

MERLIN ET LA TABLE RONDE AU PAYS DES HAUTS BLANCS

Dans des temps très anciens, il était une fois un royaume que l'on nommait le royaume de Logres ou encore le pays des Trois Bretagnes. Il était constitué de la Grande Bretagne, de la Bretagne d'Irlande et de la Petite Bretagne également appelée Armorique (la Bretagne actuelle). Ce royaume avait pour souverain le plus grand roi de tous les temps, le fameux Arthur de Camaalot, qui portait à son côté Excalibur, l'épée merveilleuse grâce à laquelle il avait remporté de nombreuses batailles. L'ami le plus fidèle d'Arthur, qui était aussi son conseiller le plus avisé, était l'enchanteur Merlin, un vieux magicien aux pouvoirs immenses qui vivait en compagnie de la fée Viviane dans la forêt de Brocéliande. Arthur avait rassemblé autour de lui les meilleurs chevaliers du royaume et pour ne montrer aucune préséance entre eux, il les réunissait toujours autour d'une table ronde où chaque place en valait une autre. La table, en pierre des Alpes, avait été réalisée par Mörnir, un artisan génial du peuple des nains qui avait séjourné un certain temps à Brocéliande en compagnie de Merlin. La Table Ronde était rapidement devenue le symbole des chevaliers d'Arthur et elle avait participé à créer des liens indestructibles entre eux et leur souverain. Les plus célèbres parmi les chevaliers de la Table Ronde étaient Gauvain, Perceval et Lancelot, mais tous avaient la même bravoure et le même idéal de justice.

C'est pourtant le vaillant Perceval à la chevelure d'or qui faillit un jour rompre cette belle harmonie...

Cela se passait durant un banquet, Perceval avait remporté tous ses combats lors du tournoi de la Pentecôte et avait ensuite bu et dansé plus que de raison en compagnie des jeunes femmes qui lui faisaient toutes les yeux doux. Il s'était alors malencontreusement affalé sur la Table Ronde et son épée l'avait heurté si violemment que la pierre s'était fendue. Aussitôt, un vent surgi de nul part s'était engouffré par les fenêtres et avait soufflé toutes les bougies et tous les feux du château. Le silence était descendu sur les invités et chacun s'était couché ce soir-là, avec le sinistre pressentiment que des malheurs n'allaient pas tarder à s'abattre sur Camaalot. Et en effet, dès le lendemain, de lourds nuages d'orage s'amoncelèrent au-dessus du pays et la pluie commença à tomber. Le niveau des rivières monta et de terribles inondations ravagèrent le royaume de Logres. Comme la pluie ne semblait pas vouloir s'arrêter, l'enchanteur Merlin comprit que pour apaiser la colère du ciel, la solution était de réparer la Table Ronde. Mais la seule personne qui saurait la

réparer était celui qui l'avait fabriqué, le nain Mörnir et il avait quitté le pays depuis plusieurs années déjà. Il était retourné dans les montagnes où vivait son peuple, une région mystérieuse située très loin au sud des Trois Bretagnes et que l'on nommait les Hauts Blancs. Merlin décida de s'y rendre en emportant avec lui la Table fendue, afin de retrouver Mörnir et de lui demander de la réparer.

Perceval se proposa aussitôt pour accompagner l'enchanteur dans son voyage mais Merlin refusa. Il jugeait imprudent de s'adjoindre les services de celui-là même qui avait endommagé la Table, car il craignait que les éléments qui se déchaînaient actuellement sur le pays d'Arthur ne s'acharnent également sur leur expédition. Il préféra être escorté par le chevalier Galaad qui était le fils de Lancelot et l'un des plus vaillants guerriers du royaume. La Table fut chargée sur un énorme chariot tiré par six paires de boeufs et Merlin donna le signal du départ à sa petite troupe. Les huit hommes – Galaad et quatre cavaliers armés, deux conducteurs de boeufs et l'Enchanteur – prirent le chemin du sud.

