

**TERRES
MYSTIQUES**

Philippe Samier

Terres Mystiques

Philippe SAMIER

TERRES MYSTIQUES

La Légende des Maîtres 4

Philippe Samier

Déjà paru chez ILV Editions

La Légende des Maîtres

(30 janvier 2013)

La Légende des Maîtres 2

(12 mars 2013)

La Légende des Maîtres 3

(11 décembre 2013)

© 2014 – Philippe SAMIER

Tous droits réservés – Reproduction interdite sans
autorisation de l’auteur.

Terres Mystiques

NOTE DE L'AUTEUR

En 2000, j'ai décidé de faire des recherches approfondies sur les druides, puis sur la mythologie celte. Un an plus tard, je commençais l'écriture de « La Légende des Maîtres ». C'est en 2013 que les deux premiers volumes furent achevés et publiés. Le troisième tome suivit quelques mois plus tard. Vous lisez aujourd'hui les « Terres Mystiques », une histoire inscrite dans la continuité et dont la mythologie va bien au-delà de celle des Celtes. Bonne lecture.

Que vive la légende... celle des Maîtres
Druides.

Le 20 octobre 2014

Philippe SAMIER

Terres Mystiques

**La communauté des druides existe depuis la nuit
des Temps.**

**Nous sommes le lien indéfectible qui unit les mor-
tels aux dieux.**

**Nous protégeons le Monde des êtres surnaturels
et chassons nos frères qui ont franchi les limites
en usant de la Magie sous le regard curieux des
Hommes.**

Nous sommes élus.

Nous sommes votre dernier recours.

Que continue la Légende...

Préambule

Au sommet de la Tour d'or, aux vitres couvertes de givre, une silhouette, assise dans un fauteuil à bascule, se balançait d'avant en arrière dans la lumière d'une cheminée. Comme dans un laboratoire, un bureau était couvert de vases à bec et de fioles fumantes. Des flacons de verre s'alignaient sur la droite. Les liquides contenus étaient de toutes les couleurs. Quant aux odeurs, certaines étaient agréables, fleurant la rose, tandis que d'autres n'inspiraient pas confiance. Immobile, les jambes protégées du froid par une couverture, son regard bleu fixait l'âtre et son chant celte émerveillait ceux qui l'écoutaient. Malgré tout, les druidesses à son service s'inquiétaient de l'évolution de son état. Ness avait développé une profonde amnésie. Ses pouvoirs en étaient affectés au point de provoquer bien des incidents dans ses appartements. Incendie, inondation, tout n'était que désordre. À la suite d'une effroyable guerre entre druides et forces du Mal (appelée quatrième bataille de Mag Tured) les premiers symptômes étaient apparus. Lorsque ses yeux verts ne reconnurent pas son fils Max, jeune homme athlétique de vingt et un ans, ce dernier en

Terres Mystiques

fut profondément perturbé. Ness, Gwenc’Ron et Bann dirigeaient la communauté druidique, formant un groupe nommé Gorsedd, se réunissaient régulièrement au sommet de cette Tour, symbole de leur puissance. C’était sur un territoire aussi vaste qu’une forêt que se trouvait leur Sanctuaire. A la fin du dernier conflit, un bouclier avait été érigé afin de protéger ce haut lieu sacré, tout comme les centaines d’autres Sanctuaires disséminés à travers le Monde, des traîtres qui les menaçaient. La magie étant responsable d’une apocalypse survenue sur Terre, les peuples du monde surnaturel étaient convenus d’isoler toute créature dotée de pouvoirs dans les Sanctuaires, dont les Mages. Les dieux et les Créateurs s’étaient cloîtrés dans leur palais divin. Ness, qui venait de fêter son quarante-troisième anniversaire, essuyait une larme lorsqu’une grande amie entra avec prudence.

— Avancez très chère, souffla-t-elle dans un mouchoir avant de tousser longuement.

