

II. Tentatives pour lui faire peur. — A : Son frère; A₁ : un autre; A₂ : se déguise la nuit en fantôme pour lui faire peur; A₃ : le héros bat; A₄ : tue la personne déguisée.

B : On l'envoie la nuit à l'église; B₁ : pour y sonner les cloches; B₂ : après déguisement en fantômes de statues des saints; B₃ : de mannequins; B₄ : de personnages vivants (curé ou marguillier); B₅ : que le garçon renverse; B₆ : blesse; B₇ : tue; B₈ : autre.

C : Il doit veiller un faux mort; C₁ : qu'il frappe lorsque celui-ci remue pour lui faire peur; C₂ : blesse; C₃ : tue; C₄ : en disant : « Quand on est mort, on ne bouge plus¹. »

D : Autres tentatives.

III. Le départ et la route. — A : Il part à l'aventure; A₁ : va chercher la peur; A₂ : va chercher fortune; A₃ : fuit les gendarmes; A₄ : est chassé par ses parents; A₅ : revient du régiment.

B : Il emporte une étole de curé; B₁ : le bâton de la croix; B₂ : ou de la bannière; B₃ : d'autres choses.

C : Il descend des pendus d'un gibet.

IV. Au château hanté. — A : Il demande l'hospitalité dans une auberge; A₁ : va chez le roi; A₂ : on lui signale un château hanté; A₃ : il y va coucher; A₄ : il trouve le château hanté sur sa route; A₅ : il apprend qu'un roi donnera sa fille à qui couchera dans le château hanté.

B : Il demande à emporter au lieu hanté un jeu de cartes; B₁ : une étole de prêtre; B₂ : le bâton d'une croix; B₃ : ou d'une bannière; B₄ : de l'eau bénite; B₅ : des vivres; B₆ : des outils; B₇ : d'autres objets.

C : Il fait du feu; C₁ : se met à table; C₂ : se chauffe; C₃ : se couche; C₄ : est réveillé à minuit.

D : Descente par la cheminée d'un personnage; D₁ : en parties du corps séparées qui se rassemblent; D₂ : d'autres personnages semblables; D₃ : qui font de même; D₄ : autres apparitions.

E : Le héros a affaire au diable; E₁ : à plusieurs diables; E₂ : à un revenant; E₃ : à un mort; E₄ : à d'autres êtres.

F : Le diable (fantôme) mange avec lui; F₁ : se chauffe; F₂ : joue avec lui aux quilles; F₃ : aux cartes; F₄ : à un autre jeu.

G : Il tombe une carte; G₁ : une autre chose; G₂ : que le garçon ne veut ramasser; G₃ : le diable se baisse pour la ramasser; G₄ : le garçon en profite pour le maîtriser en lui passant l'étole au cou; G₅ : en le frappant avec le bâton de la croix ou de la bannière; G₆ : en l'aspergeant d'eau bénite; G₇ : autrement.

H : Le garçon est tourmenté par les visiteurs nocturnes; H₁ : durant

¹. Les éléments C à C₄ appartiennent à un T. non classé dans Aa. Th., qui figure dans notre catalogue avec le n° 942* qui est celui du cat. néerlandais.

trois nuits consécutives (contaminé par T. 400); H₂ : son lit est traîné ou bousculé.

I : Il chasse ou laisse échapper le diable; I₁ : les visiteurs nocturnes; I₂ : il le (les) laisse partir; I₃ : contre promesse de ne pas revenir; I₄ : reçoit le château; I₅ : est mené à un trésor; I₆ : ou est renseigné sur sa place; I₇ : par le revenant; I₈ : fera un certain emploi du trésor; I₉ : ce qui libère le fantôme; I₁₀ : le héros force le diable à signer un engagement écrit; I₁₁ : reste maître du château.

V. Autres exploits. — A : Le garçon refuse d'épouser la fille du maître du château; A₁ : avant d'avoir eu peur; A₂ : part pour d'autres aventures.

B : Il libère une femme; B₁ : une princesse; B₂ : du diable; B₃ : d'un monstre (T. 300); B₄ : autres exploits; B₅ : il ne veut épouser la princesse libérée avant d'avoir eu peur.

VI. Le héros ayant eu peur peut se marier. — A : Le héros tressaille; A₁ : quand les oiseaux s'échappent d'un pâté qu'il ouvre; A₂ : quand on jette dans son lit des poissons qui frétillent; A₃ : en d'autres circonstances; A₄ : on déclare qu'il a eu peur et peut se marier.

B : Il épouse la fille du maître du château; B₁ : la princesse libérée.

LISTE DES VERSIONS

1. DEULIN. *Buveur de bière* (1873), 27. *Culotte verte*. Ar. Lit. I : A₁, B₁ (culotte verte), C. — II : A, A₂, A₃ (envoyé à l'eau, lui casse la cruche sur la tête), A₄ (croit l'avoir tué). — III : A₃. — IV : A, A₂, A₃, B₇ (un bâton; casse ceux qu'on lui présente, de plus en plus gros; s'en forge un. T. 301), B₇ (bois, chandelle, vaisselle), B₅, B, C₁ (prépare repas sur le feu), D, D₁, E₂, F₃ (perd, doit suivre le fantôme), I₅ (3 pots d'or), I₇, I₈ (rendra 2 pots volés par le fantôme en son vivant, gardera le 3^e), I₉. — V : A₂, B₁, B₃... (voir T. 300), B₅. — VI : A, A₁ (canari dans tarte), A₄, B₁.

