



Zakład Jntroligatorski
Konstantyny Wąsowskiej
w Radomiu.

LA MYTHOLOGIE.

THE HISTORY OF THE

REIGN OF

CHARLES THE FIRST

BY

JOHN

WELLES

1650

LONDON

Printed by J. Streater, at the Sign of the Gun, in St. Dunstons Church-yard, near St. Dunstons Church, in the County of Middlesex.

LA
M Y T H O L O G I E

RACONTÉE AUX ENFANTS,

PAR

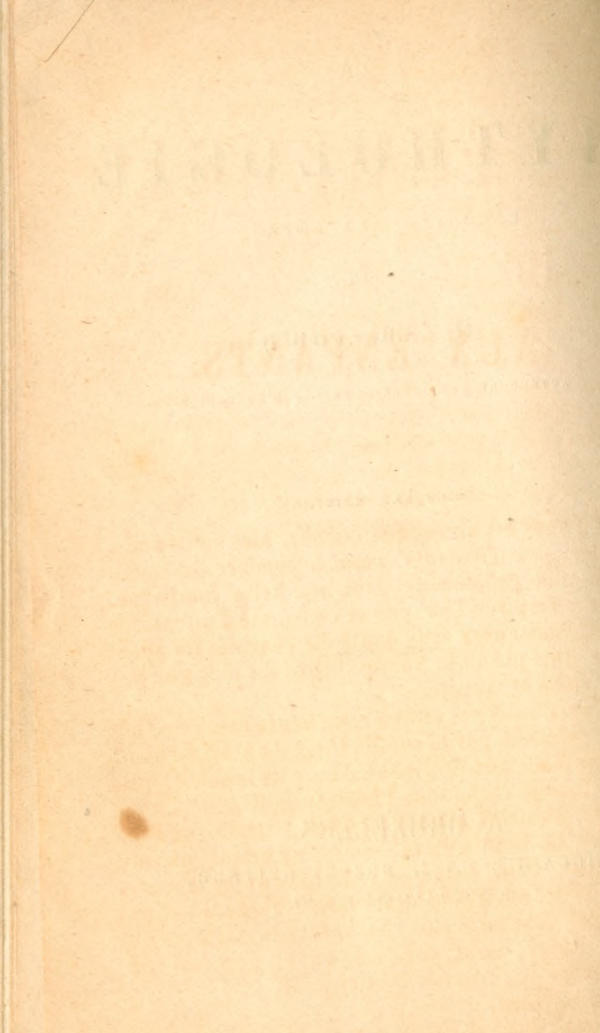
M. Camé-Fleury.

AUTEUR DE PLUSIEURS OUVRAGES D'ÉDUCATION.

NOUVELLE ÉDITION.



A BRUXELLES,
LIBRAIRIE DE J. ROZEZ, ÉDITEUR,
RUE DE LA MADELEINE, 87.



AUX ENFANTS.

S'il vous est arrivé quelquefois, mes petits amis, d'aller, peu d'instant avant le coucher du soleil, faire une promenade dans une belle campagne, pour y respirer l'air pur et embaumé d'une soirée d'été, vous aurez sans doute été charmés du spectacle que présente à cette heure du jour une nature riche et vivante.

N'avez-vous pas senti à cette heure combien l'air était rafraîchi par le souffle léger du vent du soir? N'avez-vous pas remarqué d'un côté le soleil, qui, déjà à demi caché sous l'horizon enflammé, nous oblige encore à baisser les yeux, tandis que de l'autre la lune s'élève comme un grand plateau d'argent, dans lequel se réfléchissent les derniers rayons du soleil couchant? Cela ne vous a-t-il pas semblé, comme à moi, un spectacle magique et merveilleux, dont vous ne pouviez j'en suis sûr, détourner vos regards sans regret?

Eh bien, mes enfans, le tableau déjà si magnifique que nous offrent nos climats l'est encore bien davantage dans les contrées de l'Orient, c'est-à-dire, dans les pays qui sont du côté où le soleil se lève. Là, toute l'atmosphère paraît enveloppée d'un voile de lumière : les flots de la mer, en s'agitant, semblent se couvrir d'étincelles; les regards sont frappés d'une riche végétation; une vapeur douce et rafraîchissante à la fois se glisse sous le feuillage des arbres; les fruits que l'on y cueille paraissent plus exquis, les moissons y sont plus abondantes; et non loin de là, comme pour mieux faire apprécier, par le contraste, les bienfaits dont la Providence a comblé cet heureux coin de la terre, s'étendent des marais fétides ou de vastes déserts desséchés par le soleil, sans arbres, sans verdure, où jamais une goutte de pluie ne désaltère le sol, et sur lesquels soufflent par intervalles des vents violents qui soulèvent des montagnes de sable.

Aussi c'est dans l'Orient, mes petits amis, que l'aspect de cette nature si variée et si féconde a commencé à frapper les peuples, qui, comme nous, n'avaient point le bonheur de connaître et d'aimer le vrai Dieu; ces hommes, tout grossiers qu'ils étaient, comprirent bientôt que ces merveilles, qui leur paraissaient si sagement réglées, ne s'étaient pas créées d'elles-mêmes, et ne se conservaient point par hasard; mais, comme ils étaient fort ignorants, ils imaginèrent que toutes les choses qui excitaient leur admiration, étaient l'ouvrage de mille dieux différents.

Ce fut ainsi qu'ils se persuadèrent que la terre qui les nourrissait était une bonne déesse, mère commune de tous les hommes, que la mer n'était contenue dans son lit que par un dieu qui la gou-

vernait à sa volonté; que les fleuves qui arrosaient leurs prairies étaient autant de divinités bienfaisantes; que le soleil surtout, ce grand astre qui nous donne la lumière et fait mûrir les moissons, était le dieu suprême, dont la lune, avec son disque d'argent, devait être la femme ou la sœur. Enfin il n'y eut pas d'extravagances qu'ils ne s'imaginassent, et qu'ils ne crussent fort raisonnables.

Une fois qu'ils eurent conçu cette idée, ils ne s'arrêtèrent pas là : les bois, les champs, les profondeurs de la mer, les étoiles qui brillent au ciel et qui forment ce que l'on nomme des constellations, furent peuplés de divinités qu'ils multiplièrent ainsi à l'infini. Chaque arbre eut sa déesse qui devait vivre et mourir avec lui; chaque ruisseau fut consacré par une naïade, ou nymphe de l'onde. Il y eut une déesse qui présidait aux fleurs, une autre aux fruits; un dieu pour les troupeaux. Enfin il n'y eut bientôt plus un seul bienfait de la Providence qui ne fût placé sous la protection de quelque divinité, à laquelle on se hâtât de donner une figure, et de consacrer des autels.

Or, jusqu'alors la reconnaissance seule avait créé des dieux; la crainte et la souffrance en imaginèrent d'autres; on éleva des temples à la mort, à la peste, à la guerre, à la tempête, à tous les fléaux qui désolent l'humanité et ravagent le monde. On adora des dieux méchants, comme on avait adoré des dieux bons.

