

Le crépuscule des Médulles

Alors que Rome s'efforçait de conquérir la Méditerranée, quelques tribus reculées occupaient, plus au nord, le cœur de l'arc alpin. Elles demeuraient à l'abri de ce que l'on appellera, des siècles plus tard, la vallée de la Maurienne. Loin des tribulations de la Première Guerre punique, elles s'organisaient en une société de chasseurs et d'éleveurs. Issues de la nuit des temps, leurs traditions étaient pastorales, leurs coutumes rustiques et leurs croyances archaïques. Chacun de ces clans suivait son chef mais tout le monde vivait en bonne entente. Ici, dans le silence des cimes, la fureur des batailles et le fracas des armes ne résonnaient jamais. Ce peuple subsistait des habituelles activités qu'autorisent le climat rude et la topographie étagée des montagnes. Bergers et carriers sur les hauteurs, bûcherons et chasseurs à mi-pente, cultivateurs et artisans sur les bords de la rivière. Mais, plus qu'ailleurs, cette vallée regorgeait de champs inondés de fleurs et, surtout, d'essaims d'abeilles par milliers. Les Hommes en tiraient de grandes quantités de miel qui, fermenté avec de l'eau, leur procurait l'ivresse de l'hydromel. Par les écrits de Vitruve puis de Strabon, l'histoire retiendra d'eux cette particularité et les désignera sous le nom de Médulles¹.

Comme chacun le sait, les animaux et les végétaux sont sensibles à ces formes d'énergie occultes qui échappent aux sens humains, amoindris par la raison. L'abondance d'abeilles et de fleurs en ce pays ne dérogeait pas à ce principe : une puissante aura magique dominait la vallée. Son sortilège en magnifiait la faune et la flore. Elle émanait du cœur d'un gigantesque dragon qui rôdait, depuis toujours, entre les crêtes et les glaciers de cet écrin rocheux.

¹ Du celte « medu », traduit par ivresse, hydromel. Les Médulles seraient les « buveurs d'hydromel »

Pendant des lustres, le monstre s'était contenté de régner sur les hauteurs alpines, loin des Hommes. Mais le cours paisible de ce voisinage changea tout à coup ; l'harmonie entre les mondes se dérégla. Le terrifiant reptile se mit brusquement à prélever son tribut parmi les troupeaux de moutons et les villageois égarés. Les nuits de Haute-Maurienne s'emplirent alors de peur et de cauchemars.

Iseran était un jeune homme intelligent mais d'une pusillanimité qui confinait à la pleutrerie. Il appartenait au clan des bergers du nord, la plus puissante tribu de la vallée. Adolescent, il braconnait souvent dans la forêt des mélèzes. Un jour, au pied d'une falaise verticale, son chemin y croisa celui d'un vieil ours mâle de deux cents kilos qui le chargea. Le fauve s'élança sur Iseran que l'effroi cloua sur place. Les crocs de la bête se dressaient à une longueur de mufler de sa gorge quand un bloc détaché de l'aplomb rocheux s'écrasa sur la tête de l'animal. Iseran ramena la dépouille de l'ours au village. Les siens l'acclamèrent, pensant qu'il avait occis le monstre d'un coup de son fameux gourdin qu'il traînait partout avec lui. De caractère trop faible pour démentir quoi que ce fût à cette « légende », Iseran devint, aux yeux de tous, le chasseur le plus courageux et intrépide de la vallée. Ainsi, quand les chefs des tribus se réunirent au solstice d'été et décidèrent que le dragon devait être combattu et tué dans sa tanière, il fut tout naturellement désigné pour l'héroïque mission.

Le lendemain, armé de sa massue, le jeune homme partit accomplir son destin, à contrecœur. La gloire l'attendait tout en haut du Mont Fendu où était censé se tapir le monstre ailé. Porté par les encouragements vigoureux de son clan, il franchit les premiers champs de la vallée, le torse gonflé et le front haut. Il poursuivit son élan à travers les bois de feuillus de bas de pente, d'un pas calme et assuré. Puis il gravit l'étage des forêts de résineux avec moins d'entrain. Enfin, c'est le cœur lourd et inquiet qu'il escalada la lande rase d'altitude. La pierraille désertique du sommet le vit arriver pâle comme un linge,

l'échine courbée. Iseran ressemblait à tous ceux qui, des siècles après lui, monteraient à la croix, à la potence ou à l'échafaud ; le royaume du dragon commençait ici. Affligé par la peur, Iseran visa un recoin abrité de la montagne et se réfugia dans une grotte. Il n'avait aucun plan d'attaque en tête ni aucune idée capable de le sauver d'une mort certaine. Toutes ses forces semblaient l'avoir quitté. Il s'allongea au fond de la caverne et s'endormit.

À son réveil, un vieil homme enveloppé d'une cape épaisse et appuyé sur un lourd bâton noueux le regardait d'un œil sévère.

« Qui es-tu ? aboya Iseran, surpris de frousse.

— Je me nomme Gothar. Mais d'autres m'appellent le Sorcier Matois. Et toi, que viens-tu faire si haut ?

— Euh... Tuer le dragon. »

Le vieillard rit aux éclats. Puis une sombre idée figea son visage creusé par le soleil et l'aridité des cimes.

« Je vais t'aider. Écoute-moi bien et fais ce que je vais te dire. »

La plus profonde obscurité de la nuit s'était dissipée. À la lisière des crêtes de l'est, les ténèbres devenaient évanescentes.

