

4. D'étranges appels...

Si par hasard, pendant votre balade, vous entendez une étrange voix dans la nuit vous appeler, ne répondez pas, ne vous retournez pas et continuez votre marche, c'est probablement le hurleur de nuit. Cet être à forme humaine ne voudra pas toujours votre bien : soit il vous avertit d'un danger, soit il veut vous attirer dans un piège.... Toutefois, on raconte aussi cette histoire :

« Dans la nuit, le vieux Lucien rentrait seul chez lui. Tout à coup, il entendit des pas derrière lui qui faisaient craquer les flaques d'eau gelées ainsi que de petits gémissements. Il connaissait les histoires du hurleur de nuit et, presque arrivé, il accéléra le pas sans répondre. Mais cela recommença : on eut dit les pleurs d'un enfant qui cherche sa mère. Finalement, le vieux Lucien faiblit et se cacha dans un buisson à proximité, il vit alors une forme humaine prostrée et secouée de sanglots. Lui-même, toujours impacté par la perte de sa mère, fit : "Alors à toi aussi ta pauvre mère te manque ?" L'être se leva d'un bond et Lucien fit face au visage hideux du hurleur. Pris de panique, le vieillard fit un signe de croix et le géant disparut aussitôt. "Oh oui, ma pauvre mère me manque. Mais il suffisait qu'un être humain vienne me voir pour que je puisse enfin la retrouver. Ce sera fait cette nuit grâce à toi."

Bouleversé, Lucien rentra chez lui, sans trouver le sommeil les trois nuits suivantes... »

Un crieur fut célèbre en Limousin : c'est le porteur de borne, voici son histoire :

« Il était un laboureur qui, voulant gagner du terrain, se mis en tête de déplacer la borne de son champ et ainsi agrandir sa surface à labourer. Le voilà, pendant chaque nuit, à déplacer ses bornes, et ce, pendant de longues années. Mais arrivé au soir de sa vie, il s'éteint rongé par la culpabilité, si bien qu'arrivé aux portes du Paradis, St Pierre le condamna à revenir sur terre et à errer la nuit avec sa borne sur l'épaule. On pouvait alors entendre, les nuits de pleine lune, l'homme qui geignait "Mais où vais-je la mettre ?". Jusqu'au jour où un paysan, revenant ivre d'un marché voisin, entendit les plaintes et répondit d'une voix forte "Eh ! Remets la où tu l'as trouvé pardieu !" Dès lors les plaintes se turent dans le village. »

Une fois sur le Chemin des Plaines, continuer sur le même chemin jusqu'à atteindre la Route dite des Rayères, puis prendre à droite sur cette dernière. Tourner à gauche sur la Route du Pécher à la première intersection.

5. "Veilo, cort coma un lébéro !"

La nuit tombe et vous êtes encore dehors ? Prenez garde, le Lébériou pourrait vous sauter sur le dos ! Cet être vil et sournois fut frappé d'une malédiction : il est condamné à ne plus dormir dans son lit. La nuit il revêt alors une peau de bête (de loup, de lièvre, de mouton, etc...), puis parcourt 7 paroisses et passe sous 7 clochers à quatre pattes pour expier ses fautes ! Mais attention, car s'il vous trouve sur son chemin, il vous sautera sur le dos et vous forcera à courir à sa place !

Le faire tomber par terre ? Non pas ! Il s'agrippera à vous de toutes ses forces et vous serez son destrier pour la nuit !

Mais malgré son caractère maléfique, ne lui faites pas de mal, car la journée, il se retrouvera en bon père de famille ou en belle jeune fille.

Ici à Ambazac, les habitants étaient quelque peu perplexes et il se disait que le lébériou était un curé vêtu d'une peau de bête qui courait la campagne le soir, pour effrayer les gens et ainsi leur faire invoquer le bon Dieu ! Piété produite par la peur : "Foutez-lui un coup de fusil, criait-on, et vous verrez si le prêtre sortira !"

Une fois sur la Route du Pécher, prendre le premier chemin sur la droite, nommé Chemin des clos jusqu'à la Rue Gustave Eiffel. La traverser et prendre le Chemin des Rivailles qui fait face au chemin des clos. Continuer jusqu'à retrouver l'Avenue de Soufflenheim. Une fois arrivé sur l'avenue, prendre la première rue à droite pour retrouver la gare, au bout de la rue éponyme.

Boucle bis (3,1km)

4.bis Gare au Drac !

Le Drac est une créature apparaissant dans diverses légendes : tantôt reptile, tantôt cheval du diable.... Mais ici, nous allons parler du Drac en tant que lutin, (dont vous pouvez voir sa représentation sur la première page). Rassurez-vous, celui-ci n'est pas vraiment malfaisant, mais plutôt désagréable. Il s'amuserait, une fois la nuit tombée, à tourmenter les chevaux dans leurs étables puis à les faire courir à un rythme effréné. Il les ramènerait au matin dans leurs écuries, suants et la crinière tressée. Si vous en êtes victimes, voici une astuce pour vous en débarrasser : notre lutin a un défaut terrible : il ne peut s'empêcher de tout compter. Laissez-lui un bol plein de graines de lin devant la porte de l'écurie et lorsqu'il viendra, il ne pourra faire autrement que de les compter une à une. Lorsque cela sera fait, il fera déjà jour et le Drac n'aura d'autre choix que de s'en aller.