C'est l'histoire de ces dieux différents, du culte qu'on leur rendait, de la figure sous laquelle ils étaient représentés, que l'on nomme la *Mythologie*, et que je veux vous raconter à présent, pour que vous puissiez mieux comprendre plus tard

quelques-uns des récits que vous trouverez dans d'autres livres. Cette histoire-là ne sera point vraie, je vous en préviens, et on lui donne avec raison le nom de *Fable*; mais elle n'en est pas moins indispensable à connaître pour des enfants bien élevés, et je vous engage à l'écouter avec attention, parce qu'elle n'est pas moins instructive qu'amusante.

LA MYTHOLOGIE

RACONTÉE

AUX ENFANTS.

Les divinités de l'Inde.

On vous dirait, mes bons petits amis, qu'il y a dans le monde un pays où les rivières roulent un sable mêlé de paillettes d'or ; où les montagnes produisent des pierres précieuses et des mines inépuisables d'argent ; où l'on trouve les animaux les plus rares et des plus belles espèces ; où les hommes même ont la peau de différentes couleurs, depuis celles du cuivre rouge le plus brillant, jusqu'à celle du bronze le mieux poli ; vous vous imagineriez sans doute, non sans apparence de raison, que l'on vous fait un conte, plus incroyable que ceux du *Petit Poucet* ou de *l'Adroite Princesse*.

Eh bien ! ce pays merveilleux, ce pays qui offre des choses si extraordinaires, existe en effet en Asie, et on le nomme *l'Inde*. Les habitants de cette contrée s'appellent les *Indous*.

Il y a bien des années, oh ! mais un si grand nombre d'années, que jamais personne n'a pu les compter, cette belle contrée n'existait point encore, et tout l'univers ne formait qu'une immense étendue d'eau couverte de ténèbres.

Or, voilà que tout à coup une jeune et belle créa-

ture, à laquelle on donne ordinairement dans l'Inde le nom de *Bhavani*, parut sur la surface des flots, et d'abord elle fut effrayée de se trouver ainsi ballottée par les vagues dans une profonde obscurité; puis, peu à peu, s'accoutumant à cette existence toute nouvelle pour elle, elle se livra à une joie naïve, et se mit à sauter de gaieté, à peu près comme un jeune enfant à qui l'on vient de donner un beau joujou, ou plutôt comme un petit poisson qui saute le soir à la surface d'un étang pendant les grandes chaleurs de l'été. Mais tandis que dans sa joie elle faisait ainsi mille extravagances, elle laissa échapper trois œufs qui, en se brisant, firent éclore trois jeunes dieux nommés *Brahma*, *Vichnou* et *Shiva*, c'est-à-dire, le créateur, le conservateur et le destructeur.

Maintenant il faut que vous sachiez que ces trois personnages sont les grandes divinités de l'Inde, où ils sont adorés quelquefois sous une seule figure à trois têtes, que l'on nomme la *Trimourti*. J'aurai plus d'une fable à vous raconter sur chacun d'eux, en commençant par *Brahma* qui fut le créateur de toutes choses, à l'exception de la mer; car il y avait avant lui un dieu inconnu et tout-puissant qui avait créé l'eau, sans le secours de personne.

Brahma donc, qui devint à l'instant même de sa naissance un personnage raisonnable, se trouva assis au milieu des eaux sur une fleur de *lotus*, plante qui croît assez fréquemment dans les fleuves sous les climats chauds; et il faut convenir que sa figure eût été effrayante à voir en ce moment, s'il y avait eu quelqu'un pour le regarder, puisqu'il avait quatre têtes sur un seul corps, et autant de bras.

Autour du dieu régnaient d'épaisses ténèbres que les yeux de ses quatre têtes ne pouvaient percer, et il demeurait frappé d'étonnement de sa naissance mystérieuse, lorsque tout à coup une voix se fit entendre à ses oreilles, et lui ordonna d'implorer celui qui lui avait donné l'être. Alors *Brahma*, se prosternant, vit s'ouvrir devant lui toutes les merveilles de la

création, qui semblaient assoupies, et après être resté cent ans en contemplation devant ce prodigieux spectacle, il se mit à créer l'univers, c'est-à-dire, le ciel, la terre, les astres, les plantes, les arbres, les rochers, et enfin tous les animaux. Le globe fut placé par lui sur le sommet d'une haute montagne, que les Indous nommaient le mont *Merou*.

Cependant, mes enfants, la terre demeurait déserte; le soleil chaque jour se levait et se couchait, sans qu'il y eût personne pour admirer son éclat, et les moissons qui croissaient naturellement n'étaient point récoltées, lorsque Brahma résolut de tirer de



[Brahma, Vichnou et Shiva.]

sa tête un homme qu'il nomma *Brahman*, ce qui signifie prêtre, auquel il donna quatre livres, appelés les *Védas* ou la parole de ses quatre bouches, dans lesquels il lui ordonna d'étudier jusqu'à la fin du monde. Puis comme le prêtre, redoutant les bêtes éroces dont les forêts étaient remplies, ne pouvait

se livrer paisiblement à la lecture, le dieu tira de son bras droit un guerrier pour défendre le prêtre.

Mais tandis que ces deux hommes étaient occupés, l'un à étudier les Védas, l'autre à combattre les animaux féroces, il n'y avait personne qui cultivât la terre, et leur fournît leur nourriture ; ils se plaindrent donc à Brahma, qui tira de sa cuisse un troisième homme, pour être à la fois laboureur et commerçant. Enfin comme ces trois hommes ne pouvaient encore tout faire à eux seuls, le dieu consentit à tirer de son pied un artisan, qui fut chargé de travailler pour ses frères.

Ceci doit nous apprendre, mes enfants, que tous les hommes sont nécessaires les uns aux autres, que leur devoir est de s'aimer et de se servir mutuellement ; c'est pour cela que les égoïstes sont détestés de tout le monde, et en vérité, on a bien raison de ne pas aimer ceux qui ne veulent obliger personne.

Brahma donna ensuite une femme à chacun de ces personnages, et ces quatre familles devinrent la source d'autant de castes, c'est-à-dire, de races d'hommes qui subsistent encore aujourd'hui dans l'Inde : ce sont celles des prêtres, des guerriers, des laboureurs et des artisans. Mais ce qui distingue ces différentes castes encore plus que les états qu'elles exercent, et qu'elles ne peuvent abandonner, c'est la diversité de leur couleur.

Les prêtres et les guerriers ont la peau presque aussi blanche que les habitants de l'Europe ; les laboureurs et les marchands sont de la couleur du cuivre poli ; et enfin les artisans et les ouvriers ont presque celle de ces écritaires de bronze que vous avez vues quelquefois sur les bureaux. Il y a encore dans l'Inde une cinquième caste, qui est celle des *parias*. Les hommes et les femmes de cette race sont tellement détestés de tous les Indous, qu'ils vivent relégués dans des habitations isolées, et que chacun aurait horreur de les toucher. Ces malheureux pa-

rias sont d'ailleurs reconnaissables à la couleur de leur peau, qui est d'un noir sale.

