



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Ars magica > Aides de Jeu > Souvenirs d'Alliances > Les Veilleurs d'Ys > **Esquisse de la Bretagne**

Esquisse de la Bretagne

samedi 30 mars 2002, par [JyP](#)

Source principale : *Les magies de la Bretagne*, par Anatole Le Braz.

A lire pour récupérer des éléments de folklore bretons ! En fait, c'est suite à la lecture des deux tomes de cet ouvrage que je me suis décidé à faire un panorama de la Bretagne, sans doute un peu daté d'un point de vue historique et même folklorique, car il propose du folklore du XIXème siècle et non du moyen-âge. Cela étant, beaucoup de matériel reste exploitable pour le jeu de rôle. Merci à Loreithel pour les corrections en breton !

Histoire de la Bretagne

Pour les peuplades frustrées des temps anciens, de par sa situation géographique, à l'extrême ouest de l'Europe, la Bretagne avait déjà une forte valeur mystique. C'était le *penn-ar-bed* (le bout du monde), et pour des peuples croyant en un au-delà bien réel, ils ne pouvaient le situer qu'au-delà de la Bretagne... qui devînt le lieu où l'on ensevelit les morts. De ces temps oubliés il ne reste que les *menhirs* et *dolmens*, toujours chargés de fortes symboliques.

Puis vinrent les celtes, conquérants d'un pays qu'ils appelèrent à juste titre l'Armorique, le pays de la mer. Les

tribus et clans locaux avaient une flotte immense pour l'époque, jusqu'à la conquête de la Gaule par l'envahisseur romain, César. Plutôt que de se rendre, les celtes préférèrent couler leur flotte de 220 navires dans le *Morbihan* (la petite mer).

Avec le joug de Rome, la Bretagne fût en partie latinisée, transpercée de voies romaines, la population se raréfia, et oubli ses racines. Durant les Ages Sombres de la décadence de Rome, rien ne semblait pouvoir la faire revivre.

Mais sur la grande île voisine, les invasions saxonnes repoussaient les habitants, et ceux-ci se décidèrent à partir pour la petite Bretagne, avec laquelle ils avaient toujours conservé des liens. Ainsi, au Vème siècle, commença l'exode, qui dura près de deux siècles.

Les immigrants n'avaient pas subi le joug romain, et apportaient avec eux une culture plus intacte qu'ils firent reflourir en Bretagne. Ils s'installèrent sur les côtes, laissant l'intérieur des terres aux habitants du cru, qui parlaient un dialecte issu du latin.

Les 7 pères de l'émigration sont Saint-Pol de Léon, Saint Tudual de Tréguier, Saint-Brieuc, Saint-Malo, Saint-Samson de Dol, Saint-Patern de Vannes et Saint Corentin de Quimper. Il était encore commun au siècle dernier de faire le Tour de



Bretagne avant
de mourir, le *Tro-Breiz*. Cela consistait à passer par
les 7
villes fondées par les chefs, plus une multitudes de
chapelles dédiées
à des saints obscurs.

Dans les mêmes temps que l'exode ou un peu avant,
des missionnaires
chrétiens arrivèrent en Bretagne. Comme dans bien
des endroits,
en s'appuyant sur le folklore local et en le
travestissant, la religion chrétienne
devait s'imposer... sauf dans certains endroits de
Bretagne, en Trégor,
où les habitants étaient appelés les *pagans* jusqu'au
siècle dernier. La Légende de la Ville d'Ys est
emblématique
à plus d'un titre de la victoire du christianisme en
Bretagne. Le pays
fut ainsi organisé en paroisses (*plou*).

Le Roland de la Chanson de Roland administrait
ainsi la marche franque censée
contenir les Bretons chez eux, avant qu'ils ne soient
vaincus et intégrés
à l'empire franc en 799. Puis Nominœe profita de
l'affaiblissement
de l'empire pour vaincre Charles le Chauve en 845,
et redonner son indépendance
à la Bretagne, en récupérant les marches de Nantes
et
Rennes. Mais les vikings commencèrent à piller
l'Europe, et
Rollon envahit la Bretagne de 919 à 939, date à
laquelle Alain
II Barbe-Torte, comte de Nantes, libéra la Bretagne
et se fit
reconnaître duc. La suite de l'histoire de la Bretagne
face à
la féodalité raconte les tentatives des rois de France
et d'Angleterre
de récupérer ces terres, et l'opposition entre le duc
et les
comtes de Nantes...