2. CARNOY. C. Jr., 267 (Pic.) = *Romania*, VIII (1877), 237. *Jean des Pois verts* et *Jean des Pois secs* (début seulement). I : A, A₁, B₁ (*Jean des Pois verts*). — II : 1^o A, A₂, A₃ (au grenier où sa mère l'envoie chercher des pommes); 2^o A (se revêt d'une peau de vache et se cache dans prunier où la mère l'enverra), A₄ (d'un coup de fusil). — III : A₃ (ensuite, éléments des T. 952 et 1535).

3. MADELAINE. *Bon vieux temps*, 58. *Le manoir de la Pipe d'Or* (Pipe = fût de 600 litres). Lég. du Bocage norm. Lit. Amp. I : A (ayant rendu service à un curé, prend étole comme récompense). — IV : A (dans le manoir), A₂ (chambre hantée), A₃, C₁, D₁, D₂ (2 autres), F, G₁ (couteau), G₃ (obligé sous menace de l'étole), G₄, I (une « pipe » remplie d'or que le diable vient voir chaque nuit), I₂. — V : B. Le garçon part, reviendra quand il aura eu peur. — VI : A, A₃ (quand s'échappent d'une armoire où il veut prendre du linge des perdrix mises par sa femme). Il reste.

4. *Journal des Demoiselles*, 1836, pp. 11-17. *Richard sans peur*. (Lég. loc. à Montlhéry.) Amp. Lit. Richard, pour une faute commise en croisade, ne pourra « approcher les sacrements » tant qu'il n'aura eu peur. Interrrompt un sabbat des sorcières, ramène le corps abandonné d'un maudit en n'emportant qu'un goupillon et de l'eau bénite, tressaille quand sa fiancée l'ayant envoyé chercher du fil dans une cassette, 2 passereaux qu'elle y a mis s'en échappent; ils se marient.

5. MEYRAC. *Ardennes*, 490. T. g. I : A (fils d'un tisserand), B. Poussé par garnements jette le sonneur du haut du clocher, le tue. — III : A3 (enroulé par brigands, brûle leurs prisonniers et se sauve). — IV : A5 (princesse à libérer en 3 nuits. T. 400), A3, 1^{re} nuit : D, D1 (disparaissent à minuit), H2 (il ne cesse de dire qu'il est bien); 2^e D4 (un chat qui veut jouer aux cartes, le garçon veut lui couper les griffes), H2 (*ibid.*); 3^e veut aller voir le chat, trouve des faux monnayeurs, H2 (*ibid.*). — V : B1 (qu'il trouve après 3^e nuit. T. 400). — VI : B1.

6. COSQUIN. *C. Lor.*, n° 67, II, 253. T. g. I : A, B, C, Cr. — II : Mis chez son oncle curé, B, B1, B3 (6 armés de lances, 6 attablés dans l'église, autres sur escalier du clocher, 2 autres tenant la corde), B5. — III : A, B (qui peut rendre invisible), B3 (baguette qui « frappe bien », donnée par le curé). — IV : A (chaumièr où princesse maîtresse du château s'est réfugiée), A2, A3, C, C2. Descente par la cheminée d'ossements avec lesquels Jean-Sans-Peur joue aux quilles, D, E, F1, G, G2, G3, G5 (avec baguette), I2, I3, I10. — V : (Alt.) Jean-Sans-Peur prend pour le diable une négresse de la princesse qui vient voir, la tue, A, A1 (emporte mouchoir de la princesse), B1 (à Paris), B2 (met le diable en sac qu'il jette dans la Seine), B5 (emporte encore mouchoir). Repasse à Paris où un imposteur va épouser la princesse. Se fait reconnaître, B5. — VI : A, A1 (tous les moineaux de Paris), A4, B1.

7. Id., ib., n° 75, II, 307. C. composite. Avec T. 756 B, éléments du T. 326. Veillée château hanté, visite de 12 diables dont 11 sont tués avec baguette donnée par un ange. Le 12^e montre 2 tonnes d'or et argent que le héros prend après avoir tué ce 12^e.

8. MERKELBACH-PINCK. *Loth. erz.*, I, 101. *Pipet der alte Franzose* (Pipette, le vieux Français). T. 330 : le soldat Pipette a obtenu du Sauveur un sac magique dans lequel entre ce qu'il veut. T. 326 : IV : A2 (maison), A3, C (se prépare omelette sur feu), D, D1. A affaire à un homme noir qu'il enferme dans un sac et tue. Une princesse enchantée depuis 600 ans apparaît, le conduit à trésor. — V : A (la princesse libérée; reviendra dans un an), A2. Libère un père de famille qui a passé contrat avec le diable; diable dans le sac rend contrat. — VI : B1... Voir T. 330.