Ils traversèrent la Grande Bretagne, franchirent la mer en bateau puis parcoururent les forêts immenses du royaume des Francs jusqu'aux impressionnantes montagnes des Hauts Blancs. Arrivés à la jonction de trois vallées, ils s'arrêtèrent dans la ville de Grenoble qui était la capitale de ce pays. Le Prince des Hauts Blancs les invita dans son palais et leur indiqua l'emplacement du pays des nains. C'était très facile à trouver: il suffisait de remonter le cours de la rivière Dragon jusqu'à une montagne au sommet de laquelle se trouvait un énorme rocher percé, en fait une bague inachevée que les nains avaient sculptée pour un géant dans les temps anciens. La ville des nains, Carn Freyteny, était installée sur la pente méridionale de cette montagne. Merlin et ses compagnons remercièrent le Prince des Hauts Blancs pour son hospitalité et reprirent la route dès le lendemain matin.

Ils suivirent la rivière jusqu'à midi puis le chemin s'en éloigna et commença à grimper dans les montagnes qui étaient d'une fabuleuse beauté. Des aigles planaient majestueusement dans le ciel et de temps à autre, un ours ou un chamois venait les épier à travers les sapins ou depuis le haut d'une falaise. Les boeufs peinaient pour tirer leur lourd chargement, car le chemin devenait de plus en plus escarpé. Heureusement, au milieu de l'après-midi ils arrivèrent enfin en vue de l'Anneau de Pierre.. Pas trace, en revanche, de la ville de Carn Freyteny.

– Ceci est fort étrange, dit Merlin en se caressant distraitement la barbe. Accompagne-moi, Galaad, nous allons monter jusqu'à l'Anneau de Pierre pour voir si nous apercevons quelque chose.

Le chevalier et l'enchanteur traversèrent une étendue de rochers, qui semblait être le résultat d'une avalanche récente, avant d'atteindre le sommet. La vue, depuis l'Anneau de Pierre, était fantastique: on voyait des lacs et des prairies et partout des montagnes aux sommets couverts de neiges éternelles. Les Hauts Blancs ne ressemblaient à rien de tout ce que les deux hommes avaient déjà vu. Mais toujours pas de ville à l'horizon...

– Qui êtes-vous ? demanda soudain une voix.

Merlin et Galaad se retournèrent. Un nain barbu au visage triste venait de surgir de derrière l'Anneau de Pierre. Le magicien le reconnut immédiatement:

– Mörnir, mon vieil ami !

– Bonjour Merlin, dit Mörnir en s'approchant. Que viens-tu faire ici ?

– J'ai un service à te demander, répondit l'enchanteur. Mais pour commencer, dis-moi ce qui est arrivé. Ou est Carn Freyteny et pourquoi as-tu l'air aussi malheureux, cher compagnon ?

– Je suis malheureux parce que ma ville n'existe plus, répondit Mörnir tristement. Elle a été détruite par une avalanche il y a deux jours et je suis le seul survivant de cette terrible catastrophe. Tous ont péri, mon épouse, mes enfants, mes petits-enfants, mes amis, tous. Je n'ai plus rien qui me retienne à la vie désormais...

Evoquer le drame semblait une véritable souffrance pour le sculpteur.

– Tu souhaites sans doute que nous te laissions seul ? demanda l'enchanteur.

Le vieux nain hocha la tête:

– Je m'excuse de te recevoir aussi mal, mon ami, mais je n'ai pas le coeur à discuter pour le moment.

– Que les fées veillent sur toi, Mörnir, dit Merlin gravement.

Et il prit le chemin de la redescente, suivi de près par Galaad. Lorsqu'ils se furent un peu éloignés, le chevalier demanda à Merlin:

– Je ne comprends pas pourquoi tu ne lui à pas dit la raison de notre présence ici, Merlin. Il aurait pu nous aider, malgré son abattement.

– Tu te trompes, Galaad. Mörnir ne peut rien pour nous, actuellement. Car ce n'est pas un artisan comme les autres. Il fait appel à la magie pour réaliser ses chefs-d'oeuvre. Et j'ai senti que même si ses muscles étaient encore capables de travailler pour nous, son coeur n'aurait pas la force d'utiliser un enchantement pour parfaire son ouvrage. Non, crois-moi, nous n'avons rien à espérer de lui pour le moment. Mais nous, nous pouvons peut-être l'aider, en revanche et l'aider à nous aider du même coup...