Après cela, Brahma devint si orgueilleux d'avoir inventé les Védas et créé le monde, qu'il se crut supérieur à ses frères Vichnou et Shiva ; mais comme vous savez que l'orgueil est un très grand défaut, il ne tarda pas à en être puni, et fut précipité du haut des cieux jusqu'au fond de l'abîme sur lequel la terre est suspendue. Il fut obligé, avant de remonter au ciel, de paraître dans le monde sous quatre formes différentes d'animaux ou d'hommes méchants, et les Indous croient encore aujourd'hui qu'il n'a repris sa place auprès de ses frères qu'après avoir subi cette pénitence.

Comme je vous ai prévenus, en commençant, que toute la Mythologie n'est qu'une suite de fables, je n'ai pas besoin de vous répéter ici que cette histoire de Brahma, ainsi que toutes celles qui la suivront, n'est absolument qu'un conte ; mais ces sortes de contes sont fort instructifs, parce qu'ils ne sont pour la plupart que d'ingénieuses allégories, sous lesquelles les hommes les plus éclairés des anciens temps prétendaient cacher aux ignorants les secrets de la nature et de la toute-puissance de Dieu.

Les métamorphoses de Vichnou.

Quoique le dieu Vichnou ne fût pas moins puissant que Brahma chez les Indous, il ne fut point employé, comme son frère, à la création du monde, mais il demeura chargé de veiller à la conservation de ce merveilleux empire, et des trésors qu'il renferme. Toutes les fois que quelque catastrophe a menacé le globe ou ses habitants, disent les adorateurs de ce dieu, il s'est montré sur la terre sous une forme différente : c'est ce que l'on nomme les métamorphoses de Vichnou, et le récit de quelques-unes de ses aventures est assez singulier pour que je vous engage à l'écouter.

- La première fois que Vichnou descendit du ciel, c'était pour retrouver les livres sacrés des Védas, qu'un géant ennemi des dieux avait emportés ; après les avoir cherchés pendant longtemps dans tous les coins de la terre, le dieu découvrit enfin que le ravisseur les avait cachés au fond de la mer ; aussitôt, prenant la forme d'un poisson, il plongea dans les flots, atteignit le géant, et lui arracha les livres précieux que Brahma avait autrefois confiés à ses prêtres.

Un jour, les dieux ayant inventé un breuvage mystérieux qui devait donner l'immortalité à tous ceux auxquels ils permettraient d'en goûter, de mauvais génies se présentèrent et voulurent en avoir leur part. Alors il s'éleva une violente querelle entre les dieux et ces génies, qui se livrèrent un si furieux combat que le mont Mérou, qui soutient la terre, fut précipité dans la mer, et le globe entier allait périr, lorsque Vichnou prit la forme d'une immense tortue, et supporta le monde sur son dos jusqu'à ce que la terre eût repris sa place. Mais il ne put empêcher qu'une partie du breuvage divin ne se répandît sur la surface des eaux, et ne les changeât en une mer de lait, d'où sortirent alors plusieurs choses merveilleuses, telles qu'un éléphant blanc à trois trompes, et un superbe cheval à trois têtes.

Cependant, mes petits amis, quoique les mauvais génies, qui se montraient ordinairement sous la forme de géants monstrueux, eussent été vaincus par les dieux, ils ne renonçaient pas à détruire l'ouvrage de Brahma ; et l'un d'entre eux, ayant roulé la terre comme une feuille de papier, l'emporta sur ses épaules jusqu'au fond de l'abîme. Mais Vichnou, l'ayant appris, se métamorphosa en sanglier, d'autres disent tout simplement en pourceau, et, attaquant le géant, il ramassa la terre sur son groin et la remit à sa place.

Vichnou reparut encore plusieurs autres fois sous diverses formes d'animaux, et chaque fois il sauva le

monde de quelque grand péril ; mais il se lassa enfin de se cacher sous ces métamorphoses ignobles, et ne voulut plus se montrer que sous la figure humaine.

Dans ce temps-là il y avait un roi nommé *Bali*, dont le royaume était si étendu, qu'il possédait, dit-on, le ciel, la terre et les enfers ; aussi sa puissance lui inspirait-elle tant d'orgueil, que Vichnou indigné résolut de le punir. A cet effet, le dieu, ayant pris la figure d'un brahman, si petit, si petit, qu'il pouvait passer pour un nain, se présenta devant le roi, et, après l'avoir amusé par quelques tours de gentillesse, le pria de lui donner pour récompense trois pas de terrain dans son vaste empire. Bali se mit à rire en entendant cette demande, car les trois pas que le brahman aurait pu faire avec ses petites jambes ne valaient point un demi-pas d'un homme ordinaire ; et il lui accorda aussitôt ce qu'il désirait. Mais le dieu, développant soudain un corps d'une grandeur prodigieuse, d'un pas mesura le ciel, d'un autre la terre, et du troisième allait embrasser les enfers, lorsque Bali, se jetant à ses pieds, le supplia de lui laisser un seul coin de son royaume. Vichnou, satisfait d'avoir humilié l'orgueil de ce monarque puissant, lui fit grâce, en lui ordonnant à l'avenir de se contenter des enfers, dont il lui laissa l'empire.

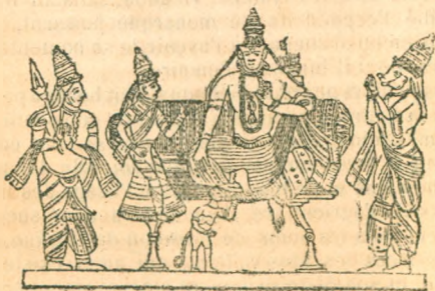
Jusqu'alors pourtant Vichnou s'était borné à paraître sous la figure d'un simple prêtre, ou sous celle d'un homme ordinaire ; mais il voulut aussi se faire connaître sur la terre comme un grand roi, afin d'instruire les hommes et de leur apprendre l'usage des instruments de l'agriculture. Il se montra donc successivement sous les noms de *Rama* ou de *Crichna*, deux des princes les plus vaillants qui aient existé dans l'Inde, et son histoire devient alors si singulière que je veux aussi vous la raconter.

Pendant que le dieu, sous la figure de Rama, régnait sur une partie de cette contrée, il avait pris pour femme une princesse nommée *Sita*, qui était plus belle

que le jour ; mais un géant qui avait nom *Lanka*, l'ayant aperçue un jour qu'elle se promenait seule sur le rivage, l'enleva, et franchissant la mer, l'emporta dans son pays, où Rama résolut de le poursuivre.

Cependant ce vaillant prince, n'ayant point une armée assez nombreuse pour entreprendre un voyage si lointain, se décida à faire alliance avec le roi des singes, qui lui envoya aussitôt, des montagnes qu'il habitait, une troupe considérable de ses sujets, à la tête desquels se trouvait le grand singe *Hanouman*, qui était de la plus belle espèce, et de plus un très-habile guerrier ; Hanouman avait encore plusieurs petits talents ; outre celui des tours et cabrioles que ses pareils font ordinairement, il était, dit-on, excellent musicien. Une armée d'ours vint aussi offrir ses services à Rama, qui, les ayant acceptés avec joie, se mit aussitôt en campagne avec ces combattants d'un nouveau genre.