Il faut noter qu'il n'y eût jamais vraiment de
monarchie bretonne (certains

se firent élire roi, mais par la suite on se contenta
d'un duc). A
mon humble avis, si l'on cherche à mettre en place
une saga opposant
cultures celtiques et chrétiennes, il ne peut y avoir
ni de roi ni
de capitale en Bretagne, car la culture celte repose
sur des tribus indépendantes
qui ne tolèrent pas d'autorité supérieure. Quoique le
premier haut roi d'Irlande (*ard ri*) était Slaine Mac
Roth après
tout (excellente BD par ailleurs, s'y reporter pour
l'organisation des cultures
celtiques)...

Au XIIème siècle, il y eût un renouveau de la
littérature
par la genèse des légendes d'Arthur et de la Table
Ronde. Les
poètes et poétesses de Bretagne ne cédaient
nullement
à leurs confrères du pays de Galles, même si leur
contribution
à ce cycle est moindre. Il ne faut pas oublier que
nombre d'aventures
se passent en effet en petite Bretagne, où se trouve
le domaine de
Vivianne en particulier.

Voilà pour l'histoire antérieure à la période
couverte par *Ars Magica*. Mais quelques faits
historiques postérieurs
se doivent d'être couverts :

En 1491, la duchesse Anne de Bretagne se marie au
roi de France. Ainsi prend
fin l'indépendance du royaume, même s'il est inscrit
sur le contrat
de mariage que les us et coutumes locales devront
être respectés.
Ledit contrat sera d'ailleurs invoqué par les Bretons
vélitaires
à chaque fois que la main royale se fera trop lourde
sur la Bretagne.

Entre 1510 et 1560 la Bretagne connaît sa petite
Renaissance : la construction
des chapelles de pierre que l'on peut admirer



partout dans le pays date de cette époque, même s'il existait sans doute des constructions antérieures. Ne placez pas une chapelle tous les trois kilomètres au XIIIème siècle si vous jouez de manière historique ! (Pour ceux qui jouent de manière mythique comme moi, il est intéressant d'intégrer les chapelles pour le folklore antérieur qui y est rattaché).

La flore et le climat

La Bretagne, anciennement appelée Armorique, se divise principalement en deux zones : l'*Armor*, le littoral, et l'*Argoat*, la forêt, lieu de légendes. Cette forêt dense empêcha la conquête de la Bretagne par tous les envahisseurs, criblés de flèches venant des frondaïses. Elle y gagna ainsi sa réputation de lieu mystérieux et interdit, cachant bien des mystères...

Mais la forêt n'est pas la seule à couvrir la Bretagne. La lande se taille également sa part dans le Morbihan et le Finistère surtout. Il y pousse l'ajonc, plante ingrate ornée d'épines, et pourtant symbole de la Bretagne, qui est en fait utilisé comme bois de chauffage et se prête à de multiples usages. La lande a été le théâtre du combat des Trentes.

On trouve également en Bretagne des tourbières - ainsi la Grande Brière fait 150 km² (*yeun* en Cornouailles). Ces tourbières sont censées selon le folklore local avoir une fondrière insondable

à leur centre, le *youdic*, où l'on précipite les âmes des revenants incorrigibles une fois emprisonnés dans les corps de chiens noirs.

Enfin, au sud, on ne peut pas passer à côté des marais salants, où le sel est récolté de la même manière depuis des temps immémoriaux.

Les Monts d'Arrée à l'est constituent un cas à part, tant le roc modèle le paysage et la végétation est inexistante...

Montagnes des temps jadis, érodées, elles ont encore de beaux restes !

Quant à l'Armor, que dire ? On y trouve quantité de variations, des falaises du nord aux marais salants du sud. Mais les rochers sont omniprésents, et la navigation est impraticable par endroits, les récifs nombreux.

Les nombreuses îles du *morbihan* (plus de mille selon certains, quoique certaines soient juste des rochers à fleur d'eau), et le bon nombre d'entre elles qui entourent la Bretagne expliquent sans doute la vocation maritime du pays...