– Comment ? demanda le chevalier soudain très intéressé.

– Il faudrait ramener à la vie tous les siens !

Galaad regarda le vieil enchanteur comme s'il avait dit une chose stupide.

– Ne prend pas cet air incrédule, dit Merlin un peu vexé. Je ne suis pas encore complètement gâteux. Bien sur, je n'ai pas le pouvoir de ressusciter les morts, mais peut-être que d'autres l'ont. Je vais chercher un miroir aux fées dans ces montagnes et l'interroger pour savoir s'il existe une solution.

– Un miroir aux fées ? s'étonna le chevalier. Qu'est-ce donc ?

– C'est un petit lac à l'eau très pure et à la surface que rien ne vient jamais troubler. Au fond vit un vieux saumon qui connaît toutes les réponses à toutes les questions que les hommes peuvent se poser. Mais seuls les magiciens et les fées peuvent comprendre la langue du saumon.

– Et tu crois qu'il y a un miroir aux fées dans ces montagnes ? demanda Galaad à moitié convaincu.

– Je ne sais pas, répondit l'enchanteur en haussant les épaules. Mais s'il y en a un, je le trouverais. Pendant mon absence, vous camperez au pied de la Montagne de l'Anneau. Je ne devrais pas en avoir pour plus d'un jour ou deux.

Les deux hommes se séparèrent. Merlin décida de suivre son instinct pour tenter de trouver ce qu'il cherchait. Il s'engagea dans la montagne et franchit en quelques heures de nombreux cols, des précipices et des torrents, mais lorsque le soir tomba, il n'avait toujours pas découvert de miroir aux fées. Il dormit au pied d'un glacier millénaire, qui craquait dans la brise nocturne. Le lendemain, il traversa d'immenses landes d'altitude parsemées de fleurs, sous l'oeil vigilant des marmottes qui montaient la garde à l'entrée de leurs terriers. Finalement, c'est en suivant le vol insouciant d'un couple de papillons qu'il trouva enfin un miroir aux fées: c'était un tout petit lac rond qui réfléchissait l'image d'une belle montagne couverte de glace. Au milieu nageait lentement un gros saumon. Merlin descendit de cheval et s'agenouilla au bord de l'eau.

– Répond à ma question, vieux sage, dit-il en regardant le poisson. Existe t'il un moyen de rendre la vie au peuple de Mörnir l'artisan ?

Il puisa dans ses mains en coupe de l'eau du lac et la but d'un trait. Aussitôt, la réponse à sa question pénétra dans son esprit, comme l'eau dans son ventre. Oui, il existait bien une solution, mais combien difficile : il y avait, non loin de là, une montagne escarpée que l'on appelait le Mont Inaccessible. Au sommet de cette montagne, baigné en permanence par la brume, vivait le Grand Berger des êtres intelligents. C'est lui qui comptait les vivants et envoyait dans l'Au-delà ceux qui venaient de mourir. Peut-être accepterait-il de rendre la vie aux habitants de Carn-Freyteny ? Mais pour atteindre le sommet du Mont Inaccessible, il fallait commencer par

vaincre le Gardien de la montagne puis escalader d'immenses falaises défendues par des aigles géants. Cela ne serait pas facile, mais c'était l'unique solution.

Merlin rejoint le campement de ses compagnons et leur expliqua ce qu'il avait découvert. Galaad se proposa pour cette périlleuse mission.

– Ton courage t'honore, Galaad, déclara Merlin. J'accepte ton offre, car tu es le plus fort de nous tous. Mais tu vas avoir besoin de ma magie pour surmonter les pièges de cette montagne. Prend ceci.

Il tendit au chevalier une peau de loup blanc.

– Que veux-tu que je fasse de cette peau, Merlin ? demanda Galaad intrigué.

– Cette peau est magique. En la posant sur tes épaules, tu peux te transformer en l'animal de ton choix. Elle te servira à combattre le Gardien de la Montagne. Maintenant, pars sans tarder, car le temps nous est compté. Bonne chance, chevalier !