— Zita, Très Vénérée, répondit la visiteuse en respectant l’obédience qui lui était due, lui rappelant son prénom par la même occasion. Comment allez-vous aujourd’hui ? s’enquit la jeune femme

Philippe Samier

aux cheveux de feu, un roux irlandais typique qui flamboyait sur ses boucles naturelles.

— Pouvez-vous me rappeler qui vous êtes ? demanda-t-elle les yeux presque perdus.

— Je sais que c'est difficile, mais il va falloir faire un effort, Ness. Je vais poser mes mains sur votre tête et...

— Non ! Laissez mon esprit tranquille ! C'est trop dur de supporter ce Monde. Zita comprit que c'était le bon moment. Il fallait agir tant que Ness faisait preuve d'une certaine lucidité. La jeune femme entra en contact avec son esprit, non sans être repoussée une première fois. Tandis qu'elle ressentait des picotements sur la peau, le décor changea autour des deux druidesses. Une pièce blanche, aveuglante, prit place, dépourvue de tout ornement. Dans cet endroit immatériel, Ness était à l'abri du chagrin, du tourment et de la douleur. Elles purent alors échanger des informations susceptibles de changer la face du Monde.

1

Le sable collait à ses semelles. La chaleur harassante lui déplaisait autant que la sueur qui trempait ses vêtements. A peine eut elle murmuré une formule, que le tissu changea de forme et de couleur. Sous le soleil d’Egypte, Zita s’approcha d’une pierre dressée. Elle effleura la surface rugueuse du granit, la chair de poule l’envahissant. Du haut de son mètre soixante, le dolmen la dépassait largement. Au sommet, un détail étrange attira son attention. Des inscriptions en oghams y étaient gravées. Cette écriture sacrée était la plus ancienne connue chez les Celtes et en usage dans les Iles Britanniques. Datant du troisième siècle, elle était traditionnellement gravée sur des pierres levées ou des vestiges en bois, mais aussi en os. Son usage était réservé aux druides. Les caractères de l’alphabet oghamique avaient un rôle divinatoire et magique. La jeune femme avait toujours eu du mal à déchiffrer ce langage écrit, transmis à travers les siècles. Elle comprit cependant la trame principale.

« Que celui qui se rend sur ces terres sache que la Matriarche a commis ici des actes abominables. Punie pour sa trahison, les dieux l’ont emprisonnée dans... »

— Je t'ai trouvé, souffla Zita, soulagée et impressionnée. Que faisait cette pierre ici, plantée au milieu de cette étendue de sable ? D'autant qu'une forme humaine semblait captive du bloc de roche. Cette femme, connue sous le nom de Matriarche, mère de Zita, dirigeait les célèbres cinq grandes familles (familles celtes pratiquant la plus puissante des Magies Noires au point de menacer et défier les dieux eux-mêmes, semant la terreur depuis des siècles sur les peuples issus du Monde surnaturel). Lorsque Zita caressa le dolmen, une violente douleur frappa sa tête. Ses mains plaquées sur les côtés, un cri perça le silence du désert. Sa vision se troubla avant qu'une image apparaisse, ne distinguant au début que des silhouettes difformes. Enfant, sa mère lui avait appris à modeler les images pour les rendre claires. Ses visions étaient rares, mais d'une incroyable précision quant à leurs réalisations. À cet instant, la jeune femme sut que ce qui lui serait révélé allait à coup sûr, se produire prochainement. Pour déjouer l'avenir, elle ne pourrait s'y opposer seule. Au-dessus d'une montagne de cadavres humains de plusieurs dizaines de mètres de haut, se tenait une forme redoutable. Damona, mère de tous les démons de la création, se tenait sur un trône composé d'os, la tête d'Elor'a (Créatrice, niveau de la hiérarchie divine se trouvant au-dessus de leur roi et avant les

Terres Mystiques

Éternels, dernier maillon de la chaîne) dans une main et celle de son fils Ronan (qu'elle a eu avec un dissident druide, bras droit du chef des rebelles, lorsqu'elle était encore humaine, avant de gravir les échelons divins) dans l'autre. Sa vision changea ensuite, lui montrant le Créateur Bron (trônant aux côtés d'Élor'a à la destinée des peuples) sur un bûcher de Feu Sacré, seul capable de priver un dieu de ses pouvoirs. La vision se brouilla alors, ne devenant que souvenir lorsque la voix de sa mère l'interpella.

