

FENCH COZ — LE VIEUX FRANÇOIS

Version de Basse-Bretagne (légèrement abrégée)

Il était une fois un roi de France qui avait un fils. Un jour, en regardant dans les papiers de son père, le jeune homme a trouvé un portrait de la princesse Virginie, fille du roi de Naples.

— Elle est tellement belle ! Il faut que je parte à sa recherche.

Le roi essaya d'en détourner son fils, qu'il savait peu dégourdi mais, devant son entêtement, lui dit :

— Si tu t'en vas, mon fils, prends avec toi mon vieux valet, *Fench Coz*, qui te connais depuis l'enfance. Pars, et obéis-lui en toutes choses. Si tu suis ce conseil, tu arriveras peut-être à ton but, mais si tu ne le suis pas, tu es perdu.

Un beau matin, le jeune homme partit, accompagné de *Fench Coz*, dans un carrosse tiré par deux chevaux. Après une journée de route, comme la nuit tombait, ils sont entrés dans un bois. Ils ont mis les chevaux à paître, dans une clairière, après les avoir dételés.

Fench Coz dit au fils du roi de France :

— Je vais monter dans un arbre pour y passer la nuit. Toi, tu resteras dans le carrosse pour dormir.

Le jeune homme s'endormit bientôt profondément ; *Fench Coz*, par contre, ne ferma pas l'oeil avant le jour. C'est ainsi qu'au milieu de la nuit il entendit trois personnages venir s'asseoir au pied de l'arbre et converser.

L'un disait à l'autre :

— Voilà que le fils du roi de France est ici, espérant trouver un jour la princesse Virginie, mais il ne l'aura pas. Je sais bien qu'il dort en ce moment dans son carrosse, aussi vais-je vous dire comment il pourrait la trouver. Il se trouve, pas loin d'ici, une rivière à passer ; il n'y a pas de pont, mais, sur la rive, un bouquet de saules, et au milieu de la touffe est cachée une petite baguette. Il suffirait de prendre cette baguette, d'en frapper trois coups sur la rive, et un pont serait jeté par-dessus la rivière.

Le fils du roi n'en a rien su, mais *Fench Coz* avait tout entendu.

Un autre personnage s'est mis à dire :

— Je sais qu'au-delà de la rivière se trouve le château où la princesse Virginie demeure. Mais son père, le roi de Naples, ne veut pas qu'on l'approche. Il faudrait faire signe à la princesse, qui se trouve dans une chambre avec une petite fenêtre. Ils veilleront sur elle.

Fench Coz n'en a pas perdu un mot.

Le troisième personnage a ajouté :

— Si toutefois le fils du roi de France arrive à enlever la princesse Virginie, il aurait le roi de Naples et tous ses gardes à ses trousses. Pour retarder ses poursuivants, il faudrait conserver la baguette trouvée dans la touffe de saules, et l'y remettre après avoir passé le pont. Alors disparaîtrait le pont, et le roi de Naples se trouverait retardé dans sa poursuite.

Ceci non plus n'a pas échappé à *Fench Coz*.

Le lendemain matin, le vieux valet dit :

— Eh bien ! nos chevaux sont reposés, il est temps de re-prendre notre route.

Le carrosse du prince n'a pas tardé s'arrêter devant une rivière ; elle n'était pas bien large, mais on ne voyait pas un moyen de la franchir.

— Ne vous inquiétez pas, mon maître, dit *Fench Coz*. Je vais descendre du carrosse, et faire en sorte qu'il y ait un pont.

Le vieux valet a trouvé la baguette cachée dans la touffe de saules, en a frappé trois coups sur la berge de la rivière, et aussitôt un pont a été jeté, d'une rive à l'autre.

Le carrosse s'y est engagé ; avant la fin de la matinée, il s'est arrêté devant le château du roi de Naples. *Fench Coz* dit alors au fils du roi de France :

— La princesse Virginie est enfermée dans cette chambre, là-haut ; elle n'a qu'une petite fenêtre pour communiquer avec le monde extérieur ; mais si vous réussissez à l'apercevoir, faites-lui signe, et elle sera prête à vous suivre.

Pendant ce temps-là, la princesse Virginie était dans sa chambre, 'seule avec sa gouvernante. Elle lui dit :

— Je sais qu'un prince est arrivé au pied du château : il vient de me faire un signe quand je mettais la tête à la fenêtre. Descendons promptement dans le jardin, avant que personne ne le sache.

