

Raymond Matabosch

Contes & légendes solériens



Raymond Matabosch

Contes & légendes solériens

Éditions EDILIVRE APARIS
93200 Saint-Denis – 2011

www.edilivre.com

Edilivre Éditions APARIS

175, boulevard Anatole France – 93200 Saint-Denis

Tél. : 01 41 62 14 40 – Fax : 01 41 62 14 50 – mail : actualite@edilivre.com

Tous droits de reproduction, d'adaptation et de traduction,
intégrale ou partielle réservés pour tous pays.

ISBN : 978-2-8121-8598-4

Dépôt légal : mai 2011

© Edilivre Éditions APARIS, 2011

Sommaire

Littérature orale, âme des villages.....	7
La légende de Witiza, le Wisigoth	11
Guillaume de Soler, et les trois gredins.....	23
Ferrer de Soler et le Château hanté	29
Béatrix et les trois ermites	39
Guillema et la dame de la fontaine.....	47
Les chaussons enchantés de Géralda.....	63
Les papillons de la Bépa.....	89
La Pauç, sorcière du Soler.....	93
Le meunier de Capons.....	101
Marinette aux chats	105
Les sabbats de l'Eule.....	119
Histoire de loup garou	129

Littérature orale, âme des villages

Les masures aux murs décrépis sont souvent ornées de plantes sauvages qui ont pris racine entre deux pierres ou dans quelque encoignure. Leur présence, sur la façade, est assez anormale mais l'aïeul, signe des temps ou œuvre divine, les observe et les contemple comme décors naturels de sa demeure.

Ainsi poussent, à l'aventure, sans que nul n'en connaisse origine, arrachées à la nuit des temps, sur le mouvement majestueux de l'histoire, ces sortes de plantes indomptées, ces récits légendaires, fabuleux et héroïques, appelées « âme » d'un village, les légendes, les allégories et les traditions orales.

Celles-ci, source de vie et de vitalité, donnent au Temple de la Vérité, rompant la monotonie de son architecture et la rigidité de ses lignes, un aspect et un visage originaux et pittoresques.

Elles constituent la poésie de la mémoire locale et nourrissent, réveillant les grands rêves qui ont bercé notre enfance, et celle de nos pères, dans l'échelle des temps, le plus délicat des plaisirs: « ... *L'art et la joie*

de vivre, d'être et d'exister ensemble au sein d'une même communauté villageoise et posséder tout simplement le présent dans la connaissance d'un passé patrimonial riche d'exceptions, de ses traditions inaltérables, l'essence d'une cité, de la présence indéfectible d'hommes et de femmes ayant besoin, pour sa pérennité, dans le respect, la considération et la circonspection dus à leurs ouvrages immarcescibles... »

Dans le cadre de ce thème, « *Mythes et Légendes du temps passé* », les apologues, les paraboles, les allégories et les traditions attachés au Mont Canigou, aux Pyrénées et au Roussillon, comme une pincée d'étoiles saupoudrant le firmament, évoquent des époques clés de notre univers, de ses coutumes et de ses hommes valeureux qui s'échinaient à la tâche.

Comme tous les villages du Comté et de la Province de Roussillon, le Soler, ne faisant point exception à la règle, possède son florilège d'anecdotes, de contes et de légendes élevant, au Prytanée, les valeurs morales et spirituelles solériennes. Mais qui, de nos jours, garde en mémoire ces riches heures de la littérature orale que les aïeuls, perpétuant la tradition féerique et merveilleuse du monde paysan, racontaient à leurs petits enfants, au coin de l'âtre, quand les écrans de télévision n'existaient pas encore et quand les familles prenaient le temps de se réunir, de conférer, de dialoguer, de parlementer, de débattre et de s'exprimer, les soirs à la veillée ?

Autour de l'âtre, sous la cheminée énorme chauffant, dans leurs sabots, leurs pieds gourds et transis, les brassiers et les manouvriers et les valets et les pâtres... étaient assis.

Entre deux grands chenets flambaient le tronc d'un orme.

Veillées... ! mot plein d'usages et d'images comme un livre de contes, elles humaient bon les feux de bois et offraient, sous un éclairage discret, la douceur dans l'inconfort. Elles étaient la littérature paysanne.

