

Les aventures de Vick et Vicky

Les Sorcières de Brocéliande

Bruno BERTIN

1-La Légende



Une aventure extraordinaire de Vick et Vicky

Les Sorcières de Brocéliande

I - *La Légende*

Dessins et scénario : Bruno BERTIN



Couleurs : Studio Vicky



EDITIONS P'TIT LOUIS

CHERS LECTRICES ET LECTEURS, JE N'AI QUE PEU DE TEMPS POUR VOUS ÉCRIRE CES QUELQUES MOTS. L'HISTOIRE QUE JE VAIS VOUS CONTER EST LA PLUS INCROYABLE, LA PLUS EFFROYABLE QUE MES AMIS ET MOI AYONS VÉCUE. TOUT COMMENÇA PAR UN SOIR DE PLEINE LUNE QUELQUE PART EN BRETAGNE...







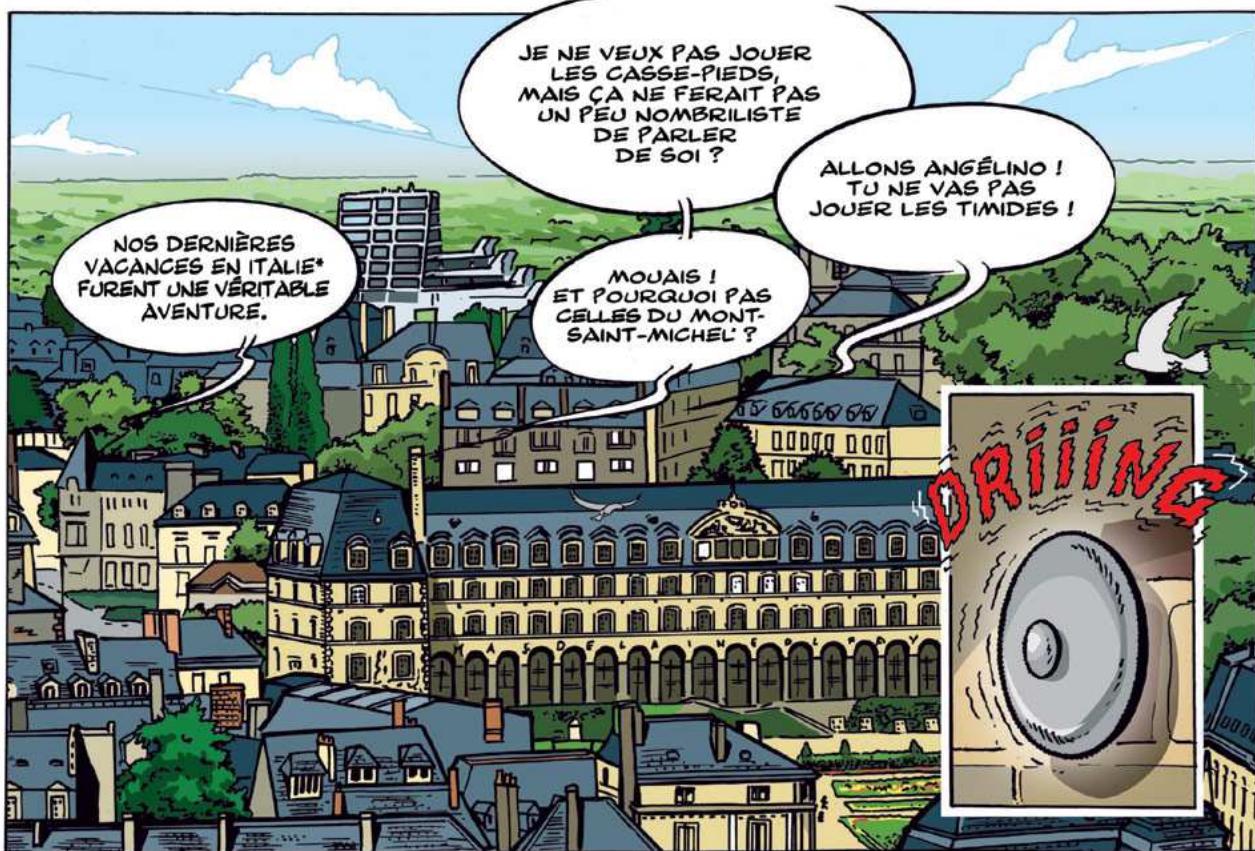
Les Sorcières de **Brocéliande** La légende





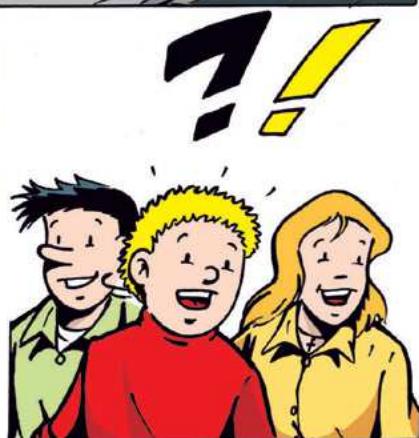
Vendredi 24 juin
Rechercher des auteurs
aventure jeunesse





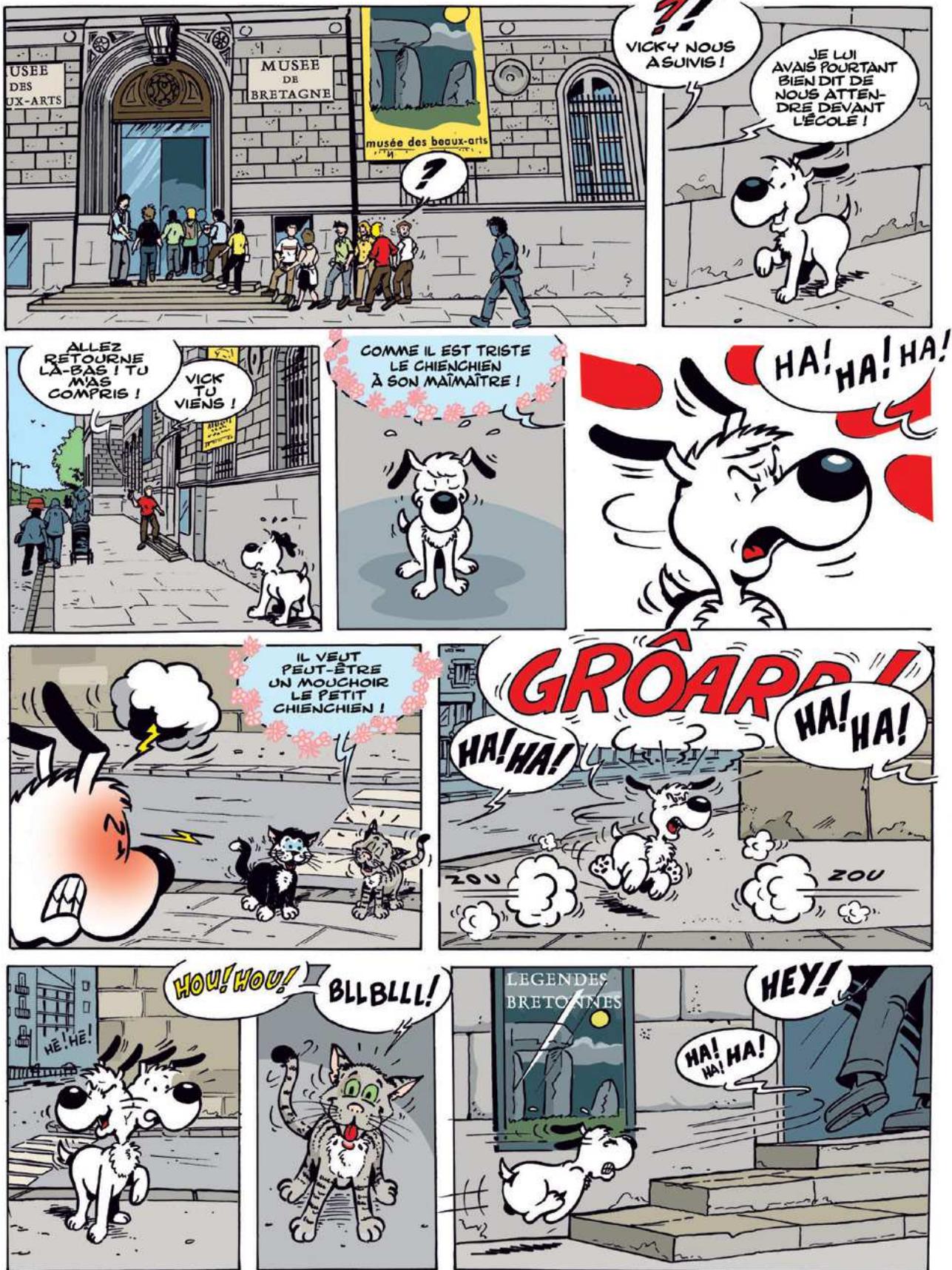
*LIRE "L'ÉTÉ DE LA LOUVE"