Or, pour arriver dans le pays où Lanka avait emporté la reine Sita, il fallait traverser un bras de mer considérable, et, n'ayant point de vaisseaux pour embarquer son armée, Rama commençait à se déses-



[Rama.]

pérer, lorsque le général Hanouman, à la tête de ses soldats à longue queue, se mit à construire un grand pont de rochers qui allait d'un rivage à l'autre, et

l'acheva en très-peu de jours, parce que les singes qui sont très-vifs dans leurs mouvements, comme vous savez, se trouvèrent être d'excellents ouvriers ; Rama, profitant de ce secours inattendu, passa aussitôt la mer sur ce beau pont, et ayant atteint le perfide Lanka, il le tua dans une bataille, et retrouva sa chère Sita, avec laquelle il est quelquefois représenté assis sur un trône entouré de singes. On peut reconnaître, parmi les courtisans dont on le voit accompagné, le fameux Hanouman, auquel les Indous attribuent l'invention de leur musique.

Les aventures de Vichnou, sous le nom de Crichna, ne furent pas moins merveilleuses. Né dans une famille de rois, il préféra passer son enfance au milieu des bergers et des bergères, qu'il faisait danser au son de sa flûte, dont les sons étaient si mélodieux qu'ils attiraient à ses pieds les animaux les plus sauvages. Ce n'est pas que ce passe-temps fût le seul qui lui convînt, car de temps à autre on le voyait enlever sur son doigt des montagnes, tuer des monstres de toute espèce, et danser sur la tête des serpents.

Lorsqu'il eut atteint l'âge d'homme, Crichna se mit à parcourir le monde pour détruire des géants à plusieurs têtes et d'autres tyrans qui le désolaient ; en même temps il instruisait les peuples, et leur apprenait à être sages pour devenir heureux.

Enfin, lorsque Vichnou crut n'avoir plus rien à faire sur la terre, il remonta au ciel, d'où il n'est plus redescendu qu'une seule fois, sous la figure d'un homme vertueux et savant, nommé *Boudha*, pour enseigner aux peuples de l'Inde ces cérémonies de la religion des brahmanes, ou prêtres de Brahma, auxquelles il consacra le lotus, cette plante merveilleuse sur laquelle ce dieu s'était assis avant la création.

Les Indous étaient persuadés que Vichnou ne paraîtra plus qu'à la fin du monde, mais alors il empruntera la forme d'un cheval ailé et d'une blancheur éclatante, ayant un pied levé au-dessus du globe ; et lorsqu'il posera ce pied sur le monde, les méchants

seront précipités dans les enfers, et la terre tombera en poussière. En attendant ce moment fatal, Vichnou est supposé paisiblement endormi dans la mer de lait, où il est couché sur une couleuvre à cinq têtes, qui au dernier jour vomira des torrents de flammes et détruira toute les créatures.

Je n'aurai rien à vous dire du dieu Shiva, le troisième personnage de la Trimourti, sinon que ce fut lui qui, sous la figure des monstres, des géants et des rois méchants, fut constamment l'ennemi que le bon Vichnou eut à combattre.

Je ne sais si ces contes bizarres ont pu vous offrir quelque intérêt, mais je vous engage à les étudier attentivement, parce que c'est de l'Inde que sont venues presque toutes les fables de la Mythologie, ainsi que j'aurai occasion de vous le faire remarquer dans la suite de ce livre.

MYTHOLOGIE DES PERSES.

Les mystères de Mithras.

Comme dans l'histoire du grand Cyrus, mes bons amis, je vous ai beaucoup parlé des Perses qui renversèrent l'empire des Mèdes, il faut que j'essaye de vous donner ici quelque idée des dieux qu'adoraient ces peuples dont nous avons admiré ensemble la sagesse et la sobriété; car vous vous rappelez sans doute que, chez eux, les jeunes gens étaient nourris de pain et de cresson, ce qui ne les empêchait pas de devenir des hommes forts et courageux.

Or, vous allez sans doute être bien surpris lorsque vous saurez que les anciens habitants de la Perse ne connaissaient d'autres divinités que le feu, l'eau, la terre et l'air, et surtout le soleil et la lune; mais ils ne leur élevaient point de temples ni d'autels, et c'était sur le sommet des montagnes qu'ils leur of-

fraient en sacrifice la vie de quelques pauvres animaux.

A présent, mes petits amis, vous comprendrez aisément que, pour des peuples qui adoraient le soleil et le feu, il n'y avait rien de plus à craindre que la nuit et l'obscurité ; aussi lorsqu'ils remarquèrent que la lumière disparaissait chaque soir, ils s'imaginèrent que quelque divinité malfaisante l'obligeait de se cacher, et comme il fallait donner un nom à ce dieu méchant, ils l'appelèrent *Ahrimane*. Le ténébreux *Ahrimane* devint pour eux l'ennemi du dieu bon qui faisait le jour, auquel ils donnèrent le nom d'*Ormuzd*.

Ormuzd et *Ahrimane* furent donc les principales divinités des Perses ; ils attribuèrent au premier tous les biens : la vie, la santé, la fertilité de la terre, la création de toutes les choses utiles, la lumière surtout ; et au second tous les maux : la maladie, la stérilité de la terre, la création de toutes les choses nuisibles, et enfin les ténèbres, qu'ils avaient en horreur. La demeure d'*Ormuzd* était supposée dans le ciel, que soutenait une haute montagne, et où l'on arrivait par un pont merveilleux, gardé par un chien fidèle. *Ahrimane*, au contraire, devait habiter d'affreux abîmes, où la lumière du jour ne pouvait pénétrer. Tous deux avaient pour compagnons de bons ou de mauvais génies, chargés d'accomplir leurs volontés sur la terre.

Si vous avez bien suivi, mes enfants, ce que je viens de vous dire, vous comprendrez aisément quel rôle jouaient chez les Perses ces dieux si différents les uns des autres. Aussi appelaient-ils *Ormuzd*, le roi des génies blancs, et *Ahrimane*, le roi des génies noirs, et ils s'imaginaient que chacun d'eux devait être dans une guerre perpétuelle avec l'autre, parce qu'en effet le bien est toujours opposé au mal, comme le jour l'est à la nuit.

Ainsi ces jolies fleurs dont vous aimez tant à respirer l'odeur dans les jardins, ce petit chien blanc qui vous aime et vous caresse, cet oiseau qui chante

avec tant de gaieté quand il voit le beau temps : tout cela, si vous aviez été élevés chez les Perses, vous aurait paru un présent du bienfaisant Ormuzd. Au contraire, ces chardons piquants qui vous ont égratigné le visage en traversant le jardin du voisin ; cette vilaine couleuvre qui a tenté de piquer votre petit chien blanc, ce hibou si triste qui se retire dans ce vieux chêne de peur de voir le jour : tout cela vous aurait semblé l'ouvrage du noir Ahrimane. Les jours de congé, Ormuzd aurait donné le beau temps, et Ahrimane aurait causé la pluie.