9. *Revue du Nivernais*, VI (1901-1902), 18. *Guillaume sans peur* (A. Millien). I : A, A1, B1, (Guillaume sans peur), C. — II : A, A2, A4. — III : A3, C (3, dont il range les corps pour s'en faire un lit; un des pendus parle, dit où il a enterré des objets volés dans une église et lui demande de les rapporter); B (demandé au curé en récompense pour les objets rapportés). — IV : A, A2 (y trouve feu et table servie), C2, Cr, D, E, F, F3, G, G2, G3, G4, I5, I2, I11.

10. Id., VI, 21. *La Ramée dans le château hanté* (A. Millien). I : A2, B1 (La Ramée), C, Cr. — III : A5. — IV : A (dans château; couche dans la chambre hantée), B4, B7 (papier, encré, plume), D4, C3, C4 (par 3 demoiselles

qui dansent et se sauvent par la cheminée, rattrape une demoiselle par la jambe, l'attache au pied du lit), E (le gros monsieur qui revient chercher la demoiselle), G6, I4, I10, I2. — V : A, A1. — VI : A, A1, A4, B.

11. Id., VI, 121. *Le jardin du diable* (A. Millien) = *La Trad.*, VII (1893), p. 152. I : A2, C. — III : A5. — IV : A5. Pour éprouver le courage du soldat, le maître du château lui demande de lui arracher un poil de barbe et pousse alors un cri subit; le soldat le gifle, sans avoir tressailli, B, B5, B6 (vilebrequin, cheville, maillet), C. Il fait un trou dans montant de la cheminée, Cr, D, D1 (petit homme noir et poilu), E, F3, F4 (à qui mettra le 1^{er} son doigt dans le trou), G7 (le soldat serre le doigt du diable dans le trou avec cheville et maillet). T. 115g), I6, I4, I10 (le diable se réserve un jardin), I2. — VI : B. La femme veut visiter le jardin défendu, le diable va saisir le couple; le soldat fait un trou dans le sol et propose le jeu au diable qui fuit (d'après ses Ms., Millien a modifié pour la revue le motif obscène K 1755 du T. 115g).

12. Id., VII (1902-1903), 67. T. g. (Vers. type donnée ci-dessus.)

13. Ms. MILLIEN-DELARUE. Vers. A. T. g. Alt. I : A (il rentre toujours la nuit). — II : A1 (le curé, à la demande de la mère, lui fera peur pour qu'il rentre plus tôt), B, B1 (le sacristain a attaché 2 morts à la corde de la cloche), B5 (il les jette dehors), C (curé faisant le mort dans cercueil à l'église), Cr, C2, C4. — IV : Le curé l'envoie prendre un trésor dans un château hanté, D, D1. Le personnage invité à souper révèle l'emplacement d'un « trésor d'une toise carrée d'argent ».

14. Id. Vers. B. *Guillaume sans peur*. Alt. I : A, B1 (Guillaume sans peur), C. — IV : A2, A3, C, D, D1 (c'est Guillaume sans peur qui les rassemble), E2, I5 (la chandelle s'éteint les 2 premières fois qu'ils y vont; la 3^e, Guillaume sans peur revient avec un tison). Le personnage lui montre poinçon d'or et d'argent, lui dit de déplacer le Christ posé sur le poinçon et le mettre sur un autre, I9. — V : Guillaume sans peur achète le château au propriétaire, devient riche; ne veut se marier, A1. — VI : A, A1, A4. Épouse fille n. pr.

15. Id. Vers. C. *Guillaume sans peur*. I : A, B1 (Guillaume sans peur), C (et n'a jamais ri), Cr (épousera la fille qui le fera rire et lui fera peur). — III : A. — IV : A (dans maison), A2 (une chambre hantée), A3, D, E, F (nuit passée à boire et faire du bruit ensemble). Le lendemain Guillaume sans peur se procure un « habit bénit de prêtre » avec lequel il dompte le diable, I2, I3, I6 (caché dans la muraille). — V : A (de la maison), A1 (et d'avoir ri). — VI : Il rit quand le plat qu'on lui fait découvrir apparaît plein d'ordure, A, A3 (oiseaux et souris enfermés dans un plat), B.

16. Id. Vers. D. *Guillaume sans peur*. I : A, B (Guillaume sans peur), C, Cr. — II : A1 (père), A2, A3. — III : A (faire tour de France), B1. — IV : A (dans domaine), A2, A3, Cr, D, D1, E, F3, G, G2, G3, G5, I, I3.

17. Id. Vers. E. *Richard sans peur*. I : A3 (marguillier), B1 (Richard sans peur), C, Cr. — II : B, B1, B2, B5. — III : A, B3 (eau bénite et goupillon). — IV : A, A2, A3, B5, B7 (de quoi s'éclairer, se chauffer), D, D1, E2, F, F3, G, G3, G6 (et lui mit goupillon dans la « gueule »), I2, I3, I10. — V : A, A2, B1, B2, B5. — VI : A, A3 (se promenant dans le parc, tombe dans fosse remplie de plumes qu'a fait aménager la princesse), A4, B1.