*LIRE "LES ARCHANGES DU MONT-SAINT-MICHEL"

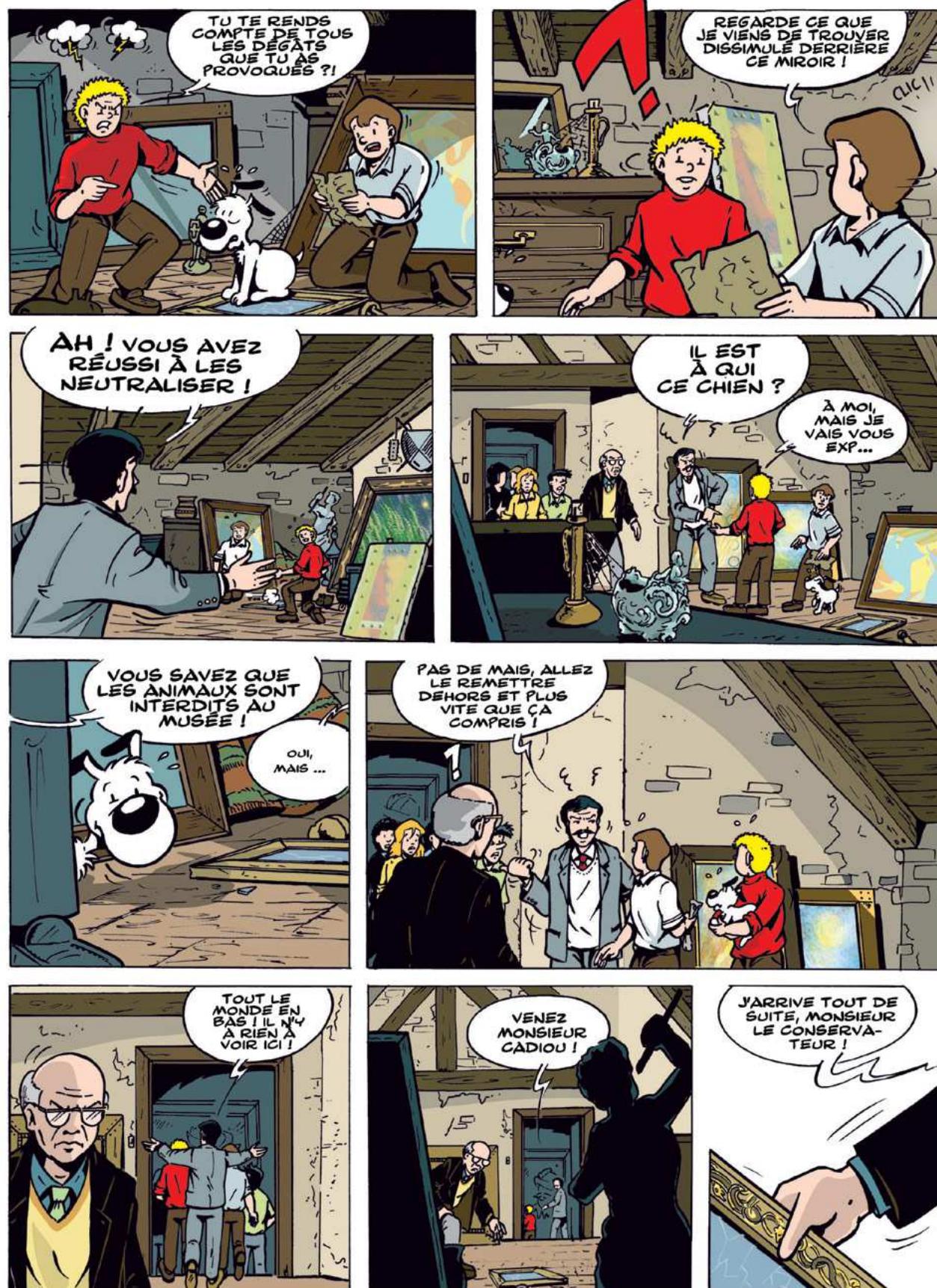


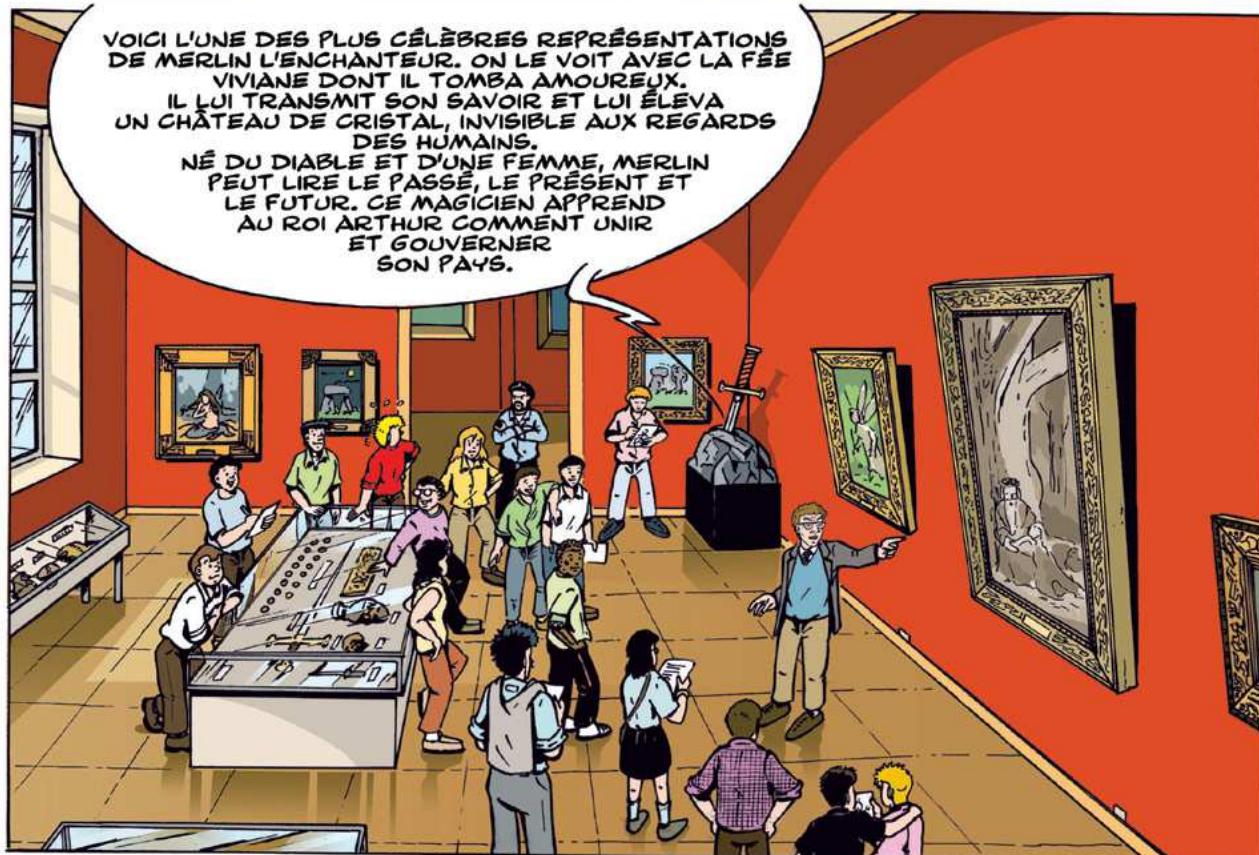
*LIRE "LES DISPARUS DE L'ÎLE AUX MOINES"