Le climat peut être très changeant. Ainsi à Brest, on peut parfois avoir les quatre saisons dans la même journée...

de la neige, du beau soleil, du crachin et du vent froid.

Les hommes

Une différence de culture sépare les Bretons, la Haute-Bretagne (*Breiz-Uhel* ou *Gorre Breizh*) à l'est et la Basse-Bretagne (*Breiz-Izel* ou *Goueled Breizh*) à l'ouest. Les Bas Bretons sont de culture celtique, tandis que le pays gallo rassemble les habitants



antérieurs à la migration des celtes au Vème siècle.
En pratique, l'on parle la Langue d'Oïl en pays Gallo
et le Breton en
Basse Bretagne.

Cette séparation recoupe quelque peu celle des
gens de l'*Armor*
face aux gens de l'*Argoat*. Les pêcheurs sont par
nature plus
aventureux et moins casaniers que ceux des terres,
mais ceux qui vivent au
fond des bois sont encore plus ostracisés par leurs
métiers.

Ainsi la confrérie mystérieuse des sabotiers, qui
possèdent
leur propre langage et des signes de
reconnaissance occultes. Ils vivent dans
des abris n'ayant pas varié depuis des temps
immémoriaux, se
serrent les coudes, mais sont appelés *galls*
(étrangers)
par les autres Bretons.

Le travail seul de la terre étant juste pour nourrir
son homme, les
habitants de l'*Argoat* bricolent quelque peu la
majeure partie de l'hiver.
Ainsi les paysans des hautes terres (les monts
d'Arrée), qui se donnent
le sobriquet de *Tussed ar Ménez* (lutins de la
montagne), descendent
l'été vendre le fruit de leurs travaux sur la côte, où
ils sont appelés *pillawers* (colporteurs).

Un autre métier particulier est celui de paludier,
récolteur
de sel dans les marais salants. Ce métier étant en
quelque sorte
héréditaire, les paludiers sont des gens à part,
d'origine
bien plus lointaine que les celtes. Ils en imposent
plus par leur apparence
et leurs manières que les autres Bretons, comme
s'ils étaient
les lointains descendants d'antiques rois. Ceux qui
parcourent les routes
pour vendre le sel sont les sauniers, toujours à

l'affût des
ennemis de leur confrérie, les gabelous et
maltôtiers, c'est
à dire ceux chargé de taxer le sel et d'y prendre
leur part
pour les seigneurs.

La Bretagne compte de plus différentes régions,
chacune correspondant
sans doute au départ à une tribu, car les caractères
des personnes diffèrent grandement entre chaque
région. Voici
sommairement les points saillants de certains de
ces peuples.

La Cornouailles, au sud-ouest, est une contrée
verdoyante dans laquelle
vivent des gens plus insouciantes et joyeux
qu'ailleurs. Ils se plaisent à
chanter, mais par nature sont assez flâneurs et
touche-à-tout,
et peuvent paraître manquer de sérieux.

Le pays de Léon, au nord-ouest, en est en quelque
sorte l'opposé.
Pays de pierre et de lande, terre pauvre, cela
détient sur son peuple
à la manière de leurs homonymes espagnols. Ici on
s'habille
en noir, on a de la religion, et tout est pris avec un
sérieux et une
abnégation inébranlables.

Le Trégor, au nord, constitue un juste milieu entre
les Léonards
et les Cornouaillais. Mais ici les racines celtes sont
plus fortes, la religion
chrétienne n'a jamais pris. Les Trégorrois sont
également
connus comme de fiers dresseurs de chevaux.

Le Rohan, au centre de la Bretagne, fait partie du
pays Gallo. Donc pas de
traditions celtiques ici, un langage différent, et des
gens plus représentatifs
de l'Ouest de la France de manière générale.

Le Morbihan et le pays de Retz, au sud, se
distinguent surtout par la présence



des marais salants. Le pays est entièrement tourné vers la mer, mais la fatalité et la résignation des marins ne sont pas connus par ici. Les plus belles filles de Bretagne sont sans conteste les îloises, les filles de l'Île aux Moines, dans le *Morbihan*.