Au lieu de tourner sur la Route du Pécher, continuer sur la Rue du Beuvreix, et prendre le Chemin des Lanvers. Une fois arrivé au Mazet, prendre à droite sur la Route des Mines, puis continuer à droite sur le Chemin des Plaines, puis se référer au point 4.

Une bonne randonnée... est une randonnée préparée !

- Pensez à prendre des vêtements adaptés ainsi que de bonnes chaussures.
- Vérifiez la météo avant de randonner.
- N'oubliez pas de prendre de quoi vous hydrater ou de quoi grignoter pendant votre randonnée.
- Soyez attentifs et respectueux des autres usagers.
- Emportez vos détritus, ne laissez rien dans la nature.
- Soyez respectueux des espèces faunistiques et floristiques qui vous entourent et évitez de dégrader les espaces naturels que vous parcourez.
- Indiquez le lieu de votre randonnée à un proche.
- Ne sortez pas des chemins balisés.
- Ne faites pas de feu.
- Faites attention aux tiques.

En cas de problèmes :

Les numéros importants :

Secours : 18 ou 112

SMS d'urgence pour les sourds et malentendants : 114

Retrouvez les tracés gpx sur le site internet :

<https://mairie-ambazac.fr>

Contact Mairie d'Ambazac :

Tél. 05 55 56 61 45

Mail. accueil@ambazac.fr

N°2

CIRCUIT Légendes Limousines Ambazacois



Les contes et les légendes peuplent l'histoire et l'imaginaire de nos régions. Cette balade de 8,8km, se propose à vous conter quelques unes de ces histoires, qui se transmettaient ici à Ambazac et en Haute-Vienne. Préparez-vous à côtoyer des êtres aussi fabuleux que terrifiants, et puissiez-vous ne pas les croiser en chemin.... (Pour les moins aventuriers, optez pour la boucle de 3,1km !)

Difficulté : Facile

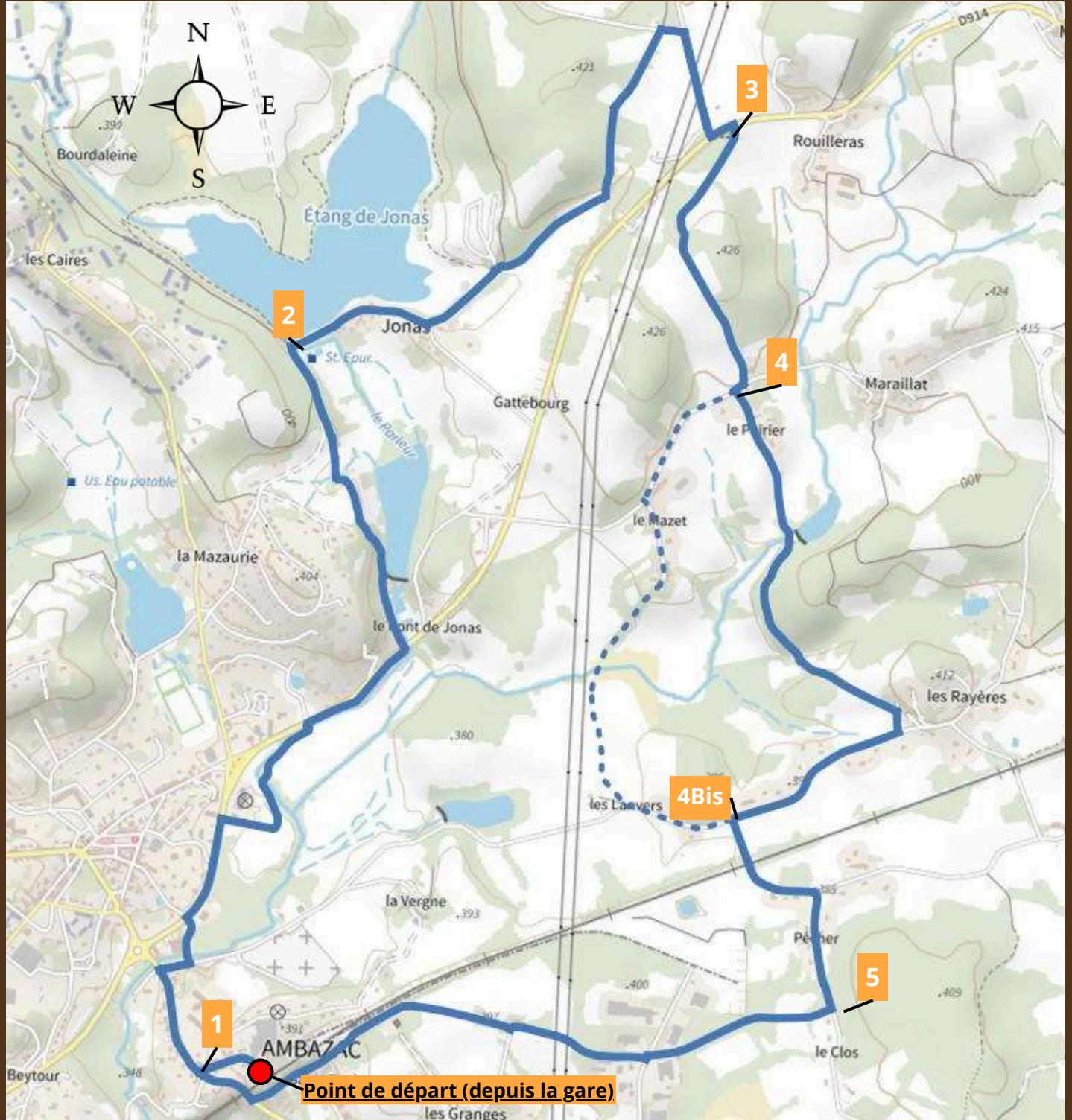
Distance : 8,8km (Petite boucle: 3,1km)