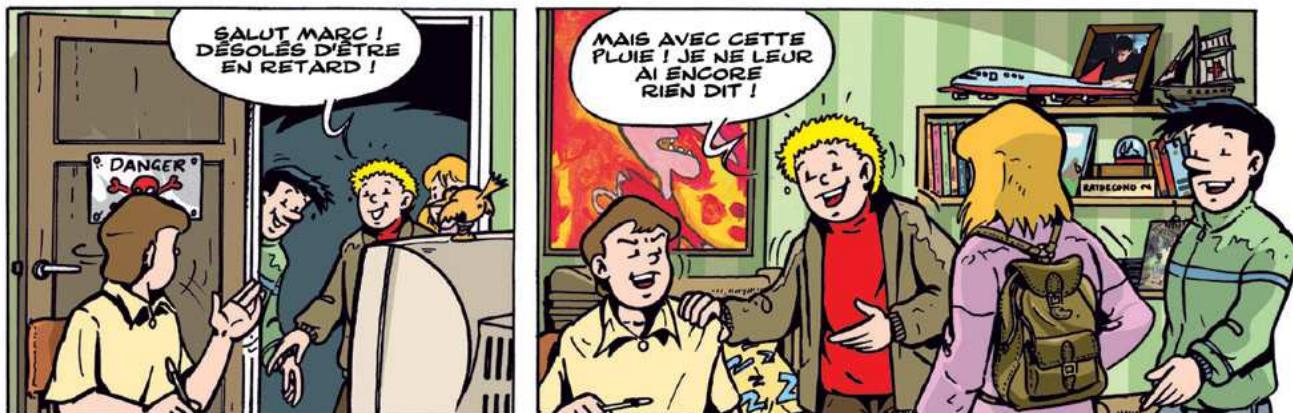


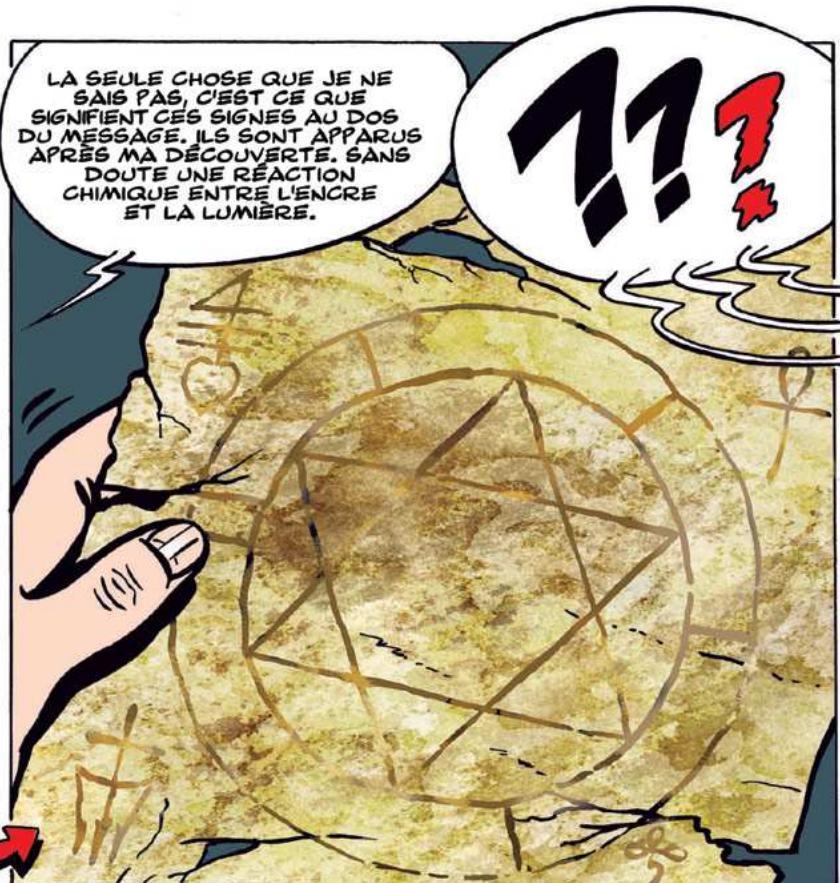


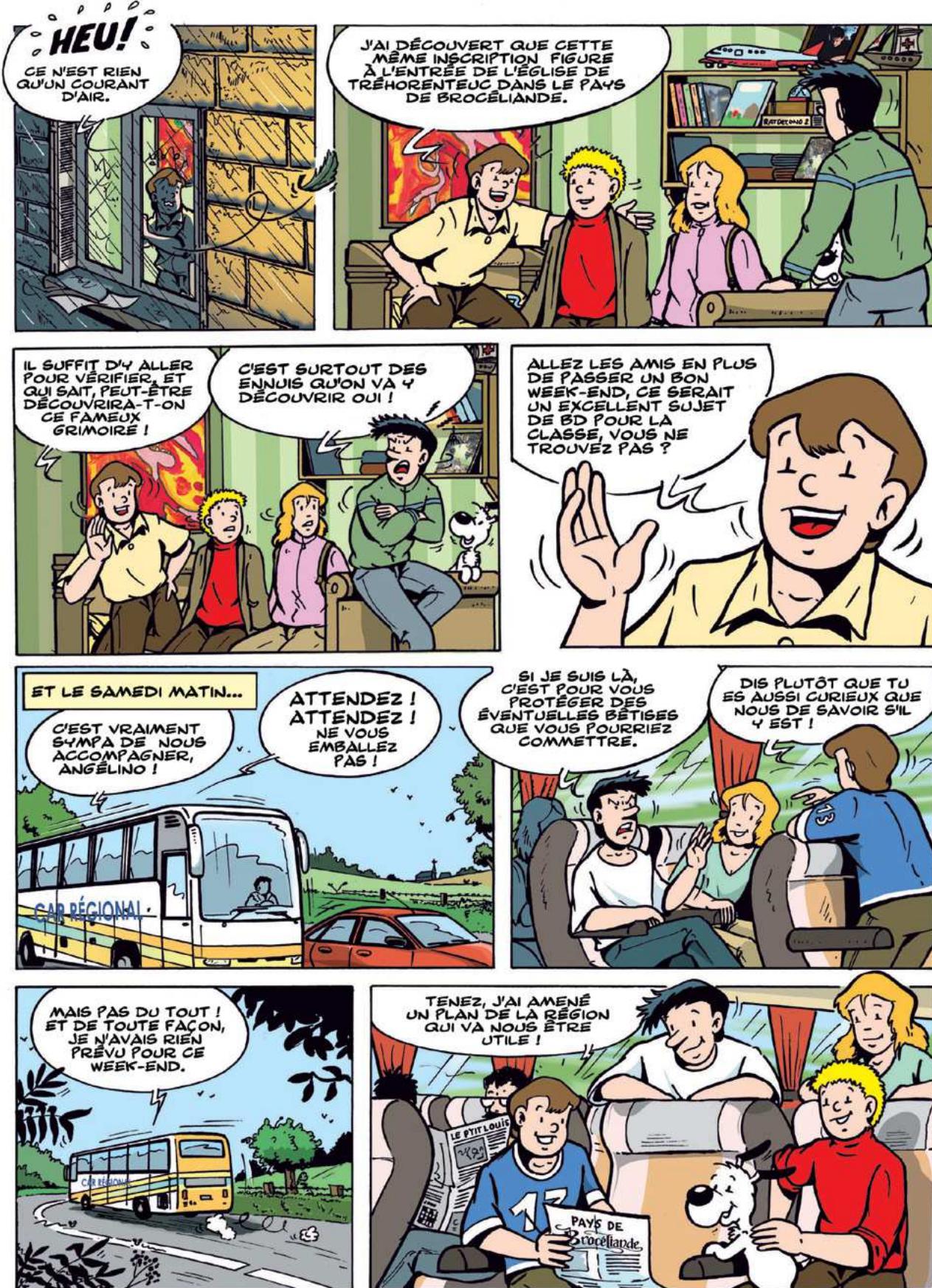












CIRCUITS GÉNÉRAUX



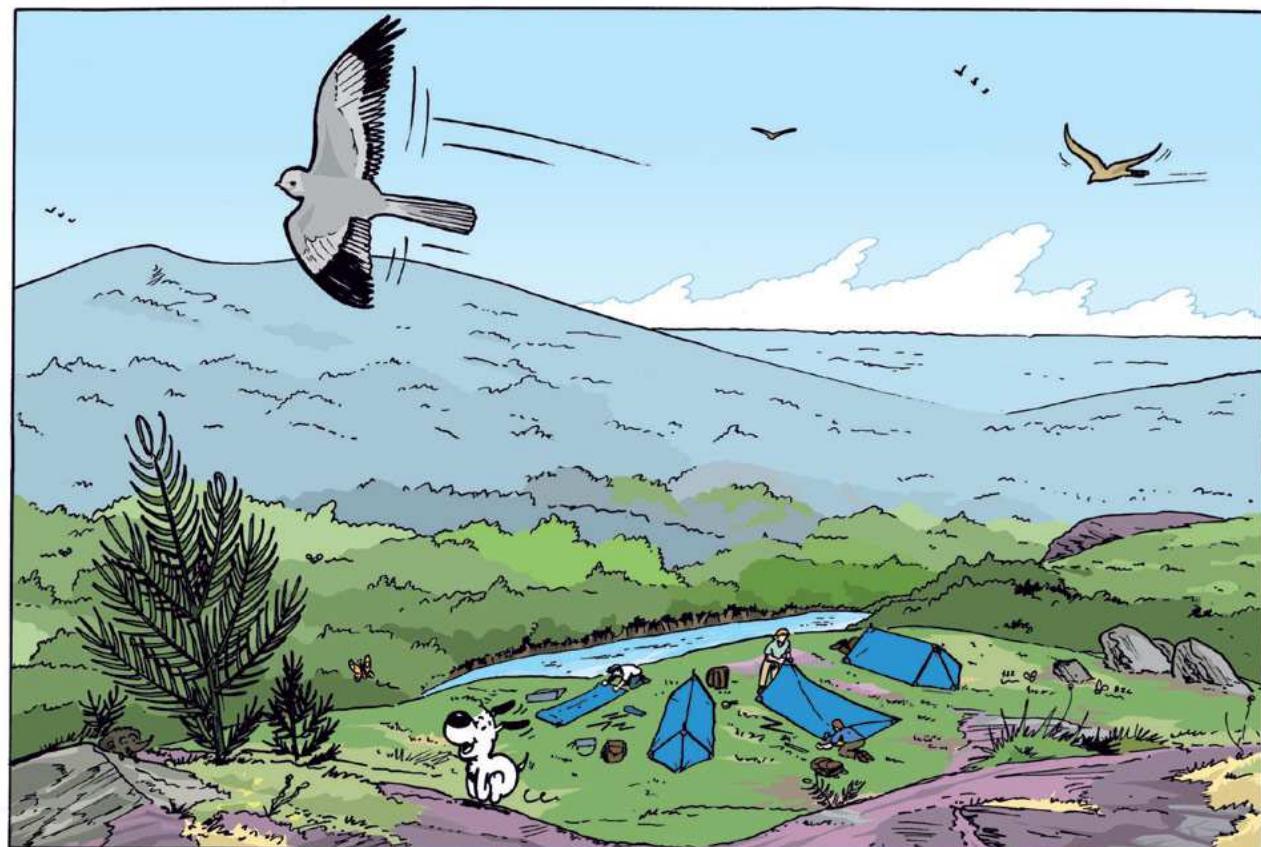
Conception: B. BERTIN / Réalisation: S. TANGUY © ÉDITIONS PETIT LOUIS 2002

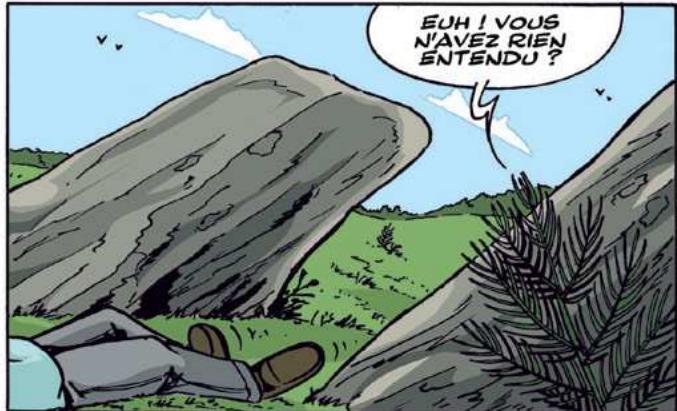


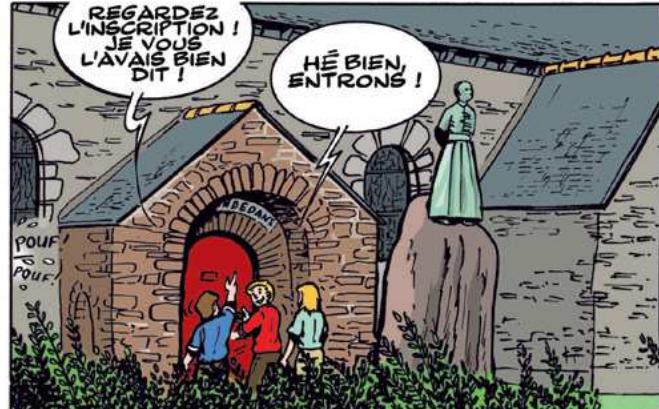
La forêt de Paimpont est un monde sylvestre * où Brocéliande n'a de limites que celles de notre imagination. Histoire et légende se mêlent, et la frontière est trouble. Tantôt arbres impressionnans, tantôt sources et étangs, parfois landes, parfois roches fascinantes, mais le promeneur découvre toujours des paysages fantastiques et surprenants. Cet univers forestier est le théâtre de romans du Moyen-Age avec les aventures du Roi Arthur et de ses chevaliers de la Table Ronde à la quête du Graal. Il a su également développer les croyances populaires comme la Dame Blanche de Trécesson, les lavandières de la nuit, ... Les très nombreux mégalithes, signe d'une vie préhistorique, alimentent toute la saveur des contes inspirés par ce site. Laissez-vous charmer par Brocéliande, la mythique.

