tout, même sa ville morte, sa Pompéï que peut-être la mer, en se retirant un jour, permettra d'explorer et que l'on retrouvera alors sous la vase et sous les algues marines, comme on a retrouvé l'autre sous la cendre et les couches de lave.

Effectivement, à l'extrémité sud de la baie de Douarnenez, un peu au-dessus de la pointe du Raz et de Plogoff on aperçoit dans les basses marées, à quinze ou vingt pieds sous l'eau, des pierres druidiques rangées symétriquement, les ruines, des autels : c'était là que s'élevait jadis la fameuse cité d'Ys, l'ancienne capitale de la Cornouaille, engloutie un jour par la mer.

Aujourd'hui, il faut l'avouer, il est difficile de suivre les traces de cette puissante cité, car le sol maritime monte et les indices disparaissent progressivement ; mais au seizième siècle le chanoine Moreau déclare avoir vu de ses yeux une vaste enceinte de cailloux maçonnés, en forme de carré long, près de laquelle on trouvait en fouillant la terre (ce qu'on pouvait faire alors) des urnes cinéraires, des sarcophages en pierre d'une haute antiquité.

Le chanoine déclare en outre avoir vu deux longues voies pavées se dirigeant l'une vers Quimper, l'autre vers Cahain.

À l'égard de l'existence de cette ville d'Ys, le savant voyageur Cambry rapporte, de son côté, que les pêcheurs, à quatre ou cinq brasses dans la mer, près de la côte, peuvent suivre avec leurs ancres des murs d'un grand développement et que, dans les fortes tempêtes, quand les sables sont soulevés par l'ouragan, on aperçoit au fond de la baie de larges troncs d'ormeaux d'une couleur noire et dont la position a une apparence de régularité.

D'autres savants prétendent que toute cette ancienne cité, dont l'étendue était immense, occupait l'emplacement entier de la baie de Douarnenez, et les légendes du pays ajoutent que les récifs de la baie ne sont même pas autre chose que les édifices de la ville submergée. Ce qui a donné lieu à ces suppositions et servi de base à ces légendes, c'est que si les ruines d'Ys sont apparentes au fond de la mer depuis Plogoff jusqu'à la pointe de Brézellec, on en retrouve encore des traces de l'autre côté de la baie au cap de la Chèvre, près de cette petite anse nommée *Tout-ar-Dahut* (gouffre de Dahut).

Or, s'il faut en croire le récit des anciens, Dahut était le nom de la femme dont les crimes ont attiré sur elle la colère du ciel.

D'après les légendes, c'était dans ce gouffre que Dahut faisait précipiter ceux qu'elle avait aimés.

Dahut était la fille de Gradlon, roi de la Cornouailles. Elle était divinement belle, mais sa méchanceté dépassait encore sa beauté. Dahut, dit toujours la légende, aimait à voir passer au loin les beaux gars qui chevauchaient sur leurs bidets, puis, quand ils étaient passés, elle envoyait courir après eux. Et les gars revenaient, car on leur disait que la fille du roi voulait leur parler. Ils entraient dans le château au moment où se couchait le soleil. Un beau festin était préparé et une musique harmonieuse se faisait entendre. Puis, après les joies de l'orgie que présidait Dahut, les jeunes gens masqués étaient reconduits, mais un ressort caché dans le masque les étranglait, et leurs cadavres allaient se perdre dans l'abîme.

Ici la légende, qui est entrée dans des détails d'une naïveté un peu trop pittoresque pour nos mœurs modernes, jette l'anathème sur la fille du roi et nous apprend que les gémissements entendus sur la côte ne sont autres que les cris des âmes plaintives torturées par la criminelle Dahut, lorsqu'elle leur a refusé impitoyablement toute sépulture chrétienne.

On sait quelle est sur les masses l'influence de la conduite des grands ; aussi la conduite de la trop aimable Dahut avait-elle eu pour résultat d'exciter la débauche générale. Sodome et Gomorre n'étaient que de petites Nanterre à côté d'Ys (toujours au dire de la légende) ; mais à partir de cet instant la vieille chronique, avec son bon sens breton, quitte la voix du fantastique et entre dans celle de l'histoire.