Elles avaient leurs chansons et elles enfermaient, poétiques, précises et limitées, dans la musicalité de leurs deux syllabes, rencontres, échanges, amitiés, tendresses et mystères.

Aux temps anciens, des villageois, de petits artisans et d'humbles travailleurs se réunissaient, à la veillée, pour se reposer, échanger des idées, faire des projets d'avenir et cultiver l'espoir.

Les langues allaient bon train devant le feu de bois. Les vieux évoquaient leur temps de soldat. Les vieilles étaient d'inexhaustibles chroniqueuses intarissables.

Des faits divers, parfois insolites, rompaient l'apparente monotonie de la ronde des saisons. Mais, ce que tous appréciaient, les portant aux rêveries, aux fantasmes et aux chimères, c'était la merveilleuse magie des traditions, des folklores, des mythes et des histoires de Fées, de Dieux, de Démonstrateurs, de Héros, de Génies et de Sorcières.

Raymond MATABOSCH

La légende de Witiza, le Wisigoth

A tout suzerain tout respectueux et toute considération, les châteaux du Soler Ferreol et leurs seigneurs méritent une place de choix dans ce diaporama de pièces littéraires verbales, formelles et hégémoniques.

Les Wisigoths sont une branche des Goths dont le nom signifie, tout à la fois, Goths vaillants et Goths sages. Ces tribus germaniques, viennent, comme les Francs, de la Germanie du Nord, plus précisément semble-t-il de la Baltique, ils vont ensuite migrer pour s'installer sur le Danube. Là, ils entretiennent des rapports relativement bons avec l'empire romain avec lequel ils commercent. Les Huns d'origine turco-mongole vont les pousser et les faire pénétrer dans l'empire où ils vont se comporter en invités très conquérants. Ils se convertissent à l'arianisme ce qui jouera un rôle important quand la papauté leur préférera les Francs. Il faut rappeler que les Wisigoths sont le peuple qui a osé prendre Rome à

plusieurs reprises, notamment en 410. Il s'agit pour Alaric d'obtenir du butin en échange de sa protection. Cet évènement est souvent considéré comme la fin de l'empire romain mais Alaric se considérait comme un protecteur et un continuateur et Athaulf, son successeur, va lier son sang aux patriciens en épousant la noble Galla Placidia. Les Wisigoths seront très respectueux de l'empire romain et l'aideront à survivre, l'Empire les laisse s'installer en Gaule du Sud et en Espagne. Ils combattront à ses cotés contre Attila aux champs Catalauniques et leur souverain Théodoric, qui fonda Toulouse, y perdra la vie en 418. Sous le règne d'Euric de 466 à 484 ils sont à deux doigts de réunifier la Gaule à leur profit. Mais l'Église soutient les Francs et à Vouillé, en 507, le rêve est brisé. Leurs cousins Goths leur permettent cependant de conserver l'Espagne et la Septimanie, ce réduit Wisigoth en Gaule déjà franque.

Sous domination wisigothique, le Roussillon vivra en paix jusqu'en au début du VIII^e Siècle, sans que nous ayons beaucoup de traces de ce passé. Un évènement important va toutefois se produire durant le VI^e Siècle, la création de l'évêché d'Elne. Les wisigoths, autrefois croyant en une religion nordique, – Thor, Odin et leur panthéon –, s'étaient convertis au catholicisme dès le III^e Siècle, et cela au contact de l'empire romain qu'ils ont côtoyé en Italie du nord. C'est donc sous l'Empire wisigothique qu'à été créé cet évêché, exactement en 550.

Il était une fois un dignitaire wisigoth d'origine germanique, du nom de Wittiza, fils de Léovigild, était venu, depuis les bords de la Baltique, de batailles en batailles menant ses troupes et chassant les belligérantes peuplades s'interposant à son passage, s'installer en Pagus Ripollensis.

C'était un joueur invétéré et un bretteur d'exception. Un jour, dans une course de destriers, il engagea ses terres, ses biens, ses habits, son pavois et son épée, promettant, s'il perdait, qu'il n'aurait cesse de découvrir le mystérieux et fantastique château de Solanum que gente Brunehaut, fille de Hermenegild, Duc de Narbo, lui avait enquis de découvrir, même au péril de sa vie, car une telle entreprise était vouée à une mort quasi certaine.