— Zita ? Ma fille ? Quel cruel destin que le mien ! Condamnée à tout voir, tout entendre de ce qui se passe dans le Monde, sans pouvoir agir. C'est bien toi Zita ? Tremblante, celle-ci hésita à répondre.

— Libère-moi ! supplia la Matriarche.

— Je ne puis.

— Traîtresse ! Tu les as laissés faire !

— Ness a trouvé un moyen de te sauver.

— Me sauver de quoi ? Tu me déçois ma fille !

— Bron t'a punie ainsi pour le complot que tu as fomenté, faisant ainsi tomber les Créateurs. Tu as tué l'un d'entre eux, enfermé dans un autre Monde dont il ne pourra jamais revenir, déclenché une guerre abominable et contribué à massacrer des peuples entiers. Tu es la Sorcière de l'Apocalypse et

Philippe Samier

tu es parvenue à provoquer la Fin du Monde ! Il a fallu que Bron réunisse le cœur même de toutes les Magies pour sauver la Terre et ressusciter les humains morts durant une guerre qui ne les concernait pas. Tu dois rester ici pour montrer à tous, qui tu es, ce que tu as fait et servir d'exemple pour tous ceux qui oseraient, à l'avenir, défier pareillement les dieux.

— Si mon destin est ainsi scellé, alors la vengeance viendra du plus fidèle des druides rebelles. Souviens-toi de ses derniers mots :

*« Un jour, tous s'uniront et sous deux croissants de
lune me libéreront.*

*Le Cercueil de Glaces,
le dernier emprisonnera.*

De mon héritage, il explosera.

Tremblez, druides ! Mon retour vous détruira. »

Observant au loin la terrifiante Montagne Noire au sommet de laquelle se trouvait ce traître, Zita attendit avant de répondre.

— Laisse le passé où il se trouve. Gwenc'Phel n'est plus en mesure de menacer qui que ce soit. Et il n'a jamais disposé du pouvoir de prédictions. Mère, laisse-moi-t'aider.

Les dunes s'étendaient à perte de vue. La chaleur s'accroissait à mesure qu'ils avançaient et une voix se plaignait depuis des heures. Reconnais-sable entre toutes, c'était un gnome qui émettait ces sons. Connue de tous les mortels et du monde surnaturel, la « compagnie des courageux gnomes », tels qui furent nommés, composée de Luna, Seamus, Raphy et Tim, gravissaient les montagnes de sable. Ils avaient joué un rôle décisif lors de la quatrième bataille de Mag Tured. Luna, âgée de cent treize ans, était la seule femelle du groupe. Les gnomes pouvaient vivre jusqu'à quatre cent ans. Habillée en tenue traditionnelle, elle portait une longue robe la couvrant jusqu'aux pieds, couleur sable. Ses yeux gris, marqués par des années de guerre, étaient tristes et fatigués. Mais il en fallait plus pour abattre une telle héroïne. Celle qui avait foulé les terres maudites de Mag Tured ne voulait s'y rendre de nouveau. Mais la mission qui les attendait ne pouvait souffrir un refus. Seamus était le représentant des gnomes au conseil des ambassadeurs, attaché au palais divin. Son bonnet rouge faisait des envieux. Confié par leur chef avant sa mort, ce symbole fort lui valait le respect de tous. Nul n'avait plus grand rôle que lui, les gnomes n'ayant jamais espéré avoir