* *sylvestre = forestier*

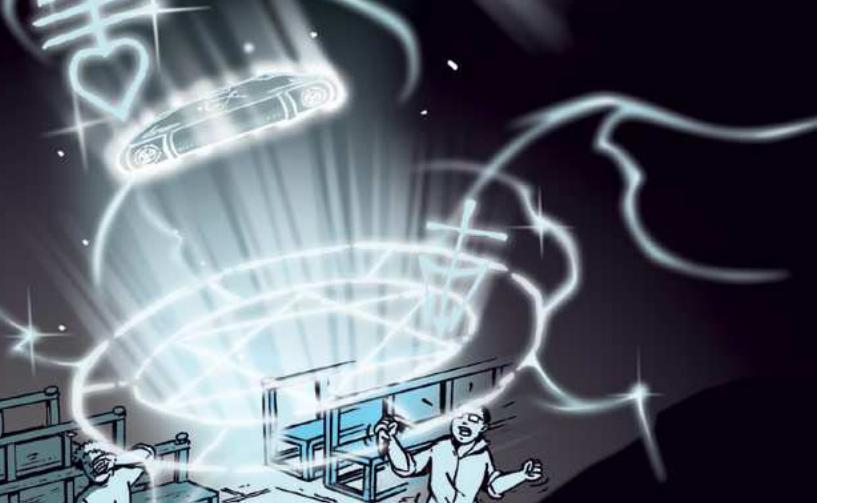
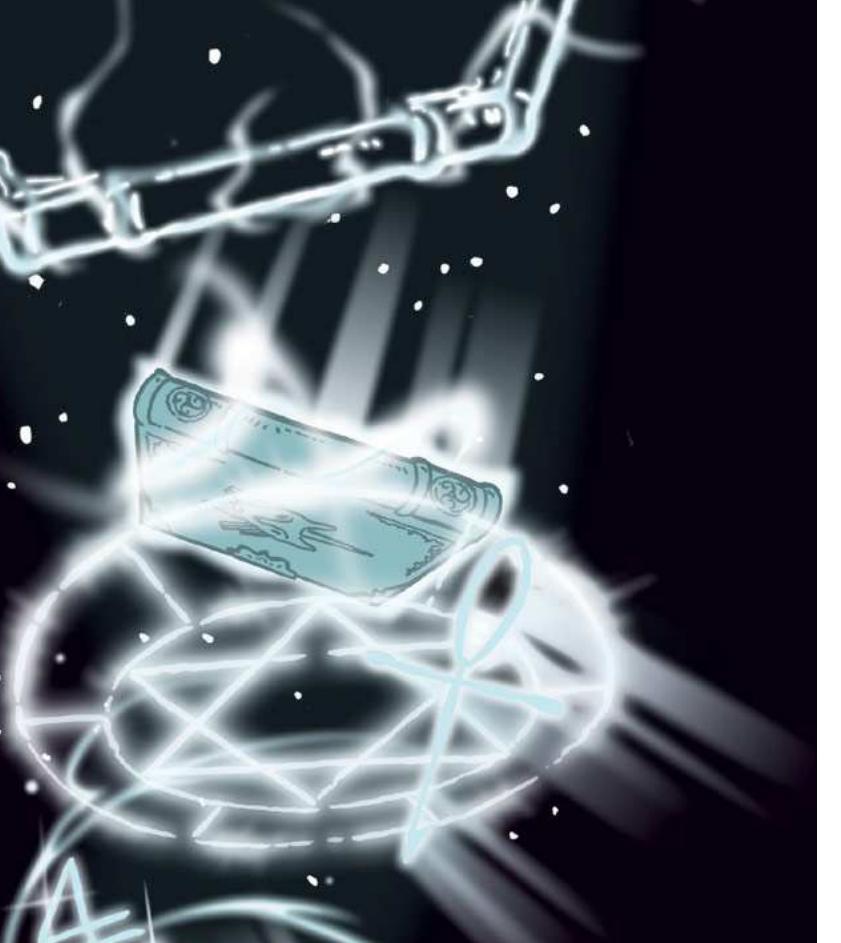


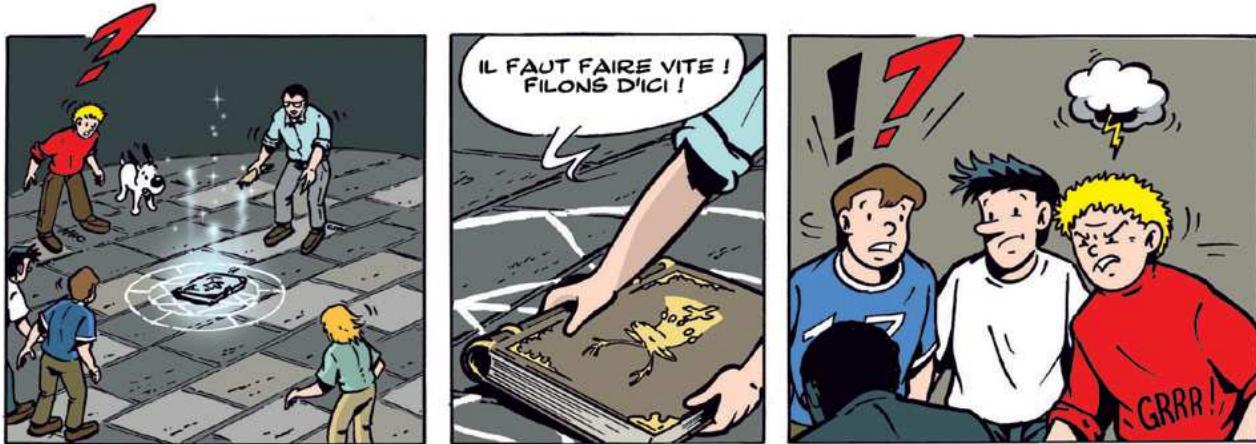












! ?





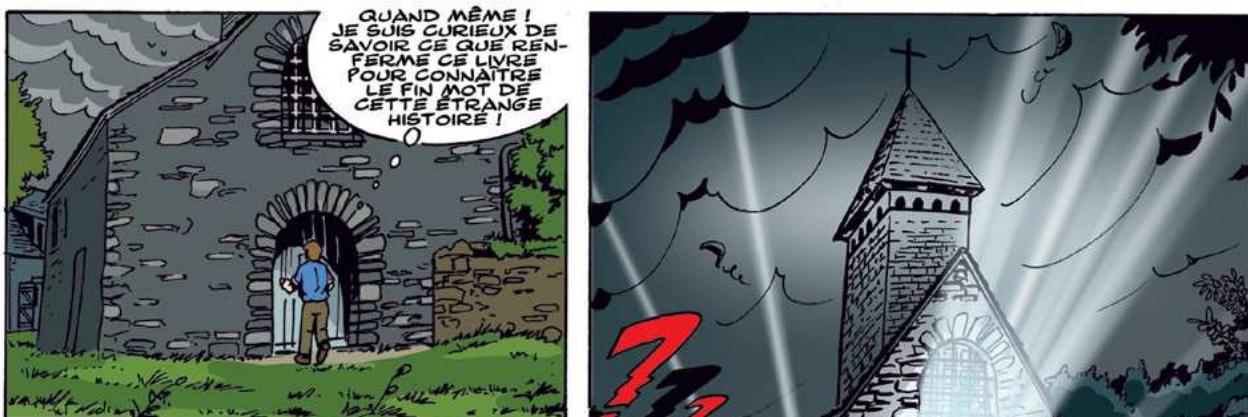




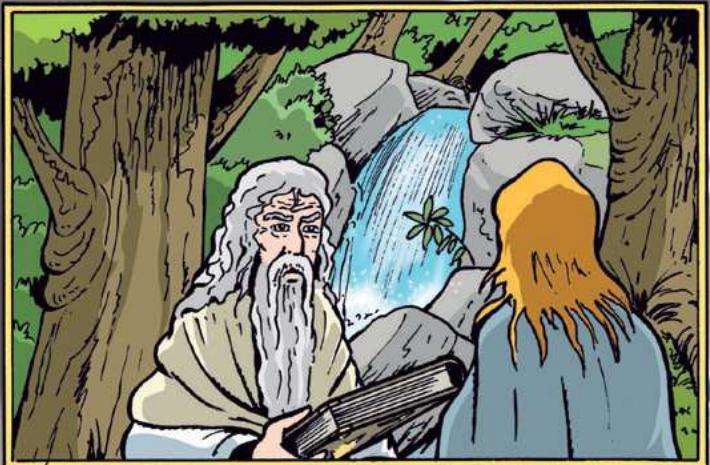




UN PEU PLUS TARD ...