Elles sont arrivées à la porte du jardin, où le fils du roi de France les attendait. Il les a fait entrer en hâte dans son carrosse ; ils sont partis ensuite à fond de train. Bientôt ils sont arrivés au bord de la rivière.

— Passons vite sur le pont, dit *Fench Coz* à son jeune maître, parce qu'il va bientôt disparaître.

Et sitôt le carrosse passé, le vieux valet saute à bas de son cheval et va remettre la baguette au milieu de la touffe de saules.

Les gardes du roi de Naples étaient déjà parvenus sur le pont quand il a sauté ; aussi ont-ils tous été noyés. Le prince a continué sa route jusqu'au petit bois où ils avaient fait halte la première nuit. Cette fois encore, *Fench Coz* est monté dans l'arbre.

Bientôt, les trois personnages réunis la nuit précédente au pied de l'arbre y sont revenus pour reprendre leur entretien. L'un d'eux prit la parole :

— Nous avons dit que le fils du roi de France ne réussirait pas à enlever la princesse Virginie, et il est là-bas, dans cette clairière, dormant au pied de son carrosse où reposent la princesse et sa gouvernante. Mais il n'est pas encore rentré en France, et il aura bien du mal à y revenir ! Il fera la rencontre d'un mendiant en train de se noyer dans un étang, mais, s'il essaie de le secourir, il peut être sûr de venir chez nous se chauffer (1).

Fench Coz ne dormait pas plus que la nuit précédente, et rien ne lui a échappé.

Le second personnage ajouta :

— S'il retient son premier mouvement et ne secourt pas le mendiant, il fera ensuite la rencontre d'un voleur. Ce voleur lui demandera de lui donner toutes ses affaires, et il les mettra tous, nus comme des vers, à courir sur la terre. Mais le fils du roi de France, qui est fier, n'acceptera pas cela, et s'il rejette la demande du voleur, c'est alors qu'il viendra chez nous se chauffer !

Fench Coz écoutait toujours.

Le troisième personnage prit la parole à son tour.

— Si le prince accepte la demande du voleur, ils arriveront tous, nus et à pied, devant une auberge où il sera marqué, pour enseigne : *Dibri hag evan tri deiz ha gwiskat 'vit mann*. Ici on donne à manger et à boire pour trois jours et des habits, pour rien. Et s'ils commettent la sottise d'y entrer, eh bien ! ils viendront tous chez nous se chauffer !

Alors, l'entretien des trois personnages a pris fin.

— Et maintenant, dirent-ils tous trois, si quelqu'un répète ce que nous venons de dire, il sera changé en statue de marbre.

Le jour s'est levé. *Fench Coz* a éveillé tout le monde, et l'on s'est remis en route. Le vieux valet savait tout, mais il n'en souffla mot à personne.

Ils n'avaient pas fait beaucoup de chemin qu'ils ont fait leur première rencontre. Un pauvre homme en guenilles se débattait dans un étang, comme s'il allait se noyer, et criait :

— Au secours !

Le prince voulait descendre de son cheval pour le sauver.

— Non, lui dit *Fench Coz*, vous ne le ferez pas.

Le fils du roi fut fâché.

— Non seulement tu veux tout mener à ta guise, mais voilà maintenant que tu deviens mauvais !

— Le roi votre père vous a confié à ma garde, et moi je vous dis : Laissez ce mendiant, et partons.

Le jeune homme étonné, obéit à contrecœur.

Peu de temps après, le carrosse fut arrêté par un voleur qui se mit en travers de la route :

— Si vous tenez à votre vie, il faut me donner tout ce que vous avez sur vous et avec vous.

Le fils du roi de France voulut passer outre avec hauteur.

— Mais non, dit *Fench Coz*, il faut lui donner tout ce que nous avons et il nous laissera passer.

Le jeune homme était très irrité ; quant à la princesse et à la gouvernante, elles ne voulaient pas non plus céder au voleur.

— Voyez, dit *Fench Coz*, je me laisse faire !

Et il se mit à dépouiller ses habits.

A cette vue, les trois compagnons de route de *Fench Coz* imitèrent le valet ; et les voilà nus, à pied, marchant péniblement dans l'espoir de trouver un abri. Ils arrivèrent devant une auberge où ils virent marqué : « Ici on donne à manger et à boire pour trois jours, et des habits, pour rien ».

