

SOMMAIRE

6 Les rêves de la terre et de la mer...

CIEL, TERRE ET MER

- 17 ALIGNEMENTS DE CARNAC L'OR DES MENHIRS
- 23 ÎLE DE GAVRINIS MESSAGES VENUS D'AILLEURS
- 27 ÎLE DE BRÉHAT NOIRS DESTINS ET GRANIT ROSE
- 31 CAP FRÉHEL LE DISCOURS DU GOÉLAND MARIN
- 37 GOLFE DU MORBIHAN MARÉES ET MER SALÉE

SAINTS, DIABLES ET ANGES

- 42 CARNOËT LA VALLÉE DES SAINTS
- 42 BELLE-ÎLE-EN-MER LES ÉLIXIRS DU DIABLE
- 42 TRONOËN LE CALVAIRE QUI TREMBLE
- 42 FOUESNANT LE GARÇON DE TOUTES LES COULEURS
- 42 MONTS D'ARRÉE LES ÉNIGMES DE PIERRE

FÉES, MAGICIENS ET MAGICIENNES

- 42 BAIE D'AUDIÈRNE LA MAGICIENNE DES DUNES
- 42 FORÊT DE PAIMPONT SOUVENIR DE BROCELIANDE
- 42 FORÊT DE PAIMPONT LA FONTAINE DE BARANTON
- 42 PRESQU'ÎLE DE CROZON GÉANTS ET KORRIGANS
- 42 LANDE DE LANVAUX NAOVEL AUX AJONCS D'OR

LUTINS, SORTILÈGES ET MÉTAMORPHOSES

- 42 MONTENEUF Les pierres levées des KORRIGANS
- 42 MONTS D'ARRÉE L'OR de LA DAME BLANCHE
- 42 CHAOS D'HUELGOAT Les créatures de pierre
- 42 POINTE DU RAZ Les tourbillons du fou
- 42 MONTS DU MÉNÉ Le rire du moine endiablé

GALERIE DE BÊTES ET DE MONSTRES

- 42 ÎLE DE GROIX Le trou de l'enfer
- 42 CÔTE D'ÉMERAUDE Les sirènes de LA LATTE
- 42 ÎLE DE BATZ SAINT POL et Le dragon
- 42 FORÊT DE QUIMPERLÉ Le chêne de LA LAÏTA
- 42 ÎLES DE GLÉNAN Le joueur de flûte