Mais entre ces deux divinités si différentes l'une de l'autre, mes petits amis, il y en avait une troisième qui tenait le milieu, et empêchait Ahrimane de l'emporter sur Ormuzd, comme Vichnou chez les Indous se plaçait entre le créateur Brahma et Shiva le destructeur : c'était *Mithras*, ou le soleil, cet astre bienfaisant, qui ne permet, ni à la lumière ni aux ténèbres de triompher, puisqu'il fait incessamment succéder le jour à la nuit. On l'adorait sous l'image du feu, et au lieu de ces temples magnifiques dont je vous ait fait ailleurs la description, c'était dans de sombres cavernes qu'on lui rendait un culte mystérieux. Les prêtres de *Mithras* étaient ces *Mages*, dont parle si souvent l'histoire ancienne, et le plus ancien d'entre eux se nommait *Zoroastre* : c'était à lui que l'on attribuait l'invention du culte du feu, pour rendre au soleil, sur la terre, des honneurs divins.

Maintenant, mes bons amis, il faut que je vous dise que tous les Perses n'étaient pas indifféremment admis par les mages à célébrer le culte de *Mithras*, dans les cavernes sombres où ils l'avaient établi ; ceux qui souhaitaient avoir la permission d'entrer librement dans ces grottes sacrées devaient se soumettre à des épreuves qui souvent rebutaient les plus courageux, tant elles étaient rigoureuses. Ce n'était qu'après les essais les plus pénibles qu'ils étaient instruits des secrets de ce culte, que l'on

nommait les *Mysteres de Mithras*. Ces épreuves, à la vérité, étaient bien sagement établies pour écarter les curieux et les indiscrets, car on les plongeait alternativement dans l'eau et dans le feu; on les faisait jeûner dans un désert pendant cinquante jours, au bout desquels ils étaient enterrés dans la neige pendant vingt autres journées. Enfin, lorsque la curiosité leur avait fait supporter courageusement ces cruelles souffrances, un mage les conduisait dans l'endroit le plus secret de la caverne, où ils apercevaient, au fond d'une grotte lumineuse, tapissée de verdure et arrosée par quelque fontaine limpide, un beau jeune homme, qu'on leur disait être le dieu Mithras.

Les mages enseignaient en même temps à leurs initiés (c'était le nom qu'ils donnaient à ceux qui avaient été admis aux mystères) qu'un jour viendrait où Ormuzd et Ahrimane se livreraient un dernier combat, après lequel le monde, renouvelé par le feu, deviendrait une terre nouvelle, que le brillant Mithras éclairerait de ses rayons.

Le culte mystérieux de cette divinité perse fut apporté et pratiqué à Rome pendant plusieurs siècles; dans les premiers temps on y sacrifiait des victimes humaines; mais l'empereur Adrien défendit ces sacrifices horribles, qui ne furent renouvelés que sous les empereurs les plus cruels, tels que Commode et Héliogabale.

Les Perses, qui n'avait point de temples comme les Grecs et les Romains, n'élevaient pas non plus de statues à leurs dieux; on ne connaît point d'image qui représente Ormuzd et Ahrimane, et lorsque Mithras est figuré sur leurs monuments, c'est toujours sous la forme d'un beau jeune homme coiffé d'un bonnet asiatique, et immolant, à l'entrée d'une caverne, un taureau sur lequel il est assis. Ce tableau, dans lequel figurent deux mages, dont l'un tient une torche allumée, et l'autre une torche renversée, pour représenter le jour et la nuit, est sans doute celui de

quelque sacrifice usité pendant les mystères de Mithras, ou plutôt, selon plusieurs savants, l'image



[Mithras.]

de quelque grande découverte astronomique sur la marche du soleil.

Ce que je viens de vous raconter de la mythologie des Perses, mes enfants, ne vous a peut-être pas intéressés autant que je l'aurais voulu ; mais il était nécessaire que vous en apprissiez quelque chose, parce que nous trouverons plus tard des fables qui s'en rapprochent, et sur lesquelles vous serez bien aises de vous arrêter un moment.

MYTHOLOGIE DES ÉGYPTIENS.

Isis et Osiris.

Si parmi les histoires que je vous ai déjà racontées, mes petits amis, vous avez remarqué, comme je l'espère, celle des anciens Egyptiens, vous ne serez pas fâchés sans doute de retrouver une seconde fois ici ce pays extraordinaire, que le Nil arrose chaque année, et où l'on rencontre encore aujourd'hui tant de monuments célèbres.

Eh bien, comme l'Égypte est aussi située dans l'Orient ainsi que l'Inde et la Perse dont nous parlions tout à l'heure, c'est de l'histoire des dieux égyptiens que je vais à présent vous entretenir; ces dieux vous sembleront peut-être aussi fort extraordinaires par leurs figures bizarres et leurs aventures prodigieuses, mais je vous ai prévenus que j'aurais à vous raconter des choses plus incroyables que des contes de fées, et je dois tenir ma parole.

Il y avait autrefois, en Égypte, un roi nommé *Osiris*, et une reine nommée *Isis*, qui faisaient très-bon ménage. Les uns disent qu'ils étaient frère et sœur, et que, suivant l'usage du pays, on les avait mariés ensemble; mais d'autres assurent que le roi n'avait qu'un frère, nommé *Typhon*, qui était roux de cheveux et d'un fort mauvais caractère, et que la reine *Isis* était une belle princesse d'une contrée voisine, qu'*Osiris* avait épousée.

Or, ce bon prince, ayant inventé la charrue et l'art de cultiver la terre, que nous nommons l'agriculture, résolut d'aller porter dans les pays environnants les bienfaits de sa découverte; comme le *Crichna* des Indous, il chercha à rendre les peuples meilleurs en les rendant plus heureux; et, à cet effet, il rassembla une grande armée d'hommes et de femmes, avec laquelle il se mit à courir le monde, non pas pour ravager les terres de ses voisins, comme le font ordinairement les conquérants, mais pour leur apprendre à labourer leurs champs, et à en tirer d'abondantes récoltes. Aussi comme *Osiris* n'avait que de bonnes intentions, il réussit parfaitement dans tout ce qu'il entreprit, et se fit des amis partout où il passa, parce que les hommes ne pouvaient lui témoigner trop de reconnaissance pour les utiles inventions qu'il leur apportait si généreusement.

Pendant que ce bon roi parcourait ainsi des contrées lointaines, il avait laissé son royaume à gouverner à sa femme *Isis*, dont il connaissait la sagesse, et à son frère *Typhon*, qui aurait bien voulu se mettre

sur le trône d'Égypte pendant son absence; car ce prince jaloux ne possédait pour sa part qu'un pays marécageux, d'où s'exhalaient continuellement des vapeurs pestilentielles, et ces déserts arides où je vous ai raconté ailleurs que l'armée de Cambyse fut ensevelie sous des montagnes de sable. Mais Osiris, en revenant de ses voyages, fut accueilli de son peuple avec tant d'acclamations, que Typhon ne put faire autrement que de lui rendre sa couronne.

