

Dinissia, princesse vagabonde

Bien avant que les hommes et les femmes ne s'installent dans le Morvan, Dinissia errait dans la montagne. A cette époque lointaine, ne s'aventuraient dans le massif que les fées, gnomes et autres créatures de la forêt. Dinissia, la sylphide hantait les lieux depuis quelque temps. Nul ne savait ce qu'elle cherchait : elle qui prenait parfois l'apparence d'une belle et gracieuse jeune femme.

A la croisée des quatre chemins près de la montagne de Vaussegré, Maistre Pacolet et Gobin l'espiègle attendaient la venue d'un hypothétique voyageur. Minuit passé, l'intrépide pèlerin serait saisi par quatre mains invisibles et roué de coups par les deux lutins. Mais le vagabond se fait attendre. Enfin au petit matin, les deux larrons s'endorment d'un seul œil lorsqu'au loin s'approche une belle jeune fille.

— *Ce ne peut pas être une paysanne de la plaine*, murmure Gobin.

— *Alors une fée ? Une fée solitaire ? La fée Morgane peut-être ! Méfiance*, souffle Maistre Pacolet en reculant un peu.

La belle jeune fille s'avance maintenant légère, vaporeuse, enrubannée, volant au gré du vent.

— *Je suis Dinissia la sylphide sylvestre. A qui ai-je le plaisir ?* annonce la créature redevenue jeune femme.

— *Maistre Pacolet et Gobin pour vous servir. Mais pourquoi venir roder sur nos terres ?* s'enquière en chœur les deux farfadets craintifs.

— *Donnez-moi votre parole d'honneur de ne rien dire à quiconque. Puis-je vous faire confiance ?* demande la nymphe.

— *Bien sûr*, réagit vivement Maistre Pacolet souhaitant connaître le secret de la belle.

— *Moi de même*, ajoute Gobin.

— *Pour protéger le grimoire sacré contenant toutes les connaissances de mon peuple, je dois me cacher dans la montagne à l'abri des convoitises du perfide Afanc. Je recherche trois animaux de mon allié Cernunnos, Seigneur des Animaux : un serpent, une salamandre et un scarabée qui sauront me protéger*, dévoile la sylphide.

— *La région n'a aucun secret pour moi. Je saurai trouver ces trois animaux fabuleux*, promet Maistre Pacolet.

— *Et moi, je reste ici veiller sur la vallée jusqu'à votre retour*, poursuit Gobin.

— *Alors partons maintenant. Monte sur mes épaules*, ordonne Dinissia.

Alors la sylphide, majestueuse dans la brume du petit matin, s'envole au-delà de la vallée et sur les indications du lutin, s'approche d'une source.

— *Bienvenue dans le domaine de la déesse Icaunis ! Je t'attendais*, murmure le serpent en lui donnant une cruche d'eau sacrée.

— *Bois pour que ton corps se recouvre de belles feuilles piquantes et vertes toute l'année*, invoque le reptile.

Ainsi fait, la sylphide et le lutin reprennent leur voyage fantastique en terre morvandelle. A présent dans la vaste forêt, au pied d'un bel osier s'écoule paisiblement limpide et claire l'eau du Crot Chaud. Surgie des entrailles de la terre, l'eau chaude bouillonne au contact de l'air frais.

Mais la gardienne de la demeure est absente des lieux. Attendre. Attendre encore. Enfin, la salamandre apparaît dans l'eau de la source.

— *Mon Seigneur Cernunnos m'a prévenu. Approche et trempe chacune de tes mains dans cette eau magique. Ainsi lorsque tu deviendras un bel arbre, tes branches prendront racine pour donner un autre arbuste au printemps suivant. Ce sera ton deuxième pouvoir,* décrète le batracien.

— *Merci pour ta gratitude !* ajoute la sylphide reconnaissante.

— *Merci pour ta gratitude et poursuivons le voyage,* répète le lutin.

Et d'une vallée à l'autre, les deux complices reprennent l'aventure. Mais soudain, le ciel si clair s'obscurcit. Un griffon à la solde de l'infâme Afanc s'approche. Rugissant comme un lion en furie, l'animal à la tête d'aigle effleure dangereusement la sylphide.

— *Revenons vite sur terre !* s'écrie Maistre Pacolet.

Poursuivis par l'immense bête aux ailes déployées, les deux naufragés disparaissent dans l'épaisse forêt. Le lutin se précipite alors dans une minuscule cavité des rochers des Vermillots échappant ainsi au terrible animal.

— *Suis-moi ! Je connais un chemin sous terre qui nous mènerait à Chaudot,* affirme le lutin.

Alors la sylphide et le lutin, dédaignant les gnomes affairés aux travaux miniers, rejoignent la source d'eau chaude. Un scarabée sacré roulant une boulette lumineuse s'approche :

— *Vous avez tardé Princesse Dinissia ! Bien. Maintenant que vous êtes là, avalez cette boulette qui se transformera en une multitude de boulettes rouges qui brilleront toute l'année lorsque vous serez arbuste. Et maintenant, allez-vous cacher sur la montagne,* lance le scarabée.

Malgré l'inquiétude d'un éventuel retour du griffon, les deux aventuriers regagnent sans embuche la montagne de Vaussegré. Alors, sous les yeux ébahis des deux incrédules, Dinissia se transforme progressivement : son corps devenant tronc filandreux ; ses mains, racines et branches sur lesquelles poussent rapidement des feuilles d'un vert brillant munies d'épines acérées. Enfin par magie, apparaissent de nombreuses boules rouge vermillon très toxiques.

C'est pourquoi, illustres randonneurs, lorsque vous rencontrerez les beaux massifs de houx sur la montagne de Vaussegré près de Dun-sur-Grandy, sachez que l'arbre n'est qu'une princesse prisonnière, que les belles petites baies renferment tous les secrets d'une civilisation disparue. Enfin, que tous les massifs de houx du Morvan ne sont que les enfants perdus d'une héroïne inconnue.