Opposé, dans un combat singulier à la fougue et à la vaillance de son cousin Childéric, comme lui soupirant de la belle Narbonnaise, il ne put que s'incliner, son étalon ne soutenant pas la cadence imprimée par celui de son valeureux adversaire. Aussi, homme d'honneur respectueux de la parole donnée, sur-le-champ, il partit en quête du mystérieux château.

Il marcha des jours et des nuits à travers bois, à travers landes, sautant les rivières gonflées d'eaux tourbillonnantes et grondantes, escaladant les montagnes du Pays des Kerres, dormant et mangeant peu. Un soir, exténué de fatigué et la faim rongant ses entrailles, il entrevit, dans la pénombre, masquée par des feuillages, une lumière vacillante, signe de vie, de repos et de soupe chaude. Il s'y dirigea.

C'était une maison de bûcherons. Il frappa énergiquement à la porte. Une voix de femme s'inquiéta de ce tapage. Le voyageur s'excusa.

« Je suis Wittiza, fils de Léovigild. A la requête de Brunehaut, fille de Hermenegild, Duc de Narbo, je suis à la recherche du château de Solanum. J'ai parcouru mille lieues. Je voudrais me reposer et me restaurer. Offrez-moi votre hospitalité, gente dame.

– Passez votre route brave chemineau, lui répondit, consternée, la bonne dame. Mon époux est un géant et si je vous laissais pénétrer dans notre demeure, ce serait pour votre malheur. Il ferait, de vous, un excellent repas. »

Sur ces mots, une grosse voix se fit entendre.

« Femme, je sens la chair fraîche.

– Non mon homme. Ce n'est qu'un voyageur, à notre porte, qui est parti en quête, pour la belle Brunehaut de Narbo, du château de Solanum.

– Qu'il se rende donc chez ma sœur, au castellum de Bracchyle, dans le Pays des Bébryces. Elle connaît le château. Elle sait où il se trouve. Elle lui expliquera comment y parvenir et qu'elle route prendre pour le dénicher »

Wittiza s'enfonça dans la forêt sombre et reprit sa longue marche. Il chemina, sur la route des crêtes, des jours et des nuits, à travers les Monts Pyrénées., par delà les Puigmal, le Pic de l'Infern, celui des Gegants, et combien d'autres encore dont il ne connaissait ni leur nom, ni leur histoire. Ses mains étaient ensanglantées, ses pieds crevassés et son ventre criait famine.

Au plus profond de son désarroi, il découvrit, au détour d'un sentier abrupt, tout en haut d'un mont escarpé, sentinelle de la vallée, un imposant nid d'aigle tout de brun bâti. C'était le château de Bracchyle. Au prix de mille efforts, il escalada la montagne, oubliant ses blessures et son ventre qui le tirillait. Quant il frappa à la porte, il espérait pouvoir assouvir sa faim et reposer ses os moulus. Une voix d'homme interpella l'intrus. Le voyageur s'expliqua.

« Je suis Wittiza, fils de Léovigild, Je suis à la recherche du château de Solanum. J'ai parcouru des miles et des lieues. Je voudrais me reposer et me sustenter, depuis des jours et des nuits, je n'ai ni dormi, ni mangé. Offrez-moi votre hospitalité, honorable gentilhomme.

– Passez votre chemin, brave trimardeur. Mon épouse est une ogresse et si je vous laisse rentrer sûr qu'elle fera, de vous, un succulent repas.

– Mais c'est le géant de la maison des bois, dans le Pays des Kerres, qui m'envoie. Il m'a dit que sa sœur, du castel de Bracchyle, dans le Pays de Bébryces, pourrait me renseigner car je dois me rendre au château de Solanum. »

Sur ces mots, une grosse voix se fit entendre.

« Homme, je sens la chair fraîche... Quel est donc le met délicat que tu me prépares ?

– Non ma femme, pour toi pas d'agapes festives. Ce n'est qu'un voyageur, à notre porte, qui est en quête du château de Solanum. C'est votre frère, de la maison des bois, du Pays des Kerres, qui l'a guidé vers vous.