Galaad sauta sur son cheval et partit au galop en direction de la rivière Dragon. Il la franchit sur l'antique pont romain de Coieto, tout près du village de Mura, puis fonça en direction des montagnes que les gens d'ici désignaient sous le nom de Grandbarrière. Il cueillit en fin d'après-midi une volée de rires d'enfants en traversant le hameau de Percie et atteint les immenses falaises du Mont Inaccessible au coucher du soleil. Il campa sous un bouquet de mélèzes et s'endormit en contemplant l'inquiétante montagne: elle ressemblait à une énorme dent plantée dans la terre et son sommet disparaissait sous un panache de brumes éternelles.

Au matin suivant, Galaad laissa son cheval à l'abri des arbres et s'avança en direction de la falaise, afin d'étudier la meilleure façon de l'escalader. Cela paraissait impossible à un être humain. Il décida que le meilleur moyen pour y parvenir était de se transformer en lézard. Il pourrait ainsi grimper sans difficulté et échapper au regard perçant des aigles géants qui devaient guetter depuis le haut du ciel. Il effleura la roche de la main pour calmer son inquiétude quand un bruit de respiration attira son attention. Il se retourna vivement en sortant son épée. Un cerf aux bois immenses le contemplait d'un regard fixe.

– Va t'en ! dit Galaad. Je ne te veux aucun mal. Je vais seulement escalader cette montagne.

Le cerf remua la tête comme s'il acceptait, mais au lieu de reculer, il se transforma soudain en un énorme loup noir à la gueule hérissée de crocs. C'était le Gardien de la montagne ! Le loup bondit en grondant et Galaad eut juste le temps de jeter la peau de loup donnée par Merlin sur ses épaules. Il se transforma en loup blanc et les deux fauves roulèrent

dans l'herbe en cherchant à se mordre. La bataille demeura un moment incertaine puis Galaad commença à prendre le dessus. Le loup noir recula en grognant de rage et de douleur... Et se transforma en hérisson ! Galaad tenta de le mordre mais se piqua la gueule. Il redevint alors un homme et sortit son épée pour achever son adversaire. Mais le gardien se transforma aussitôt en poisson et bondit dans un ruisseau qui coulait non loin. Galaad se transforma en loutre et plongea pour le pourchasser. Il nagea aussi vite qu'une loutre peut nager, en se cognant plusieurs fois aux galets du fond et il rattrapa le poisson. Mais, alors qu'il s'apprêtait à le happer dans sa gueule, le fugitif bondit hors de l'eau et prit la forme d'une hirondelle pour s'élancer dans le ciel. Galaad jaillit à son tour du ruisseau et se transforma en épervier. Il allait fondre sur l'hirondelle lorsque celle-ci devint un immense dragon cracheur de flammes. Le dragon se tourna vers Galaad qui, n'ayant plus le temps de fuir, se précipita dans la gueule grande ouverte du monstre volant. Il se transforma aussitôt en microbe mortel et le dragon commença à tousser des flammes jaunes, vertes et rouges. Lorsque les flammes virèrent au bleu, l'immense dragon mourut, terrassé par son microscopique adversaire. Il tomba à côté du Mont Inaccessible, dans un fracas de fin du monde. Galaad reprit sa forme humaine et s'éloigna de la carcasse fumante.

Bien habitué maintenant à changer d'apparence, il se transforma sans attendre en un lézard minuscule et commença à escalader la paroi verticale de la montagne. A mi-distance du sommet, des ombres glissèrent soudain sur la falaise. C'étaient les aigles géants qui inspectaient leur domaine ! Galaad s'immobilisa, en priant pour ne pas attirer l'attention des terribles créatures. Mais il fut vite rassuré: les aigles poursuivirent leur vol sans manifester le moindre soupçon. Ils n'avaient pas remarqué le petit lézard accroché à la paroi, à moins qu'ils ne l'aient tout simplement pas jugé digne d'intérêt. Galaad grimpa encore quelques minutes avant de pénétrer dans les nuages qui couvraient le sommet.