TOUT COMMENÇA LE JOUR OÙ MERLIN, PAR AMOUR, CONFIA SON GRIMOIRE A VIVIANE. CE LIVRE PERMET A CELUI QUI SAIT L'UTILISER DE DÉTENIR LES POUVOIRS LES PLUS TERRIBLES QUE L'HOMME, LES FÉES ET AUTRES VIES NE PEUVENT IMAGINER !



MORGANE APPRENANT SON EXISTENCE DÉCIDA DE S'EN EMPARER, MAIS VIVIANE, DANS SA SAGESSE, AVAIT JETÉ UNE MALEDICTION SUR CE GRIMOIRE. QUICONQUE L'OUVRIRAIT, S'EN TROUVERAIT PRISONNIER.

LES ANNÉES PASSÈRENT ET LES HOMMES FIRENT DE MOINS EN MOINS APPEL À LA MAGIE. VIVIANE DÉCIDA DE DIRE ADIEU À SES DISCIPLES POUR REJOINDRE MERLIN.



MAIS AVANT, ELLE LEUR CONFIA UN PARCHEMIN : LA CLEF QUI PERMETTAIT, AU MOINDRE DANGER, DE FAIRE REVENIR LE GRIMOIRE DE L'AUTRE MONDE OU IL ÉTAIT CACHÉ POUR LE DÉTRUIRE.



CE QUI S'EST PRODUIT QUELQUES ANNÉES PLUS TARD.

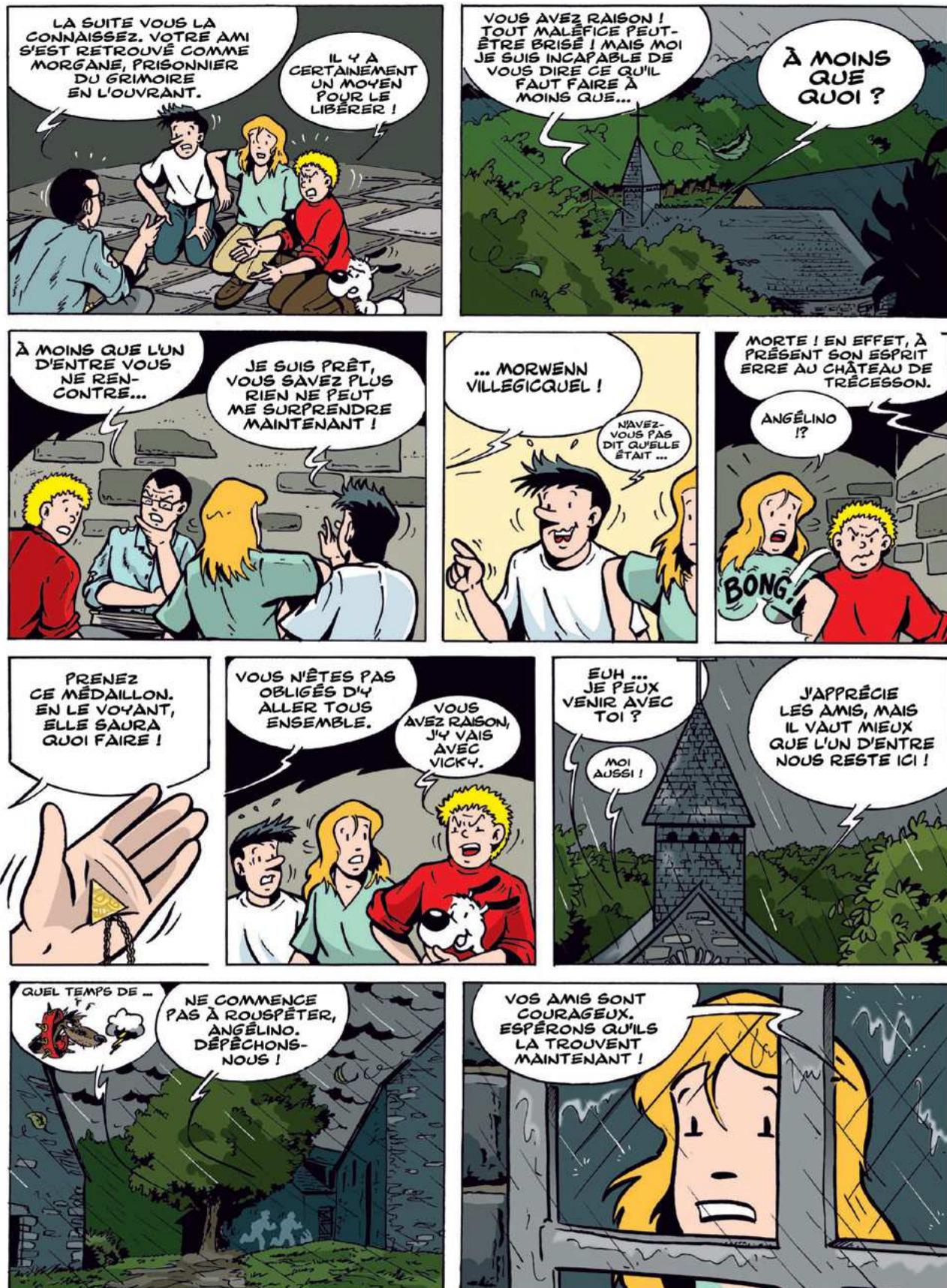
LES ADORATEURS DE MORGANE, TOUJOURS À LA RECHERCHE DU MANUSCRIT, APPRIENT L'EXISTENCE DE LA CLEF. ILS SAVAIENT QU'UNE CERTAINE MORWENN VILLEJICQUEL LA DÉTENAIT. CETTE DERNIÈRE EUT JUSTE LE TEMPS D'ÉCRIRE QUELQUES MOTS SUR LE PARCHEMIN ET DE LE CACHER DANS L'ESPOIR QU'UN DE SES AMIS LE RETROUVE AVANT D'ÊTRE EMPORTÉE PAR SES RAVISSEURS. VOYANT QU'ELLE NE DIRAIT RIEN, ELLE FUT CONDUITE DANS LA FORÊT DE BROcéLIANDE OÙ ON L'ENTERRA VIVANTE. UN BRACONNIER OBSERVA TOUTE LA SCÈNE ET S'EMPRESSA D'AVERTIR LE SEIGNEUR DU CHÂTEAU DE TRÉCESSON. LE TEMPS DE RETROUVER L'ENDROIT, LA JEUNE FILLE ÉTAIT MORTE.



DEPUIS TOUT CE TEMPS, NOUS ÉTIONS LES GARDIENS DE CETTE CLEF ET AUCUN HOMME DE MORGANE NE SAVAIT OÙ ELLE ÉTAIT CACHEE, MAIS LEUR ACHARNEMENT À LA RECHERCHE, NOUS OBLIGEAIT À ÊTRE TRÈS VIGILANTS, CAR NOUS SAVIONS QUE CHACUN D'ENTRE NOUS ÉTAIT SURVEILLÉ.