– Alors, je ne ferai pas ripaille ce soir... C'est fort dommage, la chair était tendre. Comme vous êtes recommandé par mon frère, et que je le respecte, je vais vous indiquer le sillon à suivre. Vous redescendrez la montagne que vous venez de gravir, en direction du Pays des Sordons, vous irez vers Vulturaria, puis vous continuerez en suivant la voie de pierre jusqu'à Ruskinon. Ensuite, vous remonterez un fleuve du nom de Tétis. Quand vous trouverez un gorg, du côté de Roter, vous vous cacherez et vous attendrez que trois jeunes filles s'y baignent. Elles y viendront l'une après l'autre. Vous vous garderez de vous montrer aux deux premières. Lorsque la troisième arrivera, vous irez vers elle. Vous lui expliquerez votre quête. Vous devrez la convaincre. Elle saura vous écouter et vous accompagnera au château de Solanum. Maintenant, allez de votre pas. Ne vous attardez pas en route et ne vous détournez pas de votre chemin car la plaine regorge de hordes sauvages aux cheveux blonds. »

La nuit bien avancée, sans avoir ni dormi, ni mangé mais détenant de précieux renseignements qu'il mettrait à profit, Wittiza quitta le nid d'aigle.

Reprenant sa marche, il s'enfonça dans les profondeurs de l'épaisse et sombre forêt, risquant, à chaque pas, de trébucher et de se rompre le cou en chutant dans les ténébreuses et sinistres ravines que la sente, sur laquelle il cheminait à tâtons, surplombait. Bien vite, il fut en vue de Vulturaria et repéra, facilement la voie de pierres qui courrait dans le Pays des Sordons.

Wittiza la suivit jusqu'à Ruskinon et, la nuit tombante, il pénétra dans la ville. Celle-ci n'était plus

que cadavres et ruines livrés aux flammes dévoreuses d'espaces.

« Ce devait être cette colonne de barbares s'en allant, dans les brumes du petit matin, vers le Pays des Kerres, qui ont du se livrer à ces actes de pirates, pensa-t-il. Mais que vaille les Normands, ils ne m'intéressent nullement à guerroyer contre eux. Si je suis ici, c'est pour retrouver le château de Solanum et le conquérir pour le Roi, mon Prince débonnaire et miséricordieux, en gage de ma dot envers Brunehaut, ma mie, fille de Hermenegild. »

Il parvint à trouver, dans les décombres fumantes, quelques nourritures et goûta à un repos mérité. Ne marchait-il pas depuis trois décades sans le moindre répit ? Mais Wittiza ne prit que quelques heures d'un sommeil réparateur.

Aux premières lueurs d'une aube naissante, il était parvenu, après quelques heures de marche hâtive et sûr de toucher au but, devant le fleuve qui portait nom Tétis. Comme le lui avait précisé la dame du castel de Bracchyle, dans le Pays des Bébryces, il remonta, d'un pas prompt masquant son impatience, son cours jusqu'au grand gouffre qui se trouvait du côté de Roter. Il en fit le tour et se cacha dans une épaisse futée.

Il attendit patiemment la venue des baigneuses. Après quelques temps d'une expectative désespérante, une première donzelle, très belle, arriva, se dénuda et plongea dans l'eau tiédie par un soleil plombé. Tous ses sens en éveil, Wittiza résista à l'appétence d'aller rejoindre la naïade.

Subséquemment au départ de la nymphe, une deuxième divinité vint aussi au bain, plus belle encore, plus gracieuse et plus éblouissante que la première, il dut se faire violence pour dominer ses désirs de mâle tiraillé par la chair affriolante. Ses ablutions parachevées, la seconde hamadryade disparut. Un long temps s'écoula, plongeant Wittiza dans une dérélition désappointante. Alors qu'il n'espérait plus sa venue, se présenta, devant le gouffre, la troisième jeune fille, plus belle encore, plus délicate, plus ravissante et plus céleste que ses deux sœurs. Sans trop attendre, elle se dénuda et plongea dans l'eau caressante.

Alors, il sortit de sa cachette. Il se dirigea vers le lieu où la gente donzelle s'était dévêtue et prit les vêtements. La baigneuse, ayant aperçu le manège du damoiseau, ne s'embarrassant point des préjugés de sa nudité, sortit des eaux et s'avança, la colère empourprant ses joues, vers le fâcheux malintentionné.

« *Me rendriez-vous mes habits* », lança, à l'intrus, la jeune jouvencelle.