Ys, située sur une plage très-basse, n'était préservée des

flots de l'Océan que par des digues et des écluses fermées par des serrures en fer qu'une même clef ouvrait. Cette clef était d'or massif et ne quittait jamais le chevet du roi.

Un soir, la princesse qui était violemment éprise d'un beau guerrier du voisinage l'invita à souper. Le guerrier soupa, mais quand on voulut lui mettre le masque fatal il tua tous ceux qui se présentaient. Dahut, émerveillée de ces actes de courage, offrit sa main au guerrier ; celui-ci mit une condition *sine qua non* à accepter l'offre faite par la fille du roi : il voulut la clef d'or des digues et des écluses.

Dahut, qui était sous l'empire d'une violente passion, promit ce que voulut le guerrier et se mit à l'œuvre. Elle alla dans la chambre de son père ; le vieux roi dormait.

Mais ici il faut laisser parler la légende bretonne dans toute sa poésie farouche et naïve :

" Or quiconque eût vu le vieux roi sur sa couche eût été rempli d'admiration ;

" D'admiration en le voyant dans son manteau de pourpre, ses cheveux, blancs comme neige, flottant sur ses épaules, et sa chaîne d'or autour de son cou ;

" Quiconque eût été aux aguets eût vu la blanche jeune fille entrer tout doucement dans la chambre, pieds nus, et s'approcher peu à peu du roi son père, se mettre à genoux près de lui et lui enlever chaîne et clef.

" Toujours il dort... il dort, le roi... quand on entendit un grand cri ;

" — Le puits déborde ! la ville est submergée !... Lève-toi, seigneur roi ; à cheval et loin d'ici ! La mer vient de rompre ses digues ! Maudite soit la blanche jeune fille qui ouvrit après l'orgie les portes du puits de la ville d'Ys, cette grande barrière de la mer.

" Forestier ! forestier ! Dis-moi, le cheval sauvage de Gradlon, l'as-tu vu passer dans cette vallée ? Je n'ai point vu passer dans cette vallée le cheval de Gradlon, je l'ai seulement entendu la nuit... *Trip-trep, trip-trep, trip-trep*, rapide comme le feu."

" Eveillée par saint Guénolé, dont il écoutait ordinairement les conseils, le roi fuyait à cheval, sa fille en croupe, accompagné du saint. Poursuivi par les flots, il allait périr :

" — Roi Gradlon, lui cria Guénolé, si tu ne veux pas périr, sépare-toi du démon que tu portes en croupe ! "

" Gradlon poussa sa fille dans les flots qui se retirèrent sur le champ.

" — As-tu vu, pêcheur, la fille de la mer peignant ses cheveux blonds comme l'or au soleil du midi, au bord de l'eau ?

" — J'ai vu la blanche fille de la mer, je l'ai même entendue chanter... c'est la Mary-Morgan de la baie... ses chants sont plaintifs comme les flots..."

Ainsi parle la légende. La science qui a constaté la submersion de cette ville, n'y voit qu'un envahissement successif des flots ; mais quoique cette version soit peut-être plus sensée, à coup sûr elle ne sera jamais adoptée par les paysans de la Bretagne.

Le gouffre de Dahut, comme la baie des Trépassés, comme l'Enfer et tant d'autres lieux de la vieille terre armoricaine réputés pour servir d'asile aux âmes errantes, était soigneusement évité des habitants, car à la légende fondamentale venaient s'ajouter d'autres chroniques qui toutes servaient à augmenter la terreur.

On disait qu'au renouvellement de chaque lune, à minuit sur toutes les côtes de la Bretagne, les pêcheurs de mauvaise vie et qui se souciaient peu du salut de leur âme étaient réveillés par trois coups frappés à leur porte par une main invisible. Alors ils se levaient, poussés par une volonté surnaturelle, ils se rendaient au rivage où ils trouvaient de longs bateaux noirs, qui semblaient vides et qui cependant avaient un fort tirant d'eau. Dès qu'ils étaient entrés dans ces barques, une grande voile blanche se hissait toute seule au haut du mât et les barques quittaient le bord comme emportées par un courant rapide, toutes se dirigeant vers le gouffre de Dahut où elles sombraient... Ces bateaux, ajoutait-on, étaient