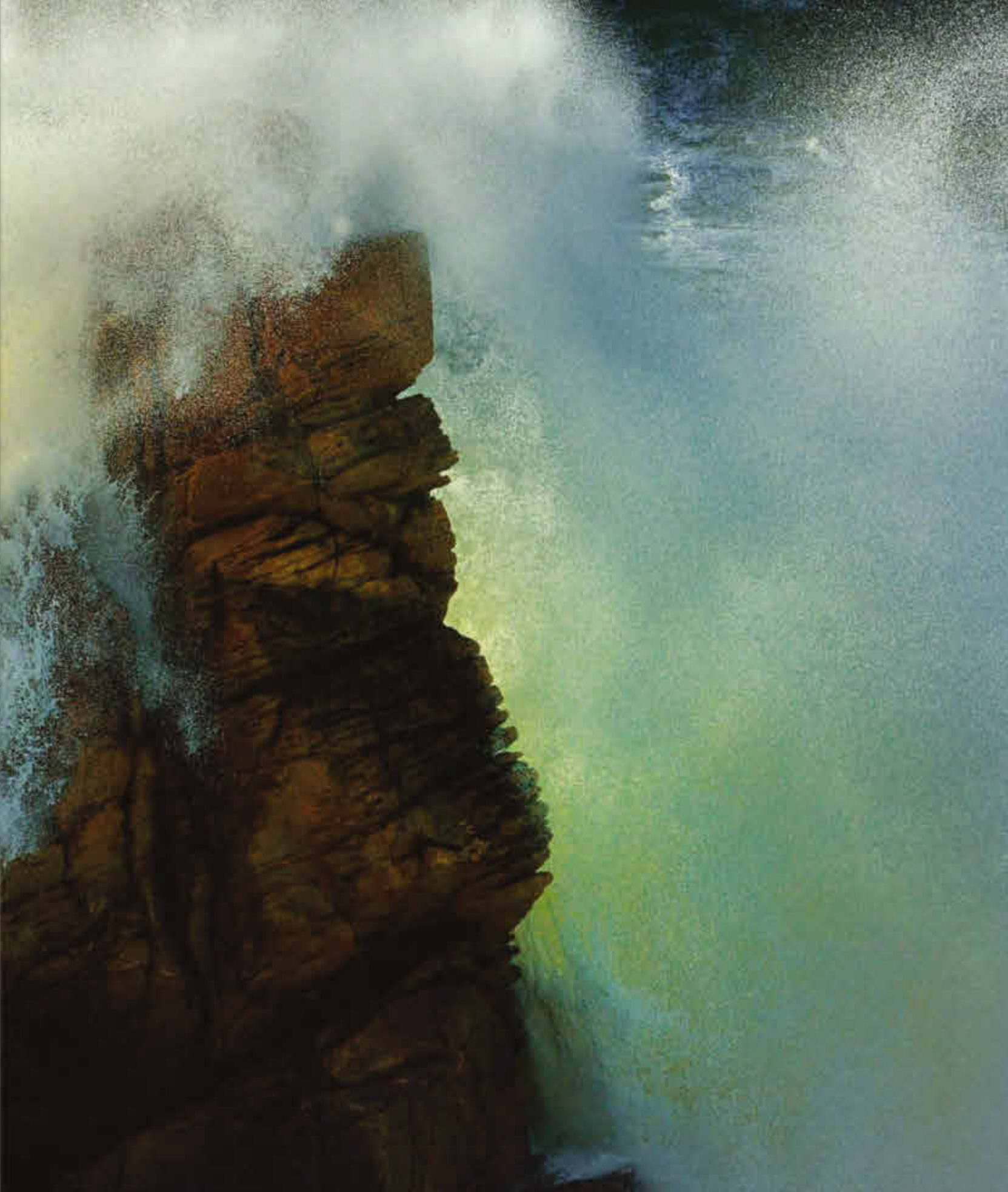
CRIMES, CHÂTIMENTS ET MALÉDICTIONS

- 42 DOUARNENEZ Le châtement de LA CITÉ d'YS
- 42 CÔTE DES LÉGENDES JEAN Le MATÉLOT
- 42 RIVIÈRE DOURDU LA fiancée des morts
- 42 ÎLE D'OUessant LA punition des naufrageurs
- 42 ÎLE DE SEIN BAG-NOZ, Le vaisseau fantôme

170 ...Les leçons du conte

174 TABLE DES ILLUSTRATIONS









CIEL, TERRE ET MER



ALIGNEMENTS DE CARNAC

L'OR DES MENHIRS

On ignore quelles femmes, quels hommes, quels vieillards, quels enfants ont planté sur la lande ces mégalithes que rehausse l'or des ajoncs en fleurs, et qui prennent la nuance des nuées dans la tempête... Qui donc ? Quel peuple entreprit ces travaux de Titan ou d'Hercule ? Qui porta ou traîna tant de blocs si lourds, sur de si longues distances, afin d'aménager des géométries de granit dont, soixante siècles plus tard, la signification s'est perdue ? Les alignements de Carnac constituent une autre muraille de Chine ou un autre temple de Karnak - ce site égyptien quasiment homonyme...