Cependant ce mauvais prince, qui n'avait pas renoncé au désir de se faire roi d'Égypte, résolut d'attirer son frère dans un piège et de le faire périr. A cet effet, peu de temps après son retour, il invita Osiris à une grande fête, sous prétexte de célébrer cet heureux événement; et après le festin, qui fut splendide, il fit apporter devant les convives un coffre magnifique, dont le travail était si précieux qu'il fit envie à tous ceux qui le virent. Osiris se laissa charmer comme les autres, et ne put s'empêcher de témoigner à son frère combien il serait satisfait de posséder ce coffre merveilleux; mais le perfide, qui avait ses raisons pour cela, lui répondit qu'il avait fait vœu de ne le donner qu'à celui qui pourrait y entrer tout entier.

Osiris aussitôt lui offrit d'essayer de s'y mettre, ce que l'autre accepta avec empressement; mais à peine le bon prince se fut-il placé dans ce coffre dangereux, que le traître Typhon, le refermant avec force, ordonna qu'on le prit et qu'on le jetât dans le Nil, ce qui fut exécuté à l'instant même.

Je vous laisse à penser quelle fut la douleur de la reine Isis lorsqu'elle apprit la perfidie de Typhon et la mort de son mari; dans son chagrin, elle se couvrit de vêtements de deuil, et abandonnant son palais et son royaume à son fils *Horus*, elle se mit en route pour tâcher de retrouver le coffre où était le corps du pauvre Osiris, et lui rendre les derniers devoirs. Typhon profita de son absence pour s'emparer du trône et en chasser son neveu.

Or, les eaux du Nil, en descendant vers la mer, avaient entraîné le corps d'Osiris jusqu'à un lieu voisin de la ville de Byblos, en Egypte, où le coffre s'était arrêté sous une plante de lotus, qui en très-peu d'années devint si prodigieusement grande, que le cercueil d'Osiris s'y renferma tout entier. Le roi de Byblos, ayant remarqué cette plante merveilleuse, la trouva si belle, qu'il la fit couper pour en former une des colonnes de son palais.

Pendant ce temps, mes petits amis, Isis, toujours inconsolable, avait déjà parcouru bien des pays, sans avoir recueilli aucune nouvelle de ce qu'elle cherchait ; la plupart de ceux qu'elle rencontrait sur son chemin ne savaient ce qu'elle voulait leur dire, et les autres lui tournaient le dos sans lui répondre : car il y a beaucoup de gens qui ne s'occupent guère de consoler les affligés. Enfin elle rencontra des enfants qui furent plus compatissants, et qui lui apprirent que l'objet qu'elle demandait avait été porté par le fleuve du côté de la ville de Byblos ; la bonne Isis les remercia de grand cœur, et pour les récompenser de leur obligeance, elle leur accorda le don de la divination, c'est-à-dire, la faculté de deviner tout ce qu'ils voudraient savoir ; puis elle poursuivit sa route avec empressement.

Elle arriva ainsi aux portes de Byblos, l'une des plus grandes cités de ce temps, où elle s'assit tristement au bord d'une fontaine, espérant que quelque passant écharitable pourrait lui donner des renseignements sur l'objet de ses recherches ; mais elle y resta bien longtemps sans qu'il se présentât personne ; elle commençait déjà à se désoler, lorsque les servantes de la reine de Byblos vinrent puiser de l'eau à la fontaine, et se demandèrent entre elles ce que faisait là cette étrangère qui paraissait si affligée ; Isis qui les entendit, s'approcha d'elles, et touchant avec sa main leurs longs cheveux, qu'elles portaient flottants, elle répandit sur toute leur personne l'odeur d'un parfum exquis, ce qui les remplit de surprise.

Cependant ces femmes étant allées raconter à leur maîtresse le don merveilleux qu'elles avaient reçu de l'étrangère, cette princesse fut si charmée de cette découverte précieuse, qu'elle pria Isis de devenir la nourrice de son fils, qui était encore tout petit. La déesse y consentit de bonne grâce sans se faire connaître, parce qu'elle était persuadée que c'était dans ce pays-là qu'elle retrouverait le corps de son mari.

Il y avait déjà quelque temps qu'Isis nourrissait le petit prince de Byblos en lui mettant son doigt dans la bouche, car elle n'avait point de lait à lui donner, et elle avait même pris tant d'affection pour cet enfant, que chaque nuit elle l'entourait de flammes célestes, dans l'espoir de le rendre aussi immortel, lorsqu'elle découvrit enfin dans le palais la colonne où était renfermé le coffre d'Osiris. Aussitôt se métamorphosant en hirondelle, elle se mit à voltiger autour de cette colonne; mais la reine, l'ayant surprise dans cette occupation, jeta un cri si perçant en voyant son enfant environné de flammes, qu'Isis, reprenant sa première forme, lui avoua qui elle était. La reine, touchée du récit de ses malheurs, lui accorda la permission de reprendre ce coffre tant cherché, ce qu'elle fit aussitôt sans endommager la colonne qui soutenait le palais, colonne qui devint par la suite un objet sacré pour les Egyptiens.

Alors elle s'embarqua sur le fleuve avec son précieux fardeau, et s'en retourna dans une ville nommée Buto, où le jeune Horus était secrètement élevé, de peur que son oncle Typhon ne le découvrit et ne le fît mourir. Ce fut auprès de Buto qu'elle éleva un petit tombeau, où elle déposa le corps de l'époux qu'elle pleurait.

Depuis ce temps, l'arbuste lotus, qui avait conservé le corps d'Osiris, devint une plante révérée des Egyptiens, qui la regardaient comme l'image de la fécondité que le Nil répand sur leur pays, parce que l'apparition de cette fleur aquatique annonce chaque année l'apparition du débordement du fleuve.

La défaite de Typhon.

Pendant ce temps, mes petits amis, le traître Typhon était resté paisible possesseur du trône de son frère, et Osiris était descendu aux enfers, où les Egyptiens croyaient que se rendaient toutes les âmes des hommes après leur mort, et il y était même devenu roi de ces lieux funèbres, sous le nom de Sérapis.

Un jour que Typhon était à la chasse aux ours, chasse qu'il faisait ordinairement au clair de la lune, il arriva justement près du lieu où se trouvait le tombeau d'Osiris, et apprit bientôt qu'il renfermait le corps de son frère : dans sa fureur, il le coupa en quatorze morceaux, qu'il jeta de tous côtés et même dans le Nil, afin qu'Isis ne pût pas les retrouver, et encore moins les réunir ; mais cette princesse, ayant appris le nouveau crime de ce méchant, se mit aussitôt à la recherche des débris du corps de son mari, et fit tant qu'elle parvint à les retrouver tous, à l'exception d'un seul, que les poissons du fleuve avaient dévoré.

Cependant le temps approchait où Osiris devait revenir des enfers et chasser le cruel Typhon du trône qu'il avait usurpé ; en effet le bon roi, ayant reparu sur la terre, se joignit à son fils Horus, qui, à la tête d'une armée, parvint à vaincre l'usurpateur, et même à le charger de fers ; mais Isis, qui était bonne, voyant son ennemi abattu, en eut pitié et brisa ses chaînes, de sorte que Typhon, prenant la fuite, se retira dans les déserts, d'où il n'est jamais sorti depuis.