18. Id. Vers. F. *Richard sans peur*. Alt. Inc. I : A, B (Richard sans

peur), Cr. — IV : A₂, A₃, B₁, B₇ (des noisettes !), D, E (le force à casser des noisettes), D₂ (2^e diable, puis le maître des démons que le héros grâce à étole constraint à casser des noisettes), I₂, I₃. — V : A (fille n. pr.), A₁. — VI : A, A₁, A₄.

19. Id. Vers. G. *Un garçon qui n'a pas peur*. Alt. I : A₂ (autrefois, fils d'un châtelain et orphelin, a été volé par un « bourgeois » qui s'est approprié son château). — III : A₅ (passant dans son pays natal, a un billet de logement pour 3 jours valable chez celui qui l'a spolié). — IV : A₂, A₃, B₅ (mouton et légumes qu'il cuira), C. Va à la cave tirer à boire; sa chandelle s'éteint 2 fois, la 3^e fois, voit un gaillard à cheval sur un fût, tire à un autre, Cr. Arrivée d'un homme avec quilles (ossements) et boule (crâne), F₂; 2^e nuit, id., 3^e nuit, l'homme vaincu aux quilles apporte et laisse un cadavre; celui-ci s'anime, demande de quoi écrire, écrit le récit des actes criminels du bourgeois, signale le lieu où sont les pièces justificatives, disparaît. Grâce à ces renseignements, le garçon plaide et recouvre ses biens.

20. Id. Vers. H. *Martin sans peur*. Alt. I : A, B₁ (Martin sans peur), C, Cr. — III : C (le père d'une jeune fille qui voudrait l'épouser envoie Martin sans peur sur chemin où est un pendu; Martin sans peur interpelle le pendu). — IV : A₂, A₃, B₇ (crucifix), D, E, F₃, G, G₂, G₃, G₇ (lui pose le crucifix sur la tête). Martin sans peur prend l'or et l'argent du château et s'en va. — VI : A, A₁, A₄. Il épouse la fille mentionnée à III C.

21. Id. Vers. I. *Un curé qui n'a pas peur*. Très alt. I : A₃ (curé). — IV : A₂, A₃, C. Il fait cuire des coudrs (pommes sauvages) sur le feu, D, Di (à l'annonce, du haut de la cheminée, de la partie du corps qui va tomber, le curé répond : « Ne tombe pas sur mes coudrs »), E, F₃, G. Le diable rosse le curé qui ramasse la carte et qui promet alors de ne pas revenir. Il revient le lendemain en tenue d'église. Même chose jusqu'à G, G₂, G₄, I₂, I₃, I₆ (qu'il se fait amener).

22. Id. Vers. J. *Le cordonnier sans peur*. Très alt. I : A₃ (cordonnier avec lourde canne de fer). — III : A (s'égare dans un bois). — IV : A₄, A₃, D, Di, E, F, G₁ (couteau), G₂, G₃, G₇ (lui pose sa canne sur le cou), I₂, I₃, I₆ (qu'il se fait apporter).

23. Id. Vers. K. *T. g. Frag.* I : A, B, C. — II : A₁ (sa sœur), A₂ (et se met vers cimetière avec ses seaux et sa courge et geint quand Jean-Sans-Peur arrive), A₃ (lui casse la courge sur la tête).

24. Mémoires soc. Académ. du Nivernais, XXIV (1922), 121. *T. g. (Mohler)*. Rés. I : A, B, C (et n'a jamais ri), Cr (et ri). — IV : Il chasse le démon d'une maison hantée (n. pr.). — V : A (la fille du fermier, maître de la maison), A₁ (et ri). — VI : A, A₁. Le héros rit quand il lève un plat posé sur un autre plat et découvre des ordures, B.

25. R.T.P., XI (1896), 587 (Morvan Niv.). *Le château hanté*. (Var. ?). I : A₃ (berger). — IV : A₂, A₃ (après pari avec maître du château), B₅ (de quoi faire des crêpes), C₃, C₄ (par bruit de pas). Le héros se lève, prépare des crêpes; apparition successive de 6 petits renards qui se groupent autour d'un gros (7^e) et font la ronde. Le héros leur jette l'huile bouillante et ils disparaissent.

26. LUZEL. *Lég. Chrét.*, I, 311 (B.-Bret.). *Sans souci ou le Maréchal ferrant et la mort*. I : A₂, B₁ (sans souci). — IV : A₄, A₃ (dans chambre hantée; sera

rémunéré s'il la libère), B₅ (lui sont apportés par ordre du seigneur), C, Cr, D, E (qui lance le soldat à l'autre bout de la salle et prend son fauteuil; le seigneur revient et s'attable en face), D₂ (2 autres diables), D₃, C₃ (avec gigot et vin). Les diables veulent le tourmenter; le seigneur les asperge d'eau bénite, I₂, I₃, I₁₀. — V : A. Il préfère le don d'une forge. Ensuite T. 330 C.