On y dénombre, sur une longueur de quatre kilomètres, plus de quatre mille pierres disposées selon un axe sud-ouest/nord-est. On y définit des sous-ensembles : les champs du Ménéac, de Kermario, de Kerlescan, du Petit Ménéac. On y relève la présence d'un cromlech au Ménéac et à Kerlescan, d'un dolmen à Kermario... Les préhistoriens nous enseignent que ce chef d'œuvre fut imaginé et réalisé au début du IV^e millénaire (vers 4000-3500) avant Jésus-Christ, au Néolithique moyen. Les savants nous expliquent que de tels monuments furent érigés pour des raisons spirituelles, dans une intention sacrée ou funéraire. Mais laquelle ? Depuis près de soixante siècles, les menhirs de Carnac intriguent ou interpellent les humains qui les côtoient ou les visitent. Au fil du temps, les conteurs et les créateurs de légendes

s'emparent de leur mystère. Ils imaginent, brodent, enjolivent, transmuent la réalité. Ils en font le matériau de maints récits irrationnels et passionnés. En voici un. On raconte qu'autrefois, au village de Carnac, non loin des pierres levées, ne vivent que de pauvres gens. Un seul habitant du bourg est riche : il se nomme Marzinn. Il habite un manoir et il a une fille, Rozenn, que tout le monde appelle « la jolie Rozenn ». Le plus beau parti de la contrée suscite maints désirs et rend hardis les prétendants. L'un de ces jeunes empressés est ouvrier agricole. Il s'appelle Bernéz. Il est bon chrétien, mais dire qu'il n'a pas le sou est encore loin de la réalité. Son habit compte plus de trous que de poches. Il ose demander la belle en mariage : le méprisant Marzinn ricane et le fait expulser par ses domestiques. Bernéz s'entête. Il veut conquérir Rozenn, et avec d'autant plus d'ardeur que la belle ne semble pas insensible à son charme.

Un soir de Noël, avant la messe de minuit, tandis que les villageois s'apprêtent à communier, puis à fêter le réveillon des pauvres, Bernéz voit venir à lui un personnage en habit noir qu'on voit parfois rôder dans le pays, qui n'entre jamais dans une église, qui vous regarde avec des yeux rouges et que beaucoup tiennent pour un magicien ou un jeteur de sort capable de rendre malades les bestiaux ou de faire noircir le blé. L'individu s'approche de Bernéz.



« De quoi es-tu le plus désireux ? demande-t-il.

— D'épouser la belle Rozenn ! répond le garçon.

— Je peux t'aider », affirme l'homme aux yeux rouges.

Le magicien ou le jeteur de sort explique à l' amoureux transi qu'il connaît un secret redoutable. Tous les cent ans, dit-il, les pierres levées de Carnac se réveillent. Elles bougent, elles s'extirpent de la terre où elles sont plantées, elles décollent, elles volent dans le ciel et vont boire à la rivière Crac'h, en bordure de la lande. C'est à ce moment qu'elles laissent entrevoir, au fond du trou qu'elles ont quitté, un fabuleux trésor d'or et d'argent. Quiconque se trouve au bon endroit, au bon moment, peut s'emparer de ces richesses. « Mais attention ! poursuit l'homme à l'habit noir et aux yeux rouges : les pierres volent aussi vite que des étoiles filantes. Dès qu'elles ont

étanché leur soif, elles reviennent se planter chacune dans son logis. Le malheureux qui tarde à ramasser les pièces et les lingots finit écrabouillé.

— Si j'étais riche, songe Bernéz à voix haute, le méchant Marzinn deviendrait le doux Marzinn et me donnerait sa fille en mariage.

— Tu devrais tenter le coup, murmure d'un ton cauteleux l'homme en noir : l'anniversaire des cent ans tombe cette année. À minuit, les pierres de Carnac s'envoleront pour aller boire à la rivière...

— Quel intérêt as-tu à me révéler ce secret ? demande Bernéz.

— Non seulement celui qui rate son coup est écrabouillé, répond le personnage aux yeux rouges ; mais son âme tombe directement en enfer, et elle appartient au diable



pour l'éternité ! » L'inquiétant rôdeur éclate d'un rire sardonique, se lève et disparaît dans les ténèbres en laissant derrière lui une traînée de soufre. Bernèz l'a compris : c'est un envoyé du diable ou le diable en personne. Mais le jeune homme ne peut s'empêcher de penser qu'avec de la chance et de l'adresse, il pourrait s'emparer du trésor caché sous l'un des menhirs...