Debout sur une vaste dalle de marbre plantée à l'horizontale dans le flanc de la montagne, Iseran soufflait dans un cor de berger à s'en faire péter les tempes. La note grave et vibrante de l'instrument résonnait dans toute la vallée et encore au-delà. Quelques mètres derrière le jeune homme, les membres de sa tribu l'observaient impatients, haletants, inquiets. Tous se tenaient sur le promontoire rocheux, dans une volonté de demi-cercle centré sur Iseran qui ressemblait plutôt à un amas d'asticots sur un bout de viande. À l'écart, Gothar guettait, attendant son heure.

Le sorcier n'avait eu aucune difficulté à persuader Iseran : le bon sens se dissout généralement dans la peur. Il lui avait fait croire qu'il suffisait d'attirer le dragon juste avant l'orée du jour, en ce lieu précis de la montagne et avec le soutien d'un grand nombre d'yeux braqués sur lui, pour que la bête ailée perdît toute sa puissance et succombât aux coups d'un gourdin bien manié. Iseran avait parfaitement obéi et Gothar était sur le point de retrouver son lustre d'antan auprès des habitants de la vallée. Car le sorcier savait, lui, comment tuer le monstre. Et ce n'était pas avec une massue. Il comptait bien le démontrer à tous ces pauvres bougres inoffensifs. Si possible, à l'appui de quelques incantations magiques d'opérette qui leur en mettraient plein la vue. Iseran n'était que le dindon de sa farce.

D'abord, un grand sifflement s'éleva de l'ouest. Une déchirure de la nuit. Puis un souffle pesant, étouffant, moite instilla l'effroi aux âmes les plus trempées des montagnards. Iseran cessa de s'époumoner dans la corne de bouquetin. Une énorme masse sombre et verdâtre étincelait devant les villageois attroupés sur leur éperon rocheux. Comme une chauve-souris suspendue à un fil, l'immense dragon stabilisa son vol au-dessus de la pente. Un éclat cruel fendait ses yeux. Sa gueule entrouverte laissait deviner un infernal brasier. La formidable puissance des ténèbres relevait le défi des Hommes.

Comme tous ceux de sa tribu auprès de lui, Iseran se figea de peur. Plus personne ne cilla. Alors Gothar fusa hors de sa cachette. Il courut se placer devant eux, en contrebas de la dalle de marbre. L'heure de sa réhabilitation avait sonné. Le vieillard se lança dans un ébouriffant moulinet des bras et une impressionnante salve d'incantations magiques à l'intention du dragon. Le monstre regarda son manège, surpris tel un chat face à une mouche bourdonnant sur le sol. Au ras de la crête qui dominait cette scène, le soleil

s'apprêtait à poindre. Ce n'était qu'une question de secondes et Gothar le savait : seule la lumière pouvait anéantir les ténèbres.

Au même moment, aussi imprévisible qu'une bulle de gaz éclatant à la surface d'un lac, un sursaut de témérité agita Iseran. Il empoigna son gourdin et le balança de toutes ses forces sur le dragon. L'arme rebondit piètrement contre l'œil de la tarasque.

« Non ! » hurla le sorcier, en même temps que la fantastique bête rugit de douleur.

Un éclair sortit de la gueule du monstre et embrasa instantanément, à des milliers de degrés, le parapet calcaire où se tenaient Iseran et sa tribu. Tous furent fondus en une seconde. Celle d'après, le soleil surgit enfin au-dessus de la ligne étincelante des cimes. Ses rayons frappèrent le dragon qui se consuma, à son tour, en un strident cri de fureur.

Quand un affreux silence finit par revenir, Gothar s'en alla, encore abasourdi par un tel gâchis. Son plan pour regagner le respect de ses semblables avait lamentablement échoué. Par la faute d'une jeunesse irréfléchie et irresponsable. Il rallia sa caverne d'ermite et s'y reclut, loin de la bêtise des Hommes, jusqu'à la fin de ses jours.

Ainsi la vallée fut débarrassée de son terrifiant dragon. Mais, petit à petit, les fleurs et les abeilles se mirent également à disparaître. Car le miracle de l'hydromel ne pouvait exister sans la magie du reptile ailé ; les montagnards de Haute-Maurienne le comprirent trop tard. Un malheur n'arrivant jamais seul, leurs descendants durent subir, quelques décennies après ces faits, les ravages des troupes carthagoises d'Hannibal et de ses éléphants. Puis, à l'aube de notre ère, ce fut au tour des prétentions civilisatrices de l'Empire romain de défaire une à une les tribus alpines. Enfin, le prosélytisme chrétien du bas

Moyen-Âge acheva la destruction des derniers vestiges du peuple celte des Médulles. Seuls les noms d'Iseran et Gothar sont restés dans les mémoires.

Un improbable témoin de ce passé primitif est également parvenu jusqu'à nous : une large table de marbre frappée par un brûlant souffle dragonsque. À sa surface, les dizaines d'empreintes de chaussures de la tribu d'Iseran sont demeurées, figées en creux. On l'appelle aujourd'hui la Pierre aux Pieds.

*2018 : campagne archéologique
de relevés laser et photogrammétriques
de la « pierre aux pieds », en Haute-Maurienne,
ayant révélé des indices invisibles à l'œil nu.*