Le fils du roi de France s'écria :

— Entrons ici !

— Ah non ! dit *Fench Coz*, il faut continuer notre route. Suivez-moi tous les trois et vous serez bientôt rentrés à la maison.

Le prince entra dans une si grande colère qu'il voulait tuer son valet. A la fin, il s'est résigné à lui obéir ; et guidés par *Fench Coz* ils sont arrivés sans encombre chez le roi de France, où, à la demande du prince, *Fench Coz* fut jeté en prison.

Mais le roi de France, connaissant la naïveté de son fils, vint interroger son vieux valet en prison. *Fench Coz* lui expliqua ce qu'il avait entendu dans son arbre, la première nuit, et comment il en avait tiré profit. Mais quand il est arrivé à la seconde nuit, et s'est mis à parler de la rencontre avec l'homme en train de se noyer, au même moment ses pieds se sont changés en marbre, et ses jambes aussi, jusqu'aux genoux.

Comme le roi insistait pour savoir la suite, le vieux valet a dû raconter comment il avait entendu prédire leur rencontre avec le voleur, et s'est écrié :

— Puisque je suis obligé de parler pour sortir de cette prison, eh bien ! je souffrirai à cause de vous.

A ce moment, il est devenu marbre jusqu'aux épaules. Le roi insistait toujours ; quand le valet a raconté la rencontre prévue de l'auberge, il a conclu :

— Si vous étiez entrés dans cette auberge et ne m'aviez pas obéi, vous seriez devenus en marbre comme je le deviens !

A ces mots, sa bouche s'est fermée, et toute sa tête a été changée en marbre. Quand le roi et son fils n'ont plus vu que cette statue de pierre à la place de *Fench Coz*, ils se sont mis à pleurer. Mais rien n'y fit. Alors, ils firent mettre la statue au milieu de la plus belle salle du château, et tous les jours le fils du roi lavait, de regret, le marbre de *Fench Coz* avec ses larmes.

Par la suite, le roi de France a voulu que les noces de son fils avec la princesse Virginie aient lieu ; et avant la fin de l'année ils ont eu un fils. Mais à leur grand désespoir, leur enfant ne faisait que crier et pleurer nuit et jour ; il y avait toujours trois nourrices auprès de lui, mais personne ne pouvait le calmer.

Un jour, le prince est allé secrètement trouver une sorcière, pour lui demander conseil.

— Je crois que nous ne saurions être heureux sans *Fench Coz*, mon vieux valet, qui a été changé en marbre ; et je suis prêt à faire n'importe quoi pour le délivrer.

La sorcière lui répondit :

— Eh bien ! je vais te donner mon conseil. Si tu veux délivrer ton vieux valet, il faut d'abord tuer ton fils, et répandre le sang de ton fils partout sur le marbre de *Fench Coz*. Quand la pierre en aura été toute lavée, ton vieux valet sera redevenu un homme, et il fera revivre ton enfant, qui se mettra à rire et à gambader.

— *Fench Coz* m'a toujours dit la vérité, dit le fils du roi ; aussi me résignerai-je à faire ce que vous me conseillez. Il est rentré au château du roi et il a dit aux trois nourrices :

— Laissez-moi seul avec mon fils ; je vais le garder pendant que vous irez à la grand'messe avec la princesse Virginie.

Le prince a tué son fils, il a répandu le sang de l'enfant sur le marbre et l'en a lavé. Alors, *Fench Coz* s'est levé tout vivant devant lui, et s'est mis à pleurer ; mais en le baignant de ses larmes, il a rendu la vie à l'enfant.

Quand la princesse Virginie est rentrée avec les trois nourrices au château, elle a vu son fils, qui riait et gambadait, courir au-devant d'elle ! *Fench Coz* était auprès du prince, et il ne l'a plus quitté désormais.

Contée en juillet 1954 par Mme Vve L'Héréec, 66 ans, fermière à Prat (Côtes-du-Nord). Ms G. MASSIGNON, B. Bret.

(1) En breton : donet du-man de domman. La conteuse croit que les trois personnages en question — bien que ce ne soit pas précisé dans le conte — seraient des *korrans* ou nains, des korrigans comme on dit plus souvent, êtres se plaisant à jouer des tours aux hommes et notamment à les attirer, le soir, autour de leur feu.