Il est presque minuit. Le garçon marche entre les pierres levées de Carnac. Il a pris avec lui un marteau et un burin. Il choisit un menhir, il s'en approche, il y grave une croix. À peine a-t-il achevé ce travail qu'un immense tremblement saisit la lande : les mégalithes se réveillent, ils bougent, ils tressautent, ils sortent de terre, ils prennent un formidable essor et filent en escadrille dans le ciel, à la vitesse des étoiles filantes, jusqu'à

la rivière Crac'h. Un scintillement s'élève des trésors mis à nu dans la nuit de Noël... Bernèz n'y tient plus, il saute dans le trou de terre au fond duquel « son » menhir protège pièces et lingots. Il récolte ce qu'il peut, mais déjà les pierres volantes reviennent et frappent avec violence leur logis de terre. Le jeune homme n'a plus le temps de sortir de la fosse : il voit venir la mort, et avec elle une éternité de tourments en enfer... Mais la croix qu'il a gravée sur le bloc minéral lui sauve la vie : le menhir freine sa descente et s'arrête juste au-dessus du garçon, qui peut se dégager du trou. En quelques minutes, l'immense champ de pierres de Carnac retrouve sa physionomie habituelle. Bernèz, devenu riche, rentre au village. Dès le lever de ce jour de Noël enchanté, il demande et obtient la main de la belle Rozenn.



ÎLE DE GAVRINIS

MESSAGES VENUS D'AILLEURS

Le golfe du Morbihan... De cette mer intérieure émerge un archipel – île aux Moines, île d'Arz, Tascon, Berder, etc. – hérissé de mégalithes. Nulle part, on ne trouve une telle concentration de vestiges préceltiques et celtiques. Nous connaissons mal ces civilisations. Elles n'ont pas livré leurs secrets, quoiqu'elles nous aient directement précédés.

Le plus saisissant de ces édifices coiffe l'îlot de Gavrinis, proche de celui de la Jument, dans les formidables courants de marée qui remplissent et vident le golfe avec une régularité maniaque et sublime à la fois. Il s'agit d'un tumulus énorme, d'un diamètre de cent mètres et d'une hauteur de huit, au cœur duquel on pénètre par une galerie longue de quatorze mètres. À l'intérieur, le granit porte des inscriptions gravées dont les spécialistes avouent qu'ils sont encore loin de les avoir déchiffrées. Certains amateurs de fantastique veulent croire qu'il s'agit du texte – en langue barbare et inconnue – de la condamnation de la cité d'Ys, pécheresse et bientôt engloutie par la mer...

On avance prosterné, en frôlant les murs et le toit de granit. Le contact de la roche est à la fois rude et doux. On se sent oppressé. On est fasciné par l'idée qu'ici, on quête une sorte de Graal...

Des hommes, voici environ six mille ans (datation incertaine !), ont imaginé et construit cette allée de

menhirs, posé de lourdes dalles dessus et couvert l'ensemble d'une terre que l'herbe emmitoufle de jade. Les côtés du corridor se composent de vingt-neuf pierres. Le faisceau de la lampe révèle que vingt-trois d'entre elles sont artistiquement décorées. Gravées d'arabesques, de sinusoides, d'ondulations et de lignes tremblotées qui se croisent en d'étranges motifs... Forcément, on quête un texte, une écriture, un message...

On rêve de déchiffrer ces hiéroglyphes bretons. On se prend pour un nouveau Champollion. Mais nulle pierre de Rosette n'a encore été trouvée, qui permettrait la traduction. L'une de ces dalles a été transportée jusqu'ici en bateau. Elle pèse plusieurs tonnes. Comment les hommes de l'âge du bronze s'y sont-ils pris ? On l'ignore...

On sait d'où elle vient, car elle porte des rainures et des lignes « raccord » avec celles d'une des « pierres plates » gravées (et brisées) de la presqu'île de Locmariaquer, qui constitue le bec occidental de la passe du Morbihan. Que signifient ces pétroglyphes ? On parie pour un poème religieux, des formules magiques, quelque Livre des pouvoirs réservé aux initiés...

On entend déjà les incantations d'un officiant et de fidèles en robe blanche. On bâtit des épisodes, on invente des scènes, on se représente un cérémonial barbare, le jour du solstice... On lâche la bride au délire.