27. R.T.P., XXIV (1909), 442, B.-Bret. = R.T.P., XXX, 150. *Comment Jean trouva la peur* (Corentin). I : A, B₁ (Jean), C. — II : B, B₄, B₈ (lève drap blanc et reconnaît le sacristain), C (tout en faisant son travail de cordonnier), Cr (le faux mort dit 2 fois : « On ne travaille pas à cette heure »), C₂, C₄. — III : A, A₁. — IV : A₂. Il entre, voit le diable qui se sauve, lui serre la queue dans une porte et verse de l'eau bénite dessus, I. — V : A₂, B₁, B₃ (d'une bête à 7 têtes. T. 300), B₅. — VI : A (quand les perdrix s'élèvent d'une lande devant lui).

28. R.T.P., XXX (1915), 52, B.-Bret. *La recherche de la peur* (Lavenot). (Très alt.) I : A, C. — III : A₁. — IV : A₄ (maison hantée). Il fait entrer 3 diables dans un sac qu'il fait marteler par forgeron, puis par batteurs de blé (T. 330 C). — VI : A (et crie), A₃ (3 souris lui entrent dans la manche quand il prend une souricière).

29. CADIC. C. Lég. Bret., I, 145. *A la recherche de la peur*. Très alt. I : A₃ (joueur de bombarde), B₁ (Yvonic). — III : A, A₁. Il joue sur une lande à la choule avec des trépassés, une tête de mort lui servant de boule; les fait danser avec sa bombarde; il sert une messe des trépassés, reçoit une étoile avec laquelle il maintient le diable dans un défilé, chasse le diable d'un château hanté. — VI : B.

30. SÉBILLOT. C. H^{te}-Bret., I, 72. *T.g.* I : A, B, C. — II : A₁ (des amis), A₂. Il menace le faux fantôme qui avoue. — III : A, A₁, Cr (se fâche contre 3 pendus que le vent agite et qui le frôlent de leurs pieds quand il est couché; il les abat à coups de bâton; un d'eux lui demande de reporter à église le trésor qu'ils y ont volé), B. — IV : A₂, A₃, B₇ (un sabre), C (fait la cuisine, entend une voix : « Trempe 4 soupes »), D, D₂ (2 autres), E (3), F₃, G, G₂, G₃, G₄ (les deux autres se sauvent), I₂, I₃, I₄, I₆, I₁₀. — V : A₂, B₁, B₃ (voir T. 300). — VI : A, A₃ (une hirondelle l'effleure quand il fait la sieste), B₁.

31. SÉBILLOT. C. H^{te}-Bret. (in *Revue de Bretagne, Vendée et Anjou*, 1892, p. 4). *T.g. (Var.)*

32. Id., ib. (Id., p. 6.) *La recherche de la peur*. Alt. I : A, B. Il va à Paris chez son frère recteur. — II : son frère l'envoie à la cave par escalier jonché de morts; il les écarte. — IV : A₄ (la table y est servie), D, E (qui appelle 19 petits diables), F. Jean-Sans-Peur mange des noisettes et donne des balles de plomb aux diables qui s'escriment vainement. Avec sa barre de fer, Jean-Sans-Peur chasse les petits diables par le trou de la serrure, le gros doit rester. I₂, I₃, I₄, I₁₀. — V : A, A₁. — VI : A, A₂ (des mouches s'échappent d'un pot qu'il ouvre), B.

33. R.T.P., IX (1894), 172, H^{te}-Bret. *Culotte verte*. (Sébillot.) Avec T. 300. C'est la version de Deulin, très altérée.

34. R.T.P., IX, 173, H^{te}-Bret. *T. g. (Sébillot.)* Très inc. I : A, B. — II : Il entre au service d'un bedeau, B, B₁. Jeté par-dessus la balustrade le bedeau qui veut lui faire peur. Continué par T. 300.

35. R.T.P., IX (1894), 173, H^e-Bret. = R.T.P., XXIII (1908), 87. *Le Neveu du recteur.* (Sébillot.) Alt. I : A, B₁ (*La Feillarde*). — III : A, B, B₁. — IV : A₄, D (3 diables), I; E₂ (*la nuit suivante*), F₃. Le fantôme perd, l'emmène à la cave pour le payer, la lumière s'éteint, le héros n'a pas peur, le fantôme est libéré. On creuse, on trouve os du fantôme et trésor.

36. R.T.P., XI (1896), 301, H^e-Bret., T. g. (Sébillot). Très alt. I : A (fils d'un bedeau), B. — II : Il va tous les matins sonner l'angélus à 5 heures. B₃ (3 dans clocher), B₅. — III : A. Son père lui a donné de l'argent et à chaque feuille qui craque sous ses pas, il a peur des voleurs.

37. SÉBILLOT. C. *Landes et Grèves*, n° 1. *Le père Décampe.* I : A₂, B₁ (*Le père Décampe*). — III : A₅. Couche chez un curé, lui sert la messe, B, B₁. — IV : A (dans ferme), A₂, A₃. Repas se prépare seul dans cuisine, D, D₁, E, F, F₃, G, G₂, G₃ (pour attaquer), G₄, G₅, I₂, I₃, I₆. — V : Le père Décampe refuse récompense du châtelain, A₂ (ensuite, T. 400).