« *Quand vous aurez répondu à ma question...* », rétorqua l'accaparant aigrefin. « *Pour l'instant, je ne vous cède qu'un mouchoir.* »

Wittiza, s'expliquant sur son acte vipérin, désireux d'obtenir le pardon pour son inconvenance, narra qu'il était fils de Léovigild, qu'il était à la recherche du château de Solanum, que la princesse du castel de Bracchyle, dans le Pays des Bébryces, l'avait guidé jusqu'à ce gouffre, lui avait fait injonction de ne s'adresser qu'à la troisième nymphe qui s'y baignerait et que celle-ci, de bonne grâce, le conduirait, ensuite, au château.

« Je suis Hildegarde, fille de Gilasbert, Vicomte de Roussillon et seigneur de Solanum et de Pallianum. Otton l'a tué en duel. Comme mes deux sœurs qui viennent aussi se baigner dans cette rivière, je suis prisonnière de l'assassin de notre père. »

Hildegarde expliqua, à Wittiza, les circonstances atroces dans lesquelles le château fut pris par les pirates normands, les maisons brûlées et ruinées, les femmes violées, les enfants égorgées et les hommes roués de coups et battus à mort.

« Cachez-vous jusqu'à demain. Je vous ferai rentrer dans le château de Solanum. A l'heure du bain, après que mes deux sœurs soient parties, des hommes de Roter, de Pedillani et de Pallianum nous rejoindrons. Alors, je vous dirai. »

Sur ces mots, Hildegarde, fille de Gilasbert, s'évapora comme elle était apparue, sans qu'ombre ne se dessina sur les galets, sans que bruit ne froissa feuille. Le temps parut très long à Wittiza. La journée passa sans que nulle âme n'en troubla sa monotonie, comme si toute la gent humaine était tombée, sous l'intraitable fossoyeuse, dans le trépas.

Mais quand la nuit fut profonde, toute la nature..., comme si elle s'était régénérée, se mit à respirer. Des bruissements de pas effleuraient les cailloux polis. Des murmures froufroutaient dans les branches. Wittiza, lové sous les ramures, l'oreille aux aguets, les yeux inquisiteurs, cent fois, mille fois, craignit être découvert.

Un nouveau jour se leva, immergeant ses premiers traits orangés dans l'eau frémissante du gouffre. Comme en procession, les trois jeunes damoiselles, à

tour de rôle mais jamais ensembles, firent leurs ablutions. Hildegarde, fille de Gilasbert, arriva en troisième. Alors, tout moulu et courbatu, Wittiza sortit de sa cachette. Il s'avança vers elle. Et, après lui, s'extirpant de nulle part, des hommes, armés de pals, de gourdins, de fourches, de faucilles et de faux, le suivirent.

« Mes braves et mes fidèles serviteurs, dit Hildegarde, voici Wittiza, fils de Léovigild. Il veut s'introduire dans le château de Solanum. Vous irez avec lui par le chemin du puits. Avec son aide, et sous son commandement, vous envahirez et reprendrez la demeure de mon père, votre cher seigneur avec lequel vous étiez si heureux, au bellâtre normand. Moi, je serai à l'intérieur. Je vous y attendrai pour vous mener au donjon et aux appartements du sanguinaire Otton le rouge. »

Sous la conduite de Wittiza, la colonne s'ébranla. Elle se dirigea, se prémunissant de mille précautions, vers le puits qui devait leur permettre d'accéder au château et de l'investir. Non sans peine, ils arrivèrent devant le trou qui s'ouvrait au milieu d'une olivette. Les hommes s'engagèrent dans une interminable descente et parvinrent à un boyau qui s'enfonçait dans le ventre de la terre. Ils marchèrent longtemps à la simple lueur d'un flambeau de fortune. Enfin, ils débouchèrent à l'aplomb d'une nouvelle anfractuosité. Levant les yeux, Wittiza comprit qu'ils étaient arrivés sous l'enceinte du château. Le puits devait déboucher au centre de la grande cour in castella.

Lentement, ils remontèrent au jour. A leur sortie, Hildegarde les attendait. Les uns après les autres, ils la suivirent dans l'escalade du colimaçon du donjon.

Entendant le vacarme des pas dans les escaliers, Otton se montra. Vite, il fut encerclé et qui, à coups de pals, à coups de gourdins, le rouèrent tant qu'il en mourut sur-le-champ.