Le caractère Breton

cliché du Breton, homme de chêne, homme de granit : *Ni zo Bretoned, tud kalet* (nous sommes les bretons, race dure)

Légendes - traits principaux

Les Bretons étant les habitants du *penn-ar-bed*, le bout du monde, d'où étaient censé partir les morts dans les très anciennes légendes celtiques, il s'ensuit qu'il s'agit d'un peuple grandement préoccupé par l'au-delà. On peut reconnaître ainsi deux sources principales de créatures fantastiques et surnaturelles dans le folklore : d'une part les morts, qui ne sont jamais loin, et d'autre part les sidhes, issus de la culture celtique plus spécifiquement irlandaise, des êtres immortels. Evidemment, la confusion entre les deux est présente, certains morts pouvant devenir des sidhes...

Il s'ensuit que dans les villages, le lieu de vie principal n'est pas l'église, mais bien le cimetière. Toutes les fins de semaine il faut venir entretenir la tombe des morts, c'est également ici que l'on se promène avec son aimée, qu'on la demande en mariage. La proximité des aïeux n'est pas une source de terreur mais de

réconfort, tant que l'on ne franchit pas certaines limites. Le cimetière est visité par les vivants le jour, mais est réservé aux morts la nuit.

Ainsi, un grand nombre de créatures hantent les nuits bretonnes, parmi lesquelles on peut citer les *kannerezed-noz*, les lavandières de nuit qui battent leur linge au bord des ruisseaux, le *hoper-noz* ou crieur de nuit auquel il ne faut surtout pas répondre sous peine de prendre sa place, le *bugel-noz* ou pâtre de nuit... De fait, les morts font la même chose que de leur vivant. On les appelle les Ames de manière collective, *an Anaon*, et ils sont tout à fait semblables aux vivants en apparence. Selon certaines légendes, chaque paroisse dispose d'un Ankou, qui administre les morts, et qui est le dernier mort de l'année précédente. Il est représenté sous les traits d'homme grand et maigre aux longs cheveux blancs, ayant un marteau ou un pieu comme arme (la faux au tranchant extérieur étant une influence de la croyance en la Faucheuse, sans doute postérieure).

Communiquer avec les morts ou refuser de le faire semble un choix bien difficile, car la plupart des légendes sont empreintes de fatalisme, et même ceux accomplissant une bonne action pour soulager un mort meurent souvent dans l'année ou la semaine...

Un autre élément de folklore concernant les morts est celui des chemins des morts. Il existe de nombreux passages entre les champs, souvent assez bien cachés pour qui ne fait pas attention. Pourquoi de tels chemins sont-ils laissés ouverts, alors que les bêtes risquent



de s'échapper ? Car il s'agit des chemins des morts, qui descendent vers la mer, et que celui qui en fermerait un s'exposerait à la colère d'*an Anaon*. Pas de mentions de chemins féériques ici (cf le supplément *Faeries*), mais l'idée est sensiblement la même que celle des *faerie trods*.

Un autre aspect important du folklore breton est la croyance dans les intersignes. Il s'agit de présages annonçant la mort d'une personne, dont voici quelques exemples :

La fontaine du Trépas - *Feunteun-an-Ankou*. La première nuit de mai, l'on y voit la tête de son squelette si l'on doit mourir sous peu.
La source miraculeuse de Barenton : une seule goutte répandue sur le perron de la fontaine suffit à faire éclater un orage, salubre ou destructeur...

Un marin, sur son lit de mort, déclarait perdre ses forces avec la marée, et expira lorsque la marée eût atteint son point le plus bas...

Mais assez parlé des morts, même si ceux-ci semblent être la principale source de surnaturel. Parlons maintenant des pratiques magiques des gens du cru.!

Pour les plus croyants, certaines femmes ont comme pratique de faire le tour des chapelles et alcôves dédiés aux saints pour leur payer leurs respects. Tel saint est ainsi réputé pour soigner la goutte, un autre pour guérir le mal de dos, et ainsi de suite... Beaucoup de magies curatives en fait, mais beaucoup ne peuvent

prendre le temps d'aller visiter un saint, et ces femmes en ont donc fait leur métier, car elles savent que faire face à chaque alcôve, le rituel se montre différent pour tous !

Voici le folklore associé à saint Yves de la Vérité, qui se révèle particulièrement fourni. En tant que saint de la vérité, sous une forme implacable, on le visite pour faire justice au nom de la vérité.