38. R.T.P., XVIII (1903), 413, Pays nantais. *L'héritage de Gérard.* (Sébillot.) Alt. Le frère aîné de Gérard a hérité des 4 châteaux de son père; il en offre à Gérard un où l'on meurt. Gérard s'y rend, montre sa bravoure à un squelette qui lui révèle la place d'un trésor.

39. PINEAU. C. *Poitou*, 153. *Le vieux soldat et le diable.* Inc. I : A₂. — III : A₅. — IV : A (dans une ferme), A₂ (chambre hantée), A₃, B, B₅, B₇ (bois, poêle, chandelle). Passe chez le curé, B₁; C (et fait cuisine), E (le diable refuse invitation à manger), F₃, G, G₂, G₃, G₄, I₂, I₃, I₆. — VI : B (de la ferme).

40. PINEAU. F. L. *Poitou*, 129, T. g. I : A, B, C, C₁. — II : A₁ (son père), A₂, A₃, B, B₁, B₄ (sacristain), B₇. — III : A. — IV : A (dans une ferme), A₂, A₃, E (3 petits diables à qui il impose du travail, puis un gros qui veut le manger), F, F₃, G, G₃, G₇ (qui passe un anneau au cou), I₂, I₃. — VI : A (s'évanouit de peur), A₁, B.

41. R.T.P., XII (1897), 487, Poitou. *Vive Sans-Souci la Ramée.* (Pineau.) (Alt.) I : A₃ (soldat), B₁ (*Vive Sans-Souci la Ramée*), C (dans les batailles, prend balles et boulets pour des mouches). — IV : A (dans ferme), A₂, A₃, C (et fait cuisine), D (qui démolit une partie de la cheminée), D₂ (3 autres), D₃. Il les force à refaire la cheminée, et à s'attabler devant lui, leur coupe la tête, dîne, dort. Le château est libéré.

42. Ms. A. DE FELICE. Enquête Bas-Poitou, 1942, n° 21. *Robert sans peur.* Épisode du château hanté, peu cohérent.

43. Ms. LÉPROUX. Angoumois. *Le soldat et le revenant.* Alt. Inc. I : A. — IV : A (dans ferme), A₂, A₃. Il trouve feu allumé, table servie. E₂ (apparaît à minuit), I₅, I₆, I₈ (*le prendra*), I₉, I₄.

44. LA CHAPELLE D'APCHIER. *La Montagnière*, I, 37 (Auv.). T. g. Alt. suspect. I : C, C₁. Attaqué par voleurs, en prend un pour tuer les autres. Les 3 filles du roi cherchent à lui faire peur pour l'épouser; 1^{re} nuit, valet déguisé en diable est rossé; 2^{re}, glas annonçant sa mort, se prépare à résister. — VI : la 3^{re} sœur met une souris dans un pâté qu'il découpe; il a peur, elle l'épouse.

45. R.T.P., XVII (1902), 399 (Lim.). *La Ramée* (Plantadis). I : A₂, B₁ (*la Ramée*). Rend service à 3 personnages sacrés qui lui donnent sac magique. (Voir T. 330 B.) — IV : A₄ (y entend des cris, s'informe), A₃, B₁, B₄, B₇ (asper-

soir, bougeoir), D, D₂, E (7). Ils viennent chaque nuit tourmenter une marquise malhonnête de son vivant qui revient chaque nuit. La Ramée tourmente les diables avec eau bénite; puis mange des noisettes et leur donne balles de plomb qui leur brisent les dents. I₂, I₃, I₆. — V : A₂ (T. 753 et 330 B).

46. SEIGNOLLE. C. Guyenne, n° 25 (I, 147). *Jean-Sans-Peur et le diable.* I : A, B, C, C₁. — IV : A₂ (le curé l'y envoie avec étole et aspergoir), A₃, C (fait cuire pommes de terre), D, D₁, E, G₁ (fourchette de Jean-Sans-Peur), G₃, G₄, G₆, I₂, I₃. Le diable remonte en parties séparées. — VI : Jean-Sans-Peur continue à refuser le mariage.

47. Id., ib., n° 26 (I, 149). *Le curé et le diable.* Alt. I : A₃ (curé en voyage). — IV : A (dans maison), A₂ (chambre), C, D, D₂, E₁ (6). Les diables s'approchent menaçants, le curé leur lance sa grande chape et les met en fuite.

48. Ms. SEIGNOLLE. Guyenne, III, T.g. I : A (fils d'un marguillier), B, C, C₁. — II : A₁ (le père, d'accord avec curé), B, B₁, B₃ (mannequin posé sur la porte lui tombe sur la tête), B (lendemain), B₁, B₂ (2 derrière la porte, pendus à la corde de la cloche), B₅ (les jette et blesse le curé qui épie) — III : A, B₃ (canne de 7 quintains. T. 301). — IV : A₃ (où princesse doit être prise par le diable). Il y va, D, E, F₃, G, G₂, G₃, G₇ (qui pose sa canne sur le cou), I, I₃. — V : A, A₁, A₂, B₁, B₂ (dans autre château). Jean-Sans-Peur et le Diable jouent à coudre; le Diable veut ramasser son dé qui tombe à terre, Jean-Sans-Peur lui pose sa canne sur le cou et exige départ, B₅. — VI : A, A₁ (100 alouettes), A₄, B₁.