ÎLE DE BRÉHAT

NOIRS DESTINS ET GRANIT ROSE

Crimes et châtiments... La punition n'est pas toujours en proportion du délit. Le juge suprême peut avoir la main lourde : une éternité d'enfer pour un délicieux adultère ! Dans d'autres cas, celui qui applique la loi se montre indulgent : contre un péché inqualifiable, la peine consiste à bâtir un oratoire ou un pont ; pour ainsi dire, un travail d'intérêt général !

Près de Paimpol, au large de l'Arcouest, l'île de Bréhat ressemble à une méduse que la fée Viviane – l'une de ses locataires attirées – aurait oubliée en traversant la Manche. Avec ses cent îlots – ou davantage ! – découverts à marée basse, on pourrait écrire qu'elle a l'air d'une nébuleuse de granit rose dans un ciel glauque. Il est doux d'y débarquer au havre de Port-Clos, et de gagner par la côte, de rochers luisants en plages ocre rose, le cap ultime où se dresse le phare du Paon.

Marcher à marée basse sur le rivage ; glisser à plaisir sur les algues brunes et les laitues de mer ; saluer les tadornes, les huîtres-pies et les pétrels-fulmars... Au pont ar-Prad, où s'accolent les deux îles qui forment en vérité Bréhat, la légende n'est jamais loin. Lorsqu'on touche les rochers roses du phare du Paon, l'irréalité devient palpable. Pourquoi cet éclatant incarnat sur les pierres ? Le géologue a une réponse : on est en présence d'un granit rose de type porphyrique. Il existe d'autres

explications, moins savantes, mais plus palpitantes.

Un jour, un marin de Perros-Guirec, nommé Gildas, s'en va pêcher dans les eaux de la Manche. Il ne prend rien. Il mouille en vain son filet sur le plateau sous-marin poissonneux des Sirlots, non loin des écueils du nord de Bréhat, où se dresse aujourd'hui le phare du Paon. À l'époque, les rochers ne sont pas roses, mais blancs. Du blanc le plus pur !

Or, voici qu'une ondulation monstrueuse fait bouillonner les eaux. Le marin comprend pourquoi la pêche est mauvaise : le Grand Serpent de mer est sorti des abysses. Il nage en surface. Il répand la terreur. Les espèces aquatiques – phoques, dauphins, poissons, crustacés, mollusques... – se cachent.

Le dragon pourrait encore ramper vers les maisons du rivage, enlever des enfants et les dévorer. Le marin le sait. Il est brave. Il brandit son couteau et saute à l'eau en espérant – avec l'aide de Dieu ! – triompher du reptile. Le monstre est affreux, énorme et rapide, mais après avoir plusieurs fois frôlé la mort, Gildas réussit à passer sous sa poitrine et à lui enfoncer son arme en plein cœur. Le serpent se contorsionne en sifflant. Son sang se déverse dans la vague et se délaie dans les flots. Le vent lève des déferlantes, une tempête se déchaîne. L'écume, teintée de rose, gicle en embruns qui crépissent le granit blanc,



GOLFE DU MORBIHAN

MARÉES ET MER SALÉE

Le golfe du Morbihan... Mor Bihan, la « petite mer »... Cette étendue semée d'îles et d'îlots n'est reliée à l'océan – Mor Braz, la « grande mer » – que par le goulet de Port-Navalo, large de moins d'un kilomètre. De formidables volumes liquides passent par cette étroiture. Le courant de la Jument, entre l'île homonyme et celle de Berder, atteint la vitesse effarante de neuf nœuds...

Comment la mer peut-elle, avec cette régularité, s'élever, envahir les baies, s'étaler, baisser de nouveau et se retirer au loin en découvrant un estran qu'elle reconquerra quelques heures plus tard ? Depuis Isaac Newton, les physiciens voient dans ce phénomène l'effet de l'attraction de la Lune et du Soleil sur la masse aquatique de la Terre.