Le prince Horus fut tellement irrité que son ennemi lui eût échappé, qu'oubliant le respect qu'il devait à sa mère, il lui arracha le diadème dont son front était couronné ; mais la reine s'en consola en mettant sur sa tête des cornes de vache, avec lesquelles elle est bien souvent représentée.

Après leur mort, tous les personnages dont je

viens de vous raconter l'histoire reçurent les honneurs divins, et on leur éleva des temples et des édifices nombreux en différents endroits de l'Égypte; la plus grande des pyramides, que l'on voit encore aujourd'hui auprès des ruines de Memphis, passait pour avoir été le tombeau d'Osiris; et l'image de ces divinités se retrouve sur tous les monuments que le temps a respectés. Osiris et Isis étaient considérés chez les Égyptiens comme les grands dieux, les dieux du bien et de l'abondance, et Typhon comme celui du mal et de la stérilité. Un fils d'Osiris, nommé *Anubis*,



[Première figure d'Osiris.]

qui avait, dit-on, aidé Isis à chercher le corps de son mari, leur fut associé, et on le trouve souvent figuré à côté d'eux avec une tête de chien, pour exprimer la sagacité dont il fit preuve dans cette occasion.

Horus et Anubis ne furent pas les seuls enfants des

deux grands dieux; on leur donnait encore pour fils *Harpocrate*, qui, en sa qualité de dieu du silence, est toujours représenté immobile et ayant un doigt sur sa bouche. Les Egyptiens et les autres peuples de l'antiquité le plaçaient à la porte de leurs temples, ce qui signifiait que les mystères dont la Divinité s'entouronne, doivent toujours être respectés.

A présent, il faut que je vous dise sous quelles formes bizarres les anciens adoraient ces dieux, auxquels ils rendaient de si grands honneurs.

Osiris est ordinairement représenté comme un personnage robuste, tantôt avec une tête d'homme, tantôt avec une tête d'épervier, sorte d'oiseau de proie dont l'œil perçant regarde fixement le soleil; quel-



[Seconde figure d'Osiris.]

quefois aussi avec une tête d'ibis, autre oiseau honoré en Egypte, parce qu'il faisait la guerre aux petits serpents dont la terre restait couverte après les inonda-

lions du Nil. Souvent on trouve la figure de ce dieu couronnée d'une fleur de lotus, facile à reconnaître à ses cinq feuilles : il tient dans sa main un bâton surmonté d'une tête d'oiseau huppé, et sur son épaule un fléau à battre le grain, à cause de l'agriculture, dont l'invention lui était attribuée. C'est pour cela que le bœuf, qui seconde le laboureur dans ses travaux, lui était consacré ; et le bœuf *Apis*, que les anciens Egyptiens adoraient comme une divinité, n'était autre que le symbole du labourage, que cette sage nation honorait avec raison, comme celui de tous les arts qui est le plus utile aux hommes.

Souvent aussi Osiris a pour coiffure un bonnet pointu, un globe ou une trompe d'éléphant ; c'est par ces divers ornements qu'il est fréquemment caractérisé sur les anciens monuments ; mais ce qui le rend surtout reconnaissable, c'est une espèce de clef qu'il tient à la main, pour signifier qu'il dispose à son gré des inondations du Nil, dont les eaux bien-faisantes sont la seule cause de la fécondité de l'Egypte.

Lorsque Osiris était invoqué sous le nom de *Sérapis*, dieu des enfers, sa figure était celle d'un vieillard vénérable, dont le front était surmonté d'un boisseau propre à mesurer le grain ; on le voyait assis sur un trône, ayant à ses pieds un chien à trois têtes.

La déesse Isis est souvent figurée sous les traits d'une belle femme, dont la tête, portant deux ailes de vautour déployées, est couronnée d'une longue paire de cornes entre lesquelles est placé un globe ou un disque rond. Elle tient dans sa main gauche un bâton, à l'extrémité duquel se trouve une tête d'oiseau huppé, et dans la droite la clef du Nil. Quelquefois aussi Isis est représentée assise, et tenant sur ses genoux un enfant ; devant son front se dresse un petit serpent aquatique, nommé *Uræus*, que les Egyptiens regardaient comme le symbole de la royauté ; d'autres fois encore, au lieu d'un visage de

femme, le corps de cette déesse porte une tête de vache avec ses cornes.



[Première figure d'Isis.]

Osiris et Isis étaient souvent pris pour le soleil et la lune, et alors les cornes que nous voyons à cette dernière divinité dans ses images, ne sont autres que celles du croissant de cet astre.

Quant au perfide Typhon, comme si la laideur annonçait toujours la méchanceté, il est presque toujours représenté sous la forme d'un homme laid et à cheveux roux, ou d'un personnage monstrueux à plusieurs têtes barbues. C'est aussi par la même figure que sont indiqués les étrangers sur les monuments des Egyptiens, qui haïssaient leurs voisins et les regardaient comme des ennemis.

Typhon étaient encore adoré sous la forme d'un crocodile, d'un hippopotame, d'un loup ou de quelque autre animal nuisible; les peuples de l'Egypte

lui attribuaient tous les malheurs de leur pays, tels que la peste, la sécheresse et la famine, qui en était ordinairement la suite ; et pour l'apaiser on lui sacrifiait un lièvre, le plus peureux des animaux, ou un âne roux à cause de l'entêtement et de l'indocilité de cette bête.



[Seconde figure d'Isis.]

Osiris, Isis, Horus, Anubis, Harpocrate, Typhon, n'étaient pas les seules divinités auxquelles les Egyptiens, rendissent un culte ; ils adoraient encore les *Cabires*, sorte de dieux inférieurs, mais encore puissants, auxquels on avait élevé un temple magnifique dans la ville de Memphis. Ces dieux, qui étaient au nombre de sept, étaient figurés par des nains à gros ventre et à tête monstrueuse, et armés de marteaux, que l'on supposait être les gardiens de l'Égypte.

Maintenant si quelqu'un de vous me demandait une explication de ces fables, je lui dirais qu'Osiris figurait le Nil, bienfaiteur de l'Égypte, dont sa femme

Isis était l'image, et que Typhon, ce dieu malfaisant, véritable ahrimane des Egyptiens, représentait le vent d'Afrique, souffle dévorant qui, dans cette contrée, dessèche les moissons et détruit l'espérance du laboureur.

MYTHOLOGIE DES GRECS ET DES LATINS.

Saturne et Janus.

Puisque vous avez lu l'Histoire grecque, mes petits amis, vous vous souvenez sans doute encore de Cécrops et de Cadmus, qui portèrent dans le pays des Pélasges les arts de l'Égypte et de la Phénicie ; mais la culture des champs, celle de la vigne et de l'olivier, ne furent pas les seuls dons que ces courageux aventuriers firent à la Grèce, car ils y introduisirent en même temps les dieux de leur patrie.