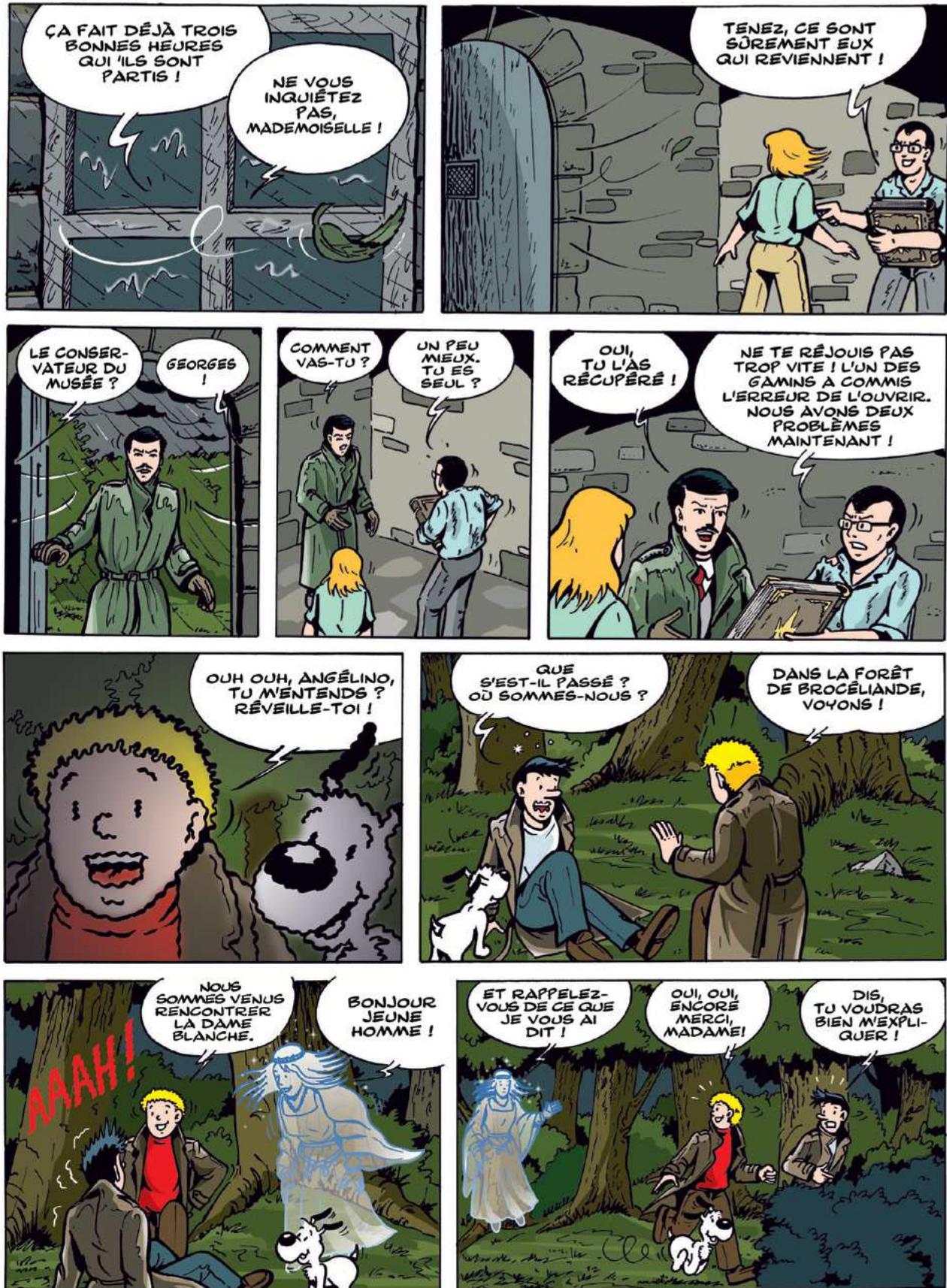


HÉLAS, LE JOUR OÙ VOTRE AMI A DÉCOUVERT LE PARCHEMIN, L'UN D'ENTRE EUX ÉTAIT PRÉSENT DANS LA PIÈCE ET, POUR N'ÉVEILLER AUCUN SOUPÇON, NOUS VOUS AVONS LAISSE LE PRENDRE AFIN DE LE RÉCUPERER PLUS TARD À LEUR INSU.



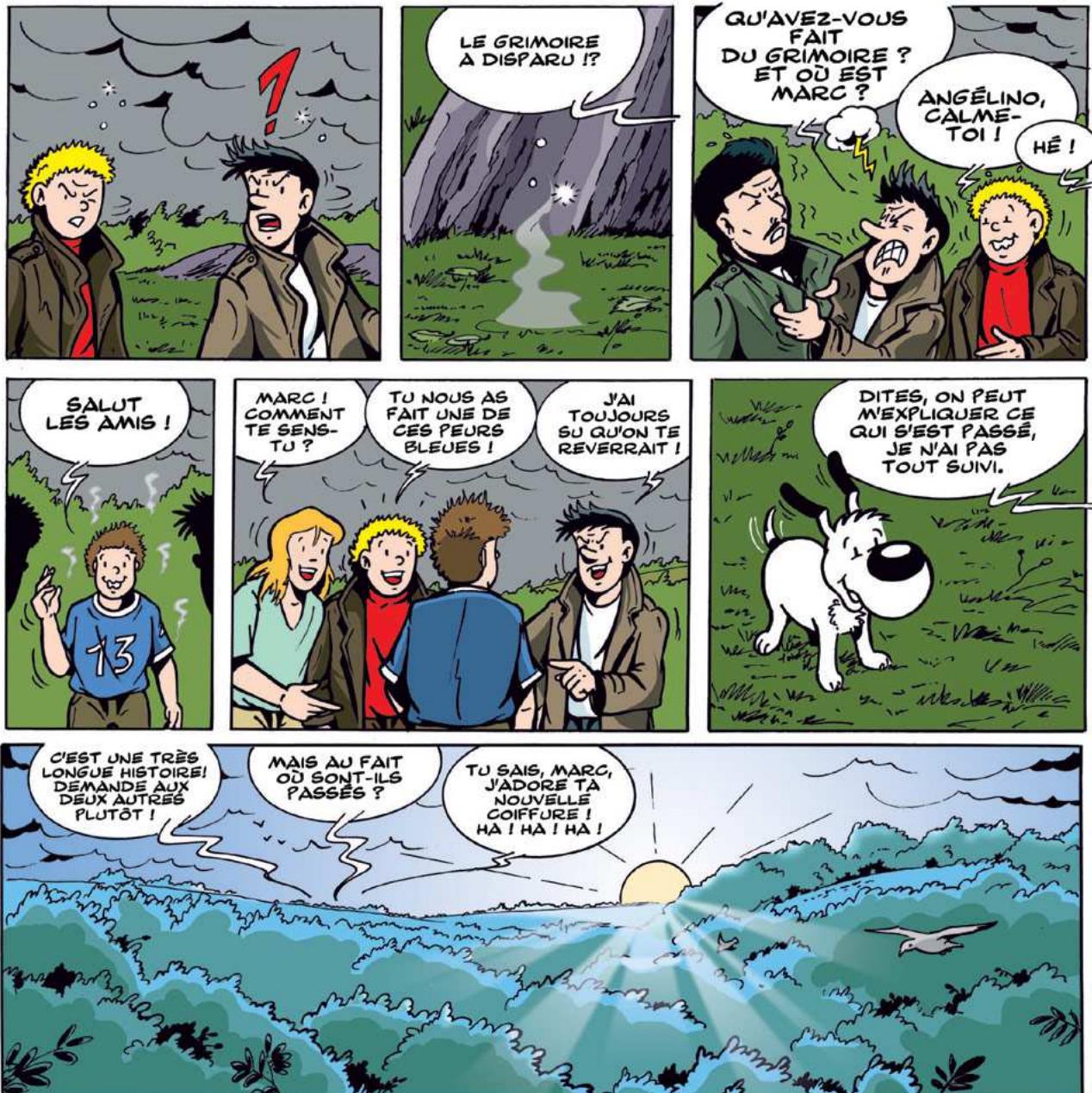












N'ALLEZ PAS CROIRE QUE CETTE HISTOIRE SE TERMINE COMME ÇA ! ELLE NE FAIT QUE COMMENCER ET POUR MES AMIS ET MOI CE FUT "LA RÉVÉLATION"



Petit guide
de
Brocéliande





La forêt de Paimpont est située aux confins de l'Ille-et-Vilaine et du Morbihan, mais la légende ne connaît pas de limites départementales et Brocéliande n'a de frontières que celles de notre imagination.