Temps : 2h20 (Petite boucle : 45min)

Dénivelé : 158m (Petite boucle : 63m)



Ambazac
Ville sportive



Boucle Légendes Limousines

1. Croix et carrefours

Avant de commencer votre route une petite question : savez-vous pourquoi on plantait des croix aux carrefours ? Eh bien parce que ce sont des lieux de rencontre avec le surnaturel, pardis ! Sorcières, fantômes, fées et autres créatures peu appréciables vous y attendaient. C'est pour cela que lors de la christianisation de la France, on planta des croix aux carrefours, afin d'éloigner ces créatures diaboliques. Mais malgré tout, cela ne fonctionnait pas toujours...

Se garer sur le parking de la gare d'Ambazac. Descendre la rue de la gare jusqu'à l'Avenue de Soufflenheim et prendre à droite (Observez justement la croix de chemin à cette intersection). Juste avant le rond-point, prendre à droite sur la Rue du Beureix et suivre le tracé du cheminement doux, jusqu'à l'étang de Jonas.

2. Diablerie limousine...

Le Diable ou le Malin est sans doute une des créatures les plus connues. Ses caractéristiques ? Difficile à dire, certains s'accordent à dire qu'il a des cornes et pieds de bouc ainsi qu'une peau rouge, mais ce n'est qu'une de ses nombreuses apparences.... Une rencontre avec le Malin est souvent synonyme de mauvais présage, malgré tout, quelques exceptions persistent :

« Quelque part au fond d'un bois, une pierre était réputée pour être habitée, à la nuit tombée, par le Diable. Une paysanne un peu trop curieuse décida un beau jour de s'y rendre pour vérifier ces dires.

Elle partit alors à la nuit tombée avec son chat et en arrivant sur place, elle s'exclama « lo li sais sur la rocho minou, minou, miau ! » (Je t'y sais couché sur la roche, minou, minou, miau !). Soudain une grosse voix lui répondit : « Seis toun minou, minou, miau dins toun devantau, tu t'en tournarias pas entau ! » (Sans ton minou, minou, miau dans ton tablier, tu ne repartiras pas ainsi !).

La paysanne prit peur et rentra chez elle sans demander son reste ! Sur le pas de la porte elle lâcha le chat mais, son talon encore dehors fut, dit-on, croqué par notre Malin qui la poursuivait... »

Prendre à droite et longer l'étang jusqu'à arriver devant l'entrée du camping. Suivre le balisage VTT et prendre le chemin à droite de l'entrée du camping, à travers champ. A la première intersection, tourner à droite, puis reprendre immédiatement à droite sur la Route du Puy de la garde pour descendre jusqu'à la D914 Pierre Brossalette.

3. ...et histoire de chat.

Les chats sont de nos jours très appréciés, mais ce ne fut pas toujours le cas : vous connaissez sans doute la réputation des chats noirs qui étaient, disait-on, des incarnations du diable ! Sauf s'ils arboraient une tâche blanche sur eux : c'était alors la marque qu'ils auraient été « sauvés par Dieu » selon les croyances de l'époque.

Toutefois, il se raconte l'histoire d'un drôle de chat, qui apporterait grande fortune à son possesseur : le Matagot ou chat d'argent. Bien entendu, son nom n'est pas représentatif de sa couleur, étant une créature infernale, ce chat est bien noir. Après avoir échangé son âme à un(e) sorcier(e), le chat doit être nourri à sa faim, certains disent même qu'il faut lui donner la première bouchée de chaque plat. Ensuite, pendant la nuit, le Matagot fait son travail et en se baladant dans quelques endroits mystérieux la nuit, il revient au matin chargé de Louis d'or.... Formidable ! Mais gare à celui qui ne prendrait plus la peine de le nourrir, car le Matagot « est animal rancunier »...

Suivre le balisage VTT et traverser la départementale (attention c'est une voie très passante), aller à gauche puis immédiatement le chemin à droite. Descendre le chemin jusqu'à atteindre la route des mines. Tourner à droite puis immédiatement à gauche sur le chemin des plaines.