A la vérité Isis, Osiris, Typhon, Anubis, les Cabires, ne conservèrent point dans ces contrées étrangères leurs noms, et encore moins leurs figures bizarres ; mais les récits que l'on faisait sur leur compte devinrent la source d'une mythologie plus variée, et bien autrement intéressante que celle que je vous racontais tout à l'heure. Ce fut de la Grèce que le culte de ces dieux se répandit promptement en Italie, où les Romains, et avant eux les peuples du Latium, leur élevèrent successivement une infinité de temples et d'autels.

Cette mythologie grecque et latine, mes bons amis, doit être étudiée avec soin, parce que c'est aux divinités qu'elle met en scène, ou dont elle raconte l'histoire, que se rapportent presque tous les tableaux, toutes les statues dont les palais et les jardins publics sont ornés. Si vous allez vous promener dans les parcs et les jardins publics, vous y voyez l'image d'un grand nombre de ces dieux et de ces déesses, que vous apprendrez facilement à distinguer, lorsque

vous aurez écouté les fables dont ils sont l'objet, et remarqué les attributs qui les caractérisent. Mais, comme vous ne savez peut-être pas encore ce que l'on nomme un attribut, je vais tâcher de vous l'expliquer.

Chaque divinité, pour se faire reconnaître, étoit pourvue de quelque signe particulier; ainsi nous avons déjà vu Isis et Osiris porter la clef du Nil, un fléau ou un bâton qui leur servait de sceptre. D'autres dieux sont armés de la foudre, d'une lance, d'une épée, d'un bouclier; quelques déesses portent des couronnes de fleurs et des branches de verdure, ou soutiennent de grandes cornes renversées, que l'on nomme des cornes d'abondance, parce qu'il s'en échappe une infinité de fruits, de fleurs, de pièces de monnaie, de pierres précieuses; quelques autres ont à leurs pieds les animaux qui leur sont consacrés, tels que le hibou, le chien, le lion, l'aigle, et cent autres encore de différentes espèces; eh bien, ces armes, ces couronnes, ces fleurs, ces animaux, ce sont les *attributs* des diverses divinités auprès desquelles ils sont placés. Maintenant, lorsque devant vous on emploiera cette expression, j'espère que vous pourrez la comprendre, et que vous saurez même bientôt vous en servir à propos.

Le plus ancien de tous les dieux, disaient les Grecs, étoit le Ciel; il avoit pour femme *Cybèle* ou *Vesta*, qui n'étoit autre que la Terre, et qu'à cause de cela on représentait sous la figure d'une femme vénérable, assise sur un chariot traîné par des lions, et la tête couronnée de tours et de créneaux de murailles: elle tenoit dans sa main une clef, pour indiquer que la terre renferme des trésors.

Cette déesse, lorsqu'on l'adoroit sous le nom de *Vesta*, présidoit au feu sacré qui rend la terre féconde, et c'est pour cette raison qu'à Rome des prêtresses nommées *Vestales*, étoient chargées d'entretenir dans son temple un feu qui ne devoit jamais s'éteindre.

On raconte, à ce sujet, que la peste ayant éclaté dans Rome, peu de temps après l'expulsion de Tar-



[La Terre.]

quin le Superbe, si j'ai bonne mémoire, les Romains consultèrent un oracle, qui déclara que le fléau ne cesserait que lorsque la statue de Vesta aurait été apportée dans un temple qui venait de lui être consacré. Mais le vaisseau qui portait cette statue, étant entré dans le Tibre, resta engagé dans le sable, sans qu'aucune force pût l'en arracher, jusqu'à ce qu'une vestale nommée *Claudia*, ayant attaché sa ceinture au navire, l'amenât ainsi jusque dans la ville, sans paraître employer le moindre effort. Tout le monde cria au miracle, et en effet cela eût été vraiment miraculeux, si toutefois une pareille fable pouvait être crue de personnes raisonnables.

Le Ciel et Vesta eurent un grand nombre d'enfants,

dont les deux principaux furent *Titan* et *Saturne*. Titan, qui était l'aîné de la famille, devait être roi du monde entier ; mais Cybèle, qui lui préférait son autre frère, parce qu'il était d'un caractère plus docile, fit tant, par ses caresses et ses prières, que Titan consentit à céder son empire à Saturne, pourvu que celui-ci, de son côté, s'engageât à ne jamais élever d'enfant mâle, et promit de dévorer aussitôt tous les petits garçons que sa femme *Rhèa* mettrait au monde.

Je n'ai pas besoin de vous dire que tout ceci n'est qu'une fable bizarre, car il n'y a jamais eu de père assez dénaturé pour manger ses enfants ; mais vous comprendrez mieux le sens de ce conte singulier,



[Saturne ou le Temps.]

lorsque vous saurez que Saturne était l'image du Temps, qui dévore en effet ses enfants, puisqu'il n'y a pas d'hommes qui puissent vivre éternellement.

Cependant Rhéa, qui était une bonne mère, ne pouvait voir sans douleur son mari dévorer tous ses petits garçons et ne lui laisser que ses petites filles; elle imagina donc de sauver trois de ces enfants, qu'elle nomma *Jupiter*, *Neptune* et *Pluton*; et quand Saturne, leur père, qui sans doute, comme l'ogre du *Petit Poucet*, sentait la chair fraîche, lui demanda ces pauvres innocents pour son souper, elle lui servit trois grosses pierres, dont le dieu feignit sans doute de se contenter. Les trois enfants furent confiés à des personnes discrètes et charitables, qui les élevèrent secrètement, de peur que Saturne ne parvint à les découvrir.

A quelque temps de là Titan, ayant appris la supercherie dont Rhéa avait usé envers son mari, déclara aussitôt la guerre à Saturne, et le chassant de l'*Olympe* (l'une des plus hautes montagnes de la Grèce, où les anciens supposaient que la demeure des dieux devait être placée), il le força de se retirer en Italie, où le dieu banni fut accueilli à bras ouverts par le bon roi *Janus*, qui régnait alors dans le Latium.

Là, Saturne, avec l'aide de son ami Janus, s'étant aussi approprié un petit royaume, rendit les habitants de ce pays si heureux, que le temps où ces deux princes régnèrent sur la terre est ordinairement appelé l'âge d'or, parce qu'alors tous les hommes étaient doux et vertueux, et que personne ne pensait à faire le moindre mal à ses semblables.

Lorsque tout à l'heure, mes petits amis, je vous ai nommé le roi Janus, vous vous serez sans doute souvenus de ce dieu à double visage, dont le temple à Rome restait ouvert pendant la guerre et se fermait en temps de paix, ainsi que le raconte l'Histoire romaine. C'était en effet ce bon prince lui-même, qui après sa mort avait reçu les honneurs divins des peuples de l'Etrurie et du Latium, où il avait régné; il avait donné son nom au mois de janvier, le premier de l'année; le mont Janicule, l'une des sept collines de la ville de Rome, lui était consacré, et comme il

passait pour l'un des dieux les plus doux et les plus prudents, il était chargé de veiller à la porte de chaque



[Janus.]

maison, que l'on nommait en latin *Janua*, pour préserver de malheur ceux qui l'habitaient.

A la vérité, mes bons amis, Janus n'était pas seul parmi les dieux occupé de ce soin conservateur; car il y