Alertés par le grondement assourdissant de la bastonnade, les hommes d'armes, venant au secours de leur capitaine, s'engouffrèrent dans le donjon. Quant ils découvrirent leur chef étendu sur le sol, ensanglanté et roide mort, et qu'ils comptèrent les assaillants en grand nombre, ils tentèrent de fuir, mais ils furent rapidement repris et occis.

Hildegarde avait repris le château de son père. Comme Wittiza l'avait aidée, elle lui proposa de s'y installer. Il accepta, oubliant la belle mais intrigante Brunehaut qui saurait vite se consoler, si leur relation n'en était pas déjà consommée, auprès de son cousin Childéric.

Quelques temps plus tard, ils se marièrent et vécurent heureux.

Et Wittiza devint seigneur de Solanum et de Pallianum et fut élu, pour son courage et sa vaillance à guerroyer contre les Normands et à les pourfendre, Vicomte de Roussillon.

Guillaume de Soler, et les trois gredins

Une autre légende est directement liée à la famille « de Soler ». L'histoire telle qu'elle nous a été transmise, bien qu'un seul document archive, sur quelques trois lignes, n'en puisse donner quelconque autre justificatif supplémentaire qu'un « Guillelmus de Soler, donzell, fut lâchement occis lors d'une agression par arme blanche, le jour de la Saint Jean, en l'an 1268... », laisse entendre qu'un certain Guillaume de Soler serait mort, assassiné par des malandrins.

Attachée à cette sombre période moyenâgeuse, une allégorie est parvenue jusqu'à nous. Le héros en serait un dénommé Guillem, fils de Ferran et frère de Pierre, de Ferran et d'Arnald. D'après des pièces originales extraites du Cartulaire du Temple, semblant affermir un embryon de vérité, il s'avère que Guillaume Jorda de Soler, leur oncle ou leur grand-oncle, fut prévôt de Trouillas, en 1212, puis archidiacre au cloître

d'Elne, que son frère Pierre était chapelain de Saint Jean, en 1214, et qu'aucune mention précise ne fait état de leur deux autres frères Ferran et Arnald, d'une part, que leur père ou plus probablement leur aïeul, Ferran de Soler, « prébère de San Julia i Sancta Basalissa del Soler de Mont i confessor de las abbadesses de l'Eula », enterré au Monastère de Sancta Maria de l'Eula avant transfert de sa dépouille au cloître d'Elne, était lui-même frère d'un Guillaume de Soler, et avec lui, co-seigneur de dit lieu, percepteur du Mas Deu en 1184 et évêque d'Elne de 1172 à 1186. Mais de quel Guillem peut-il s'agir ? Le saura-t-on grâce à la découverte de nouveaux documents ? Où cela ne restera-t-il qu'un mystère irrésolu ?

Trois compagnons pour tâcher d'obtenir le remboursement du prêt qu'ils avaient consenti au seigneur de Soler, prévôt de Trouillas, résolurent de demander, à Guillelmus, fils de Ferran et frère de Pierre, le règlement de la dette que le gentilhomme se refusait à épurer, lorsqu'il le rencontreraient seul, ou, en cas de nouveau refus, de la bastonner à mort. Pour cet effet, ils se cachèrent dans l'église Saint Eugénie et Saint Dominique où leur débiteur avait coutume de s'y recueillir et d'y prier, l'un à l'austral, l'autre à tramontane et le troisième au levant. Guillelmus, comme à l'ordinaire, étant entré par la porte basse du couchant, voulant invoquer et supplier Saint Abdon, s'agenouilla au midi.

L'un des trois comparses s'approcha de lui et, sans prolégomènes, lui manda vertement, levant la trique inquiétante et comminatoire qu'il tenait à pleine main,

s'il s'acquitterait, ci-présentement, des vingt livres d'argent de Perpignan dont il leur était, à lui et à ses compères, redevable. Guillelmus, fils de Ferran, rétorqua que, ne traitant plus avec la fripouille et les petites gens, il ne pouvait point. Aussitôt, le vaurien lui asséna, sur la tête, un brutal coup de gourdin. Le horion ne l'ayant pas assommé, Guillelmus se replia du côté du septentrion où il se heurta sur le deuxième escogriffe qui l'en brutalisa tout autant.