Diverses légendes nous suggèrent d'autres interprétations. La mythologie japonaise attribue les marées à Hikohohodemi, une divinité océanique qui utilise des amulettes pour attirer l'eau d'un côté à l'autre du monde. Les Amérindiens assurent que le grand balancement a pour cause la colère récurrente d'une baleine humiliée par un castor.

Il était une fois, dans le golfe du Morbihan, un prier qui s'occupe un peu trop de magie. Il possède le plus dangereux des livres de sorcellerie : le Grand Mêle. En ce temps-là, les marées n'existent pas. L'ecclésiastique

habite un rocher relié à la terre par une langue de sable. Un jour, il est surpris par la montée des eaux. Il va périr noyé. Son serviteur s'est emparé du Grand Mêle et en a lu un passage. « Holà ! lance le prier au domestique : dépêche-toi de relire le paragraphe à l'envers ! »

Le garçon panique et se trompe. L'eau emporte le prêtre pêcheur. Le serviteur réussit à lire le passage à l'envers : la mer baisse. Mais le jeune homme bafouille : l'eau se retire trop loin. L'apprenti sorcier récite le paragraphe à l'endroit, mais à nonne encore : la mer monte trop haut. Affolé, le garçon jette le livre dans la vague. De ce jour, l'océan va et vient. Il balancera ainsi tant que quelqu'un n'aura pas retrouvé le Grand Mêle au fond du golfe, afin de conjurer le sortilège en lisant le texte une fois à l'endroit, une fois à l'envers, à haute et distincte voix, et sans la moindre erreur.

La mer a des marées, c'est une affaire entendue. Mais pourquoi est-elle salée ? Tous les enfants de sept à soixante-dix-sept ans se le demandent. La science fournit une réponse. Voici plus de quatre milliards d'années, l'eau des nuages — eux-mêmes crachés par les volcans — se condense et tombe en pluies acides. Elle ruisselle sur le sol et y dissout des sels, qu'elle entraîne avec elle vers les creux, qui s'emplissent et deviennent la mer. La mer salée...



"TU ES COURAGEUX, DIT L'INCONNU : JE VAIS T'AIDER. PRENDS CETTE CRUCHE MAGIQUE : ELLE FABRIQUE LE SEL, SI UTILE AUX HOMMES. IL TE SUFFIRA DE DIRE : "CRUCHE, DONNE-MOI TON SEL !", ET ELLE T'EN OFFRIRA. POUR L'ARRÊTER, IL FAUDRA PRONONCER CETTE PHRASE : "CRUCHE, JE SUIS TON SERVITEUR !" N'OUBLIE PAS CES DEUX FORMULES !"



Une légende de l'archipel du Morbihan propose une explication différente. Il était une fois deux marins pêcheurs de Vannes. L'un est malhonnête et paresseux, l'autre honnête et courageux. En ce temps-là, la mer n'est pas salée. Un jour que, dans sa barque, le pêcheur honnête et courageux relève son filet où ne frétille qu'un maigre fretin, un vieillard à la barbe fleurie d'algues lui apparaît. « Tu es courageux, dit l'inconnu : je vais t'aider. Prends cette cruche magique : elle fabrique le sel, si utile aux hommes. Il te suffira de dire : "Cruche, donne-moi ton sel !", et elle t'en offrira. Pour l'arrêter, il faudra prononcer cette phrase : "Cruche, je suis ton serviteur !" N'oublie pas ces deux formules ! » Le vieillard

disparaît. Le marin courageux rentre au port et essaie : la cruche produit du sel, que le garçon vend au marché. En quelques semaines, l'homme rembourse ses dettes et arrondit sa bourse. Mais le marin malhonnête et paresseux l'espionne : il vole la cruche et l'emporte dans sa barque. Au large, il prononce la formule : « Cruche, donne-moi ton sel ! » Le récipient s'emplit de cristaux blancs...

Mais le méchant personnage a oublié la phrase qui ordonne au récipient de s'arrêter. Le sel déborde, surcharge et coule l'embarcation avec son propriétaire. Depuis lors, au fond de l'océan, la cruche magique mouline, mouline, mouline sans relâche. Et voilà pourquoi la mer est salée !





SAINTS, DIABLES ET ANGES