Logée sur un socle rocheux de schiste rouge de 600 millions d'années, cette forêt a été habitée dès le néolithique (-3000, -2500) puis à l'âge de bronze (-2000). Lors de fouilles, peu d'objets ont été retrouvés, et aucun ossement, le sol étant très acide. On a dénombré plus d'une cinquantaine de mégalithes (allées couvertes, menhirs, alignements, dolmens, coffres ...) qui sont l'essence même de nombreuses légendes. On peut citer notamment : le Tombeau du Géant, l'hôtié de Viviane, le jardin aux Moines, le Tombeau de Merlin.



Paimpont fut fondée au VII^e siècle par Judicaël, roi de Domnonée. Moine, il redevint roi pour défendre son royaume contre les Francs et le sauva. Il créa un ermitage dont il ne resta plus rien après les invasions vikings des IX^e et X^e siècles. L'église abbatiale fut construite au XIII^e siècle sur un soubassement du XI^e siècle et rénovée au XV^e siècle.

Ce sont d'abord les Bénédictins qui s'occupèrent de l'abbaye puis les Augustins jusqu'à la Révolution.

Brécilien, Bréchéliant, Brékilién, ... Toujours est-il qu'après la Révolution, elle s'est appelée Brocéliande. Son sous-sol riche en minerai de fer, ses nombreux arbres et son important réseau d'étangs ont amené une activité métallurgique. Les Forges de Paimpont, créées en 1653, ont fonctionné jusque vers 1884. Les vestiges de bas-fourneaux à Plélan, datant de l'époque gauloise ou du début de la période gallo-romaine, démontrent une activité minière bien plus ancienne dans la forêt.

A présent, laissez-vous charmer par cette forêt, ses landes, ses étangs mais méfiez-vous au détour d'un chemin si vous croisez une fée, des korrigans ou d'autres personnages étranges...



LA FONTAINE DE BARENTON

Différentes légendes sont attachées à cette fontaine magique qui a su traverser les siècles. C'est près de cet endroit, que se sont rencontrés pour la première fois, Merlin et Viviane. Si par malheur vous répandez de l'eau sur son perron de pierre, vous déclencherez de très violents orages, alors faites bien attention !



LE VAL SANS RETOUR

Ce lieu apparemment calme et paisible, est le site de par son amant à qui elle avait donné son cœur, elle infidèles dans son val. Prisonniers d'une invisible perdaient la notion du temps dans un univers

Ils y seraient encore, si Lancelot, totalement l'enchanted et les libéra de ce piège.

Morgane, la demi-sœur du roi Arthur. Trahie se vengea en emprisonnant les amoureux muraille d'air, ces amants déloyaux de plaisir.

fidèle à Guenièvre, ne réussit à briser

LA DAME DU LAC

Par amour, Merlin construisit pour Viviane, un château de cristal au invisible aux yeux des hommes. C'est dans ce palais que la Dame du apprit les sciences, les arts et les armes. A son quinzième anniversaire ce domaine enchanté pour devenir un chevalier de la Table Ronde.

Amoureuse de Merlin, cette fée apprit tous les tours de l'en-phrases magiques permettant de faire prisonnier qui elle enfermer à jamais Merlin dans sa prison d'air à Brocéliande.



Grand Etang de Comper, Lac éleva Lancelot et lui saire, Viviane lui dit de quitter

chanteur, y compris les neuf voudrait. Elle les prononça pour

LE MIROIR AUX FÉES

Situé à l'entrée du Val sans Retour, l'étang du Miroir aux Fées est une porte ouverte sur les légendes, celle des Lavandières de la nuit, est peut-être la plus connue.

Ces lavandières apparaissent aux hommes qui s'attardent dans les bistrots et ne rentrent chez eux qu'à la nuit tombée. Si par malheur ils rencontrent ces femmes, il est préférable qu'ils ne s'arrêtent pas les aider à tordre leur linge car s'ils tordent ce linge dans le mauvais sens, c'est-à-dire du côté maléfique, ils seront retrouvés morts, au petit matin, enveloppés dans un drap blanc.



LA DAME BLANCHE DE TRÉCESSON

Au XVIII^e siècle, un braconnier posait des collets près du château de Trécesson, lorsqu'il entendit le bruit d'un chariot. Il aperçut deux gentilshommes descendre d'un carrosse suivis d'une jeune femme enveloppée d'une grande cape qui cachait mal une robe de mariée. A son grand étonnement, les deux hommes enterrèrent vivante la jeune femme. Témoin impuissant, il alerta le châtelain de Trécesson du drame qui venait de se produire. Accompagné de quelques valets, le comte se rendit à l'endroit indiqué par le braconnier, mais quand la jeune fille fut déterrée, elle mourut avant de pouvoir révéler quoi que ce soit. Son voile et sa couronne restèrent jusqu'à la Révolution dans la chapelle du château où pour trouver un mari, les jeunes filles venaient les toucher.

LE JARDIN AUX MOINES

Cet ensemble mégalithique est un quadrilatère de 27 mètres de long, formé de blocs de quartz et de schiste pourpré. Erigé il y a quatre mille ans, on ne sait toujours pas qu'elle était sa fonction originelle. La légende raconte qu'un cruel seigneur et les moines de la région passaient leur temps à faire la noce, chassant même le jour des morts ! Pendant les vêpres, un orage terrible éclata et la foudre divine, s'abattant sur ces débauchés, les changea aussitôt en pierres.

LE SIEGE PERILLEUX

Autour de la Table Ronde où se retrouvaient les chevaliers, un siège restait vide car il était réservé à l'élu, à celui qui réussirait à approcher le Saint Graal. Seul Galaad, fils de Lancelot et d'Elaine, la fille du roi Pellès, occupa le « siège périlleux ». Pur et saint d'esprit, Galaad parvint, après avoir accompli de nombreux exploits, accompagné de Perceval et de Bohor à approcher le Graal.



Arthur : réussit à enlever l'épée magique Excalibure de l'enclos où elle était très solidement fichée et ainsi devint roi. Il institua l'ordre des Chevaliers de la Table Ronde, héros de maintes épopées autour de la quête du Graal.

Fées : princesses qui, n'ayant pas voulu embrasser le christianisme, furent frappées de la malédiction des dieux.

Guenièvre : épouse d'Arthur et maîtresse de Lancelot.

Graal : coupe mystérieuse qui contiendrait le sang du Christ. Seul Galaad, le fils de Lancelot, fut suffisamment pur et chaste, pour pouvoir l'approcher.

Hôtié : maison de Viviane.

Korrigans : petits êtres maléfiques de force surhumaine.

Lancelot : champion de Guenièvre, devenu son amant et preux chevalier, il a été élevé par Viviane. Il réussit à briser l'enchantement de Morgane qui retenait les amants infidèles prisonniers dans le Val Sans Retour.

Merlin : né du diable et d'une vierge, ce magicien apprend au roi Arthur comment unir et gouverner son pays.

Morgane : demi-sœur d'Arthur, reine des fées, son nom signifie « née de la mer ». Personnage ambigu, capable du pire comme du meilleur.

Viviane : Dame du Lac, Merlin lui transmet son savoir par amour. Elle est la protectrice des amoureux.



DÉCOUVREZ
VITE LES AUTRES
ALBUMS !



ET L'AVENTURE
CONTINUE...

EDITIONS  P'TIT LOUIS

www.editionsptitlouis.fr