Cependant, comme cette seconde rossée ne l'avait pas terrassé, bien que titubant, il rechercha protection derrière le maître autel, à l'orient mais il y trouva le troisième acolyte, qui s'y était dissimulé. Celui-ci lui fit même demande que le premier séditieux et, de Guillelmus, obtint même réponse. Alors, frappant sans miséricorde ni compassion, la canaille estourbit le malheureux chevalier qui, rendant son âme, s'écroula de tout son corps brisé, à même les dalles du temple.

Les trois gredins délestèrent, alors, le cadavre de tous ses biens de valeur qu'il tenait sur lui, et de sa bourse et, parachevant leur atrocité criminelle, ils n'eurent de fait que de le dévêtir, s'appropriant ses riches parures et ses atours vestimentaires.

Leur forfait accompli, ils décidèrent de l'enterrer afin de le soustraire à toutes vues. Mais comme il faisait encore grand jour, ils n'osèrent transporter le corps sur-le-champ. Ils se satisfirent de cacher le cadavre dans la devèze attenante à l'église, sous un tas de pierres et rejoignirent, sans trop tarder et évitant les regards indiscrets, le bourg, s'attablant à la taverne et s'adonnant à la beuverie et à la ripaille.

La nuit venue, bien que pris de vin, de remord et du remord du vin, ils retournèrent sur les lieux de leur délit. Ils désincarcérèrent, de son lit de pierre, la dépouille et la traînèrent jusqu'aux abords de la rivière, au pied de la falaise. Là, fouillant le sable et les limons, ils lui creusèrent une sépulture sommaire.

Et enfin, lui offrant une différenciation digne de son rang, ils coupèrent un rameau d'olivier et le plantèrent sur sa fosse. Après, ils s'évanouirent dans les ténèbres.

Ferran de Soler, ayant été sept jours et sept nuits sans voir son fils Guillelmus, ordonna, à ses capitaines et à ses hommes d'armes, de le chercher. Ces soldats exécutèrent fidèlement les ordres de leur seigneur.

Après de longues recherches, quatre d'entre eux s'en furent, pour se reposer, en bord de rivière, près du lieu où Guillelmus était enseveli.

L'un des quatre troupiers, afin de s'asseoir plus aisément, pris le rameau d'olivier qui lui resta dans la main, ce qui leur fit remarquer que la terre, en cet endroit, avait été récemment remuée.

Voulant en savoir la cause, d'autant que le tas terreux avait plus ou moins forme d'une tombe, ils se prirent à la retourner.

Rapidement, ils découvrirent un corps qui ne pouvait être que celui de Guillelmus, aucune autre disparition n'ayant été signalée, en temps derniers, dans la communauté du Soler de Mont.

Alors, leur découverte macabre accomplie, ils hélèrent les autres et les incitèrent de venir à eux, ce

qu'ils firent au milieu des rires, des pantalonades et des facéties grossières.

A la vue du cadavre, ayant reconnu la dépouille de leur seigneur gisant au fond du trou, les visages se cloîtrèrent. Il y en eut un qui prit le mort par un doigt, mais la peau se détacha et lui resta dans la main.

Un second l'attrapa, par un autre doigt, la peau se déchira à nouveau et dissocia le bras du corps. Un troisième le harponna par le poignet qui se démembra, sur quoi il s'écria: « *seguí podrit* ». qui pourrait signifier « *la chair quitte les os, le corps est corrompu* ».

Aussitôt les hommes d'armes, sur injonction de leur capitaine, convinrent que ce soudard fut surnommé « *Seguí* », un sobriquet qui, dès lors, s'est perpétué en patronyme.

Laissant une garde auprès du trépassé qu'ils ne pouvaient toucher sans le désosser, les soldats allèrent, séance tenante, rendre compte de leur découverte et de leur mésaventure à Ferran, leur seigneur et maître, qui en fut très touché et qui, désireux d'offrir des marques d'estime à son malheureux fils, ordonna à ses hommes d'armes et à ses capitaines d'aller l'exhumer et de le transporter en la chapelle de Sant Pere tout proche où il le fit inhumer, en grande pompe, dans le petit cimetière y attendant.

Et, depuis, les soirs de pleine lune, le fantôme de Guillelmus, fils de Ferran de Soler, hante le terroir de Las Capelles.