Pour aller le visiter, il faut mettre un sou dans ses sabots. Trois pèlerinages à jeun sont considérés comme nécessaires. Une fois arrivé devant la statue du saint, il faut lui secouer rudement l'épaule, puis prononcer le texte suivant : "*Tu es le petit saint de la vérité. Je te voue un tel. Si le droit est pour lui, condamne-moi. Mais si le droit est pour moi, fait qu'il meure dans le délai rigoureusement prescrit.*" (Il faut évidemment remplacer "un tel" par le nom de celui que l'on voue). L'on dépose alors une pièce comme offrande, et l'on récite les prières usuelles en commençant par la fin. Puis l'on fait trois fois le tour de l'oratoire, sans tourner la tête. La personne vouée, si coupable, meurt dans le mois !

Le mot breton pour fée que j'ai pu retrouver est *gwrac'h*, ce qui signifie vieille sorcière ou vieille femme portée sur l'occulte. Une place spéciale peut être faite aux femmes de l'île de Sein, qui sont censées vouer à la mer, c'est-à-dire jeter une malédiction qui entraîne un marin à périr englouti par les flots... On dit d'elles qu'elles font des sabbats avec les démons de la mer les nuits de pleine lune.

En fait, personne ne sait qui sont les sorcières parmi les femmes de l'île. Mais si un homme croise une femme qui lui ordonne de l'accompagner vers les marais, il obéit et ne révèle jamais qui est une sorcière, par peur des représailles. On les appelle collectivement les Vieilles du Sabbat (*Groac'hed ar Sabbad*). Plus de renseignements sur leur embarcation, le bateau-sorcier (*Bag-sorserez*) dans une prochaine mise à jour ! On peut également rattacher ce folklore à l'histoire de la sirène (dont j'ai parlé sur la ML anglophone)...

Par suite, parlons du diable, ou *Pôl*. On ne l'appelle pratiquement jamais sous son nom, mais par des métaphores : le gars aux pieds de cheval (*Paotr e dreid marc'h*), le serpent-roi (*An aeraouant*), ou l'homme aux ongles de fer (*Paotr e ivinoù houarn*). Des noms particulièrement parlants ! Il circule des histoires mettant en scène des démons et des prêtres (ces derniers se révélant les plus sages et triomphant), mais surtout du folklore sur un livre de démonologie, l'*Agrippa*.

Ce livre possède différents noms : Egremont, Egromus, le vivant (*Ar Vif*), An Egromans, le livre de l'igromancerie. Il s'agit peut-être de l'ouvrage de Cornelius Agrippa (1495-1534), *De occulta philosophia*. Il est haut comme un homme, ses feuilles sont rouges, les caractères noirs, est fermé par un cadenas et suspendu par une chaîne à la plus forte poutre de la pièce, qui doit être tordue. Ce livre est

réputé être vivant, il faut être plus fort que lui, le dompter pour pouvoir accéder à ses sombres connaissances.

On ne peut s'en débarrasser que sur son lit de mort, par un prêtre.

D'ailleurs, chaque prêtre est censé posséder une copie

de l'Agrippa, qui renferme d'énormes connaissances.

Tout autre homme

qu'un prêtre ne peut que succomber face à la tentation offerte

par ce livre... Une légende postérieure à l'époque d'Ars Magica, mais qui vaut le coup de l'adaptation !

Enfin, du folklore sur la faerie, moins fourni je le crains. Le Don de Seconde

Vue est ici fortement présent. Possèdent le don de voir : ceux

qui ont passé en terre bénite sans avoir été baptisés,

ceux qui ont trouvé le trèfle à 4 feuilles, l'épi

à 7 têtes, le grain qui n'a pas été moulu ou n'a pas cuit...

La légende d'Ys présente les êtres féériques

de la mer. D'autres légendes évoquent les cloches d'Ys que l'on

peut entendre la nuit, et il se dégage de cette cité engloutie

une idée singulière : la mer des hommes est une plaine fertile

pour les êtres féériques. Ainsi par temps clair serait-il

possible d'apercevoir Ys, toujours intacte, avec les habitants vaquant toujours

à leurs occupations...

Voilà, c'est tout pour cette fois, en attendant que j'ajoute les légendes

dont j'ai parlé sur la ML (Korrigans face aux diabolins dans les menhirs,

légendes arthuriennes de CJ, plus de légendes de l'île

de Sein...)