49. R.P.T., XVIII (1903), 335. Rous. *Le château hanté.* Gabr. Sébillot. (Var.?) Un seigneur, parmi châteaux, en a un où on entend des bruits nocturnes. Il épouse une princesse qui trouve le château si beau qu'elle veut y passer sa 1^{re} nuit, retrouvée morte; id. avec 2^{re} épouse; le seigneur épouse une fille de charbonnier qui a même désir, va à la pièce hantée, y trouve 2 vivilards grelottant devant feu mort; va leur chercher du bois, retrouve chambre vide, coffre ouvert avec trésor. Les âmes des vieux parents du seigneur reviennent jusqu'à ce que le trésor fût trouvé.

50. Ms. G. MAUGARD. C. Aude Pyr. *Le château de la peur.* (Début : voir T. 303.) IV : A₄, A₃. Trouve repas servi, D, D₁, D₂, E₄ (7 morts), H, H₁ (2 nuits). La 2^{re} nuit, les morts rasent le héros qui ne bronche pas. I₅, I₈ (cuire pour faire dire messe, argent pour la châtelaine, or pour le héros), I₉ (pénitence des morts terminée). Ensuite : T. 303.

51. Ms. Ch. JOISTEN. (Haut-Champsaur.) *François peur.* Frag. IV : Le héros va à château qui appartiendra à qui y passera 3 nuits; bruit croissant les 2 premières nuits; D, D₁, I₅, I₁₁.

52. Id., n° 18. *Le soldat à la baguette magique.* I : A₂ (qui a reçu baguette magique d'une vieille. Voir. T. 330). IV : A (dans château), A₂, A₃, B₇ (bois et allumettes), D, D₁, E. Par la vertu de sa baguette magique, diable dans sac. I₂, I₃, I₆. Le soldat remet le château à la vieille et s'en va.

53. Arm. prouvençau, 1877, p. 64. *Jean-Cherche-la-Peur.* (A. Mathieu.) I : A, B₁ (voir titre), C. — III : A₁, C₁ (pendus descendant des arbres, font ronde autour de Jean). — IV : A (chez charbonnier), A₂, A₃. Il trouve chevreau tournant à la broche, D, D₁, E (qui remonte par cheminée). Bruit jusqu'à minuit. Le Grand Diable paraît, mène Jean à cercueil, un mort en sort et

lui remet or et argent jadis volés aux pauvres, I₉. Retour chez le charbonnier. — VI : A, A₁. Mariage avec la fille du charbonnier.

54. ANDREWS. *C. ligures*, n° 15, p. 66, Menton. T. g. Alt. I : A₃ (non précisée), B. — IV : A₂ (et « le Gouvernement » lui demande s'il veut l'habiter une nuit), D, D₁, E₂, I₅, I₈ (sur 3 marmites d'or trouvées en creusant dans le jardin, 1 provenant d'un vol est à rendre, 1 sera donnée aux pauvres).

55. Id., ib., n° 55, p. 261. *Le brave savetier*. Pour mém. vers. notée en Italie, publiée en français.

56. LANCTOT, *C. Canada*. IV, 33 (n° 103). *Richard sans peur*. Alt. I : A (fils d'un roi), B₁ (Richard sans peur), C. — III : A, A₁. — IV : A₄. Il entre, enfonce la porte d'une chambre, trouve princesse endormie qu'il ne peut éveiller. Endormie par fée jalouse de sa beauté, ne s'éveillera que lorsque, aimée par un prince, elle aura eu un fils (T. 410?). Le prince reste 3 jours, passant plus tard royaume voisin, voit la princesse avec son fils qui lui tend les bras. — V : B₅. — VI : A₁ (pigeon), A₄, B.

57. Id., ib., V, 383 (n° 117). *Pierre sans peur*. I : A, B (Pierre sans peur), C. — III : A₂ (avec son métier de cordonnier). — IV : A₂ (que le roi a abandonné depuis 7 ans; récompense à qui y passera une nuit), A₃, B₅ (rhum), B₆ (outils de cordonnier et chaussures à réparer), C₃, C₄, D₄ (4 hommes qui déposent cercueil, chantent; mis en fuite par Jean-Sans-Peur). — II : C (en travaillant; il siffle), C₁ (le mort dit : « Quand on veille un mort on ne siffle pas »), C₄. — IV : Jean-Sans-Peur soulève le mort, l'invite à boire du rhum; le mort l'emmène à la cave et le fait creuser, I₅ (3 chaudières d'or), I₈ (1 pour le roi, fils du mort, 1 pour la princesse, 1 pour Jean-Sans-Peur), I₉ (le roi trouvera le corps de son père assassiné depuis 7 ans enterré vers pommier, le portera en terre sainte). — VI : B.