La paroi s'inclina et le chevalier foula à nouveau un sol horizontal. Il reprit son apparence humaine. A quelques dizaines de pas du bord, le brouillard s'arrêtait net et Galaad découvrit avec étonnement un paysage insoupçonné: le soleil baignait une prairie couverte d'herbes hautes ou murmuraient de nombreuses sources cristallines. La prairie était partagée en deux parties égales par une haute palissade en bois et elle était occupée par deux immenses troupeaux de moutons. Des moutons blancs d'un côté de la palissade et des moutons noirs de l'autre côté. Au centre de la prairie, un homme de haute taille séparait les moutons. De temps en temps, il jetait un mouton blanc par dessus la palissade et l'animal devenait aussitôt noir.

" C'est le Grand Berger ! " songea Galaad. " Les moutons blancs représentent les êtres vivants et les noirs correspondent aux morts. "

Mais s'il pouvait prendre la vie d'un homme simplement en jetant le mouton blanc qui lui correspondait pour en faire un mouton noir, peut-être qu'en faisant repasser la barrière à un mouton noir on pourrait ressusciter le mort ? Cela valait en tout cas la peine d'essayer ! Il fallait trouver les moutons noirs correspondant au peuple de Mörnir et tenter de les ramener de l'autre côté de la prairie. On verrait bien, alors, ce qui se passerait.

Le chevalier fouilla du regard la multitude bêlante et finit par apercevoir un groupe de moutons nains au sein du troupeau noir. Il se rapprocha d'eux, sans jamais sortir de la brume qui encerclait la prairie. Ensuite, il attendit patiemment la nuit pour passer à l'action

Lorsque les étoiles eurent remplacé le soleil, il posa à nouveau la peau de loup sur ses épaules et se transforma en mouton blanc. Il pénétra dans la prairie, le coeur battant. Comme rien d'anormal ne se produisait, il se fondit au troupeau de moutons blancs et se rapprocha lentement de la palissade. De l'autre côté, les moutons noirs le regardaient approcher sans réagir. Parvenu à la barrière, il reprit sa forme humaine et commença à écarter deux piquets en se servant de son épée comme d'un levier. Lorsque l'orifice fut suffisamment large, il fit signe aux moutons noirs de la rejoindre.

– Allez, venez ! chuchota t'il. C'est votre seule chance de retrouver le monde des vivants ! Allons, hâtez-vous !

Un premier mouton nain, plus curieux ou plus téméraire, se rapprocha et après avoir prudemment flairé le chevalier, franchit l'obstacle. Sa toison noire devint aussitôt blanche ! Galaad sentit la joie l'envahir. Là-bas, à Carn Freyteny, un premier nain venait de rouvrir les yeux. Il fit signe aux autres animaux et en quelques minutes tous les moutons nains eurent traversé la palissade.

Sa mission remplie, le chevalier referma soigneusement l'orifice pour faire disparaître toute trace de son passage, puis il se hâta de regagner la protection de la brume. Il dormit peu, cette-nuit-là, trop heureux et trop agité pour être sensible à la fatigue qui nouait douloureusement tous ses muscles. A l'aube du jour suivant, il quitta le Mont Inaccessible exactement comme il y était venu – sous la forme d'un petit lézard – puis, il reprit le chemin de la montagne à l'Anneau de Pierre.

Son retour fut triomphal et il fut accueilli comme un héros par le petit peuple de Carn Freyteny. Ils avaient tous retrouvé la vie, grâce à lui. Mörnir, très ému, présenta à Galaad son épouse, ses enfants et ses petits enfants. Le vieux nain pleurait encore de joie lorsqu'il répara la Table

Ronde et il eut l'idée de transformer ses larmes, qui avaient roulé en arabesques sur la pierre polie, en traînées de pierres précieuses.

La Table Ronde, de retour en Grande Bretagne, ramena le calme et la prospérité dans le pays du roi Arthur et sa surface décorée par les larmes de bonheur du vieil artisan des Hauts Blancs fit longtemps l'admiration de tout Camaalot.