

Le dragon de Fort Carra

Ces hautes tours de grès qui dominent Saint-Dalmas-le-Selvage font irrésistiblement penser à une forteresse, un château imprenable qui garde le fond de la vallée. Et en effet, il y a bien longtemps de cela, Fort Carra et le Bec du Château étaient un château fort. Là vivait un puissant seigneur aussi cupide que cruel. On ne l'aimait guère dans la vallée mais on le respectait car, sur un seul mot ou un seul geste, il avait pouvoir de vie ou de mort sur ses sujets. Il régnait en tyran et on ne craignait rien de plus que ses terribles colères jusqu'à ce qu'Elle arrive...

Elle ? Une bête immonde, mi-dragon mi-vouivre. On l'avait appelée la Gorgia parce qu'elle tuait ses victimes en les prenant à la gorge. Sa gueule était armée de deux rangées de dents acérées et il en sortait une puanteur telle que toute la vallée en était infestée. Son corps était recouvert d'écailles qui luisaient dans le soleil d'un éclat métallique. Quand de sa queue, elle fouettait le ciel, on croyait entendre le tonnerre gronder.

Dès son arrivée dans la contrée, elle terrorisa la population en exigeant qu'on la nourrisse. Elle dévorait ses proies dans un petit vallon secret, le bien nommé vallon de Sanguinière ! D'abord on lui apporta des poules, puis des lapins, puis des moutons, puis des vaches. Tout le bétail du village finit dans le ventre de la Gorgia. Alors elle exigea de la chair humaine. Les gens prirent peur et plus personne n'osait sortir de sa demeure. Tout le monde craignait une rencontre avec la bête et même le puissant seigneur n'osait l'affronter. Il avait envoyé ses meilleurs soldats la combattre, on ne les revit jamais. Comme on revit jamais non plus les rares intrépides qui voulurent s'aventurer dans la montagne.

Un jour, un cavalier inconnu arriva dans la vallée. Il monta directement au château du Fort Carra où il demanda à être reçu par le seigneur.

« Messire j'ai appris qu'un dragon terrorisait le pays et je suis venu vous en débarrasser.

- Si tu dis vrai, je te couvrirai d'or, mais sache que mes plus valeureux soldats ont échoué et que tous ont fini dans la gueule de la bête. »

Sans se départir, le cavalier demanda au roi de préparer l'or, disant que le dragon ne serait bientôt plus qu'un mauvais souvenir. Il sortit du château et se dirigea vers le vallon de Sanguinière. Tous les villageois s'étaient réfugiés dans le château et les hommes du seigneur se postèrent sur les tours pour assister au combat. Le cavalier s'approcha sans crainte de la Gorgia qui somnolait après son repas. Quand la bête sentit sa présence, elle se redressa d'un coup et ouvrit une gueule à faire s'évanouir sur place le plus courageux des hommes. Mais le cavalier inconnu ne broncha pas. Il tira de son armure une flûte et commença à jouer.

Alors, on vit une chose étrange. Au lieu de se jeter sur l'imprudent, la Gorgia s'apaisa, dodelina de la tête au rythme de la musique. Elle semblait envoûtée par les sons harmonieux qui s'échappaient de l'instrument. Tout à coup, le cavalier lâcha sa flûte, brandit son épée et trancha la tête du dragon qui roula dans le torrent en le teintant du rouge de son sang. Tout tranquillement, comme si rien ne s'était passé, le cavalier remonta au château où il se présenta devant le seigneur :

« Je viens chercher ce que vous me devez, messire.

- Ah ça mon brave, ta victoire a été trop facile. Ce dragon n'était pas aussi terrible que nous ne le pensions. Tiens, voici ta récompense. »

Et il lui tendit quelques écus de bronze. Le cavalier roula des yeux furieux vers le seigneur, il tourna les talons et repartit sans prendre sa récompense. Le seigneur était bien content de s'en être tiré à si bon compte. La vallée débarrassée du dragon, la vie reprit son cours normal à Saint-Dalmas et on n'entendit plus parler du cavalier.

Cependant, une année plus tard, jour pour jour, un messenger se présenta au château.

« Messire, veuillez accepter ce présent de la part de mon maître, monsieur le marquis de la Gypière, actuellement en voyage dans votre domaine. »

Le messenger remit au comte le cadeau : c'était un superbe et énorme œuf en or massif. Emmerveillé d'un tel présent, le seigneur remercia vivement le messenger en lui disant que le marquis serait reçu

au château avec tous les honneurs qu'il méritait. Il fit placer l'œuf dans une pièce secrète du château et il l'admirait encore lorsqu'il entendit une flûte jouer dans la montagne ; elle jouait le même air qu'avait joué le cavalier lors de son combat contre le dragon. Dans les champs, tout le monde s'arrêta de travailler pour écouter. Au château, on se précipita en haut des tours et au sommet du donjon. Mais on avait beau regarder de toutes parts, il était impossible de localiser le joueur de flûte. La musique semblait venir de partout à la fois.

Le seigneur rentra dans le château mais en passant devant la pièce où il avait placé l'œuf, il entendit comme un battement d'aile. Il ouvrit précipitamment la porte. A côté de l'œuf en or brisé en mille morceaux, se tenait un dragon ailé encore plus effrayant que la Gorgia qui avait terrorisé le pays un an auparavant. Le seigneur poussa un cri de terreur et perdit connaissance, la bête s'envola par la porte laissée ouverte. Les soldats essayèrent de l'abattre avec leurs flèches mais celles-ci ricochaient sur ses écailles à l'éclat métallique. Parvenu au-dessus du château, le dragon ouvrit sa gueule, un épais nuage en sortit et enveloppa les hautes tours. Quand le brouillard se dissipa, la forteresse avait disparu. A sa place, ne restait qu'une montagne dont les falaises rappelaient étrangement le château du cruel seigneur.

On ne revit plus le dragon. A Saint-Dalmas, la disparition du seigneur, emprisonné à tout jamais dans la montagne, fut accueillie avec soulagement. Parfois, par les nuits de pleine lune, on peut entendre des voix sortir de la montagne. On dit que c'est la voix suppliante du seigneur qui demande à être libéré de sa prison de roc. On dit aussi que c'est tout simplement la voix du vent qui siffle par-delà les crêtes. Où est la vérité ? Allez y voir... si vous en avez le courage !

Jacques Drouin
Librement inspiré d'un conte de Samivel