58. Ms. A. DE FÉLICE. *Ilots fr. U.S.A.* (Michigan). *Sans peur(r)*. Très alt. I : A₃ (homme), B₁ (sans peur), C. — IV : Va coucher dans maison hantée pour 50 piastres; le bruit est produit par frottement d'une branche qu'il coupe, A₂ (chambre où vient le diable), A₃, B₁, E, G, G₃, G₄, I; D (par escalier au lieu de cheminée), D₁, E (? n. pr.), I (par coin cassé d'un châssis).

59. DORRANCE. *Missouri*. Sainte Geneviève, 108. *Beau Soleil*. Alt. Avec T. 935.

60. ROY. *C. Canadiens*, VIII, n° 192, p. 206. *Gros Pierre*. Alt. I : Femme sans enfant demande à son mari de lui faire poupée de bois; elle l'habille, la poupée prend vie. A, B₁ (Gros Pierre), C. L'enfant, gros mangeur, ruine ses parents; ne travaillera qu'après avoir eu peur. — II : B, B₁, B₄ (voisins), B₅, D (guêpes dans un pâté). — VI : A, A₃ (poule échappée qui s'envole d'un arbre). Gros Pierre consent à travailler. — III : A, B, B₃ (cartes, aspersoir). — IV : A₁, A₂, A₃, C₁, C₂, D (diablotin), D₄ (diablotin plus gros, puis diable), G, G₃, G₄, G₆, I (par trou de la serrure), I₁₁.

61. CARRIÈRE. *Missouri*, 96, n° 19. *Guillaume sans peur*. I : A, B₁ (Guillaume sans peur), C. — II : A₁ (son père), A₂. Le père est lui-même épouvanté par un singe qui l'a vu, imité et suivi. — III : A, A₁, A₄, A₃. (Ensuite T. 400).

62. Id., ib., 259, n° 59. *Beau soleil*. I : A (3^e fils d'un roi), B₁ (Beau soleil). — III : A. S'engage comme soldat chez un autre roi. Voir T. 935. A₁. — IV : A₁ (chez un autre roi), A₂, A₃, D₄ (homme en blanc avec grande chandelle qu'il

allume à celle de Beausoleil), D₂ (10 autres), I₅ (dans un souterrain; argent et faux billets jadis volés), I₈ (rendre l'argent à ses anciens possesseurs), I₉ (les 11 revenants qui sont 11 anciens rois). Beausoleil reçoit « bouteille de gouttes » pour ressusciter morts qui sont dans le souterrain sous forme de « petites buttes »... Au jour, ressuscite les morts, contraint le roi à venir. — V : Beausoleil refuse le château, veut repartir chercher la peur. — VI : A, A₁ (corbeau), B. Ensuite, T. 935.

63. POURRAT. *Trésor des C.*, I, 309. T. g. Lit., non loc. I : A (le plus jeune de 3 frères qui veillent successivement un poirier dont les poires disparaissent la nuit; les 2 aînés ont peur et rentrent, le 3^e tue le voleur qui est le seigneur du pays). T. 301 A, B. — III : A₃. Le reste du conte paraît inspiré de la version Sébillot, *C. de H^{te}-Bret.* I, 72.

*
* *

Extension : Toute l'Europe, Amérique du Nord de langue française.

*
* *

Nous ne connaissons pas de version européenne de ce conte qui ait été notée avant le début du XIX^e siècle. La version de la 1^{re} édition des contes de Grimm (1812) n'est pas celle des éditions suivantes, devenue célèbre, bien qu'une partie en ait été incorporée dans cette seconde rédaction. Dans un conte de Straparola (*Fable V de la 4^e Nuit*), un héros cherche à connaître ce que les hommes appellent la Mort, et il parcourt le monde pour la voir; il interroge successivement un cordonnier, un paysan, un couturier, un ermite, une bête hideuse, enfin une vieille femme qui est la Vie. Celle-ci, pour lui montrer ce qu'est la mort, lui tranche la tête, puis la lui remet, sens devant derrière. L'homme épouvanté lorsqu'il se regarde, demande à la Vie de la lui retourner, ce qu'elle fait après l'avoir coupée à nouveau. L'homme qui a vu la laideur de la Mort rentre au plus vite. Cette recherche de la Mort rappelle trop vaguement la recherche de la Peur pour qu'on puisse considérer le récit de Straparola comme une version de notre conte.

Par contre, c'est bien à un motif de notre Type que fait allusion Roger de Rabutin, dans ses *Mémoires*, tome I, pp. 76-77 (1640) lorsqu'il écrit : « Il me souvient de ces contes qu'on fait aux enfants, de collations servies comme cela par des gens inconnus, puis des bras, des têtes, des jambes et tout le reste du corps, qui tombent par la cheminée et dont il se forme des personnages qui, après avoir bu, disparaissent. » (Cité par R. Basset dans *R.T.P.*, VI, 31.)

Bolte et Polivka (*Anmerkungen...* I, 56) citent comme version indienne du conte un *Jataka*, traduit par Rouse (IV, n° 489).

La nuit dans le château hanté a amené une contamination assez fréquente par le T. 400 où des épreuves qui durent trois nuits libèrent graduellement une princesse métamorphosée en bête; et les tours joués au diable ont amené la contamination par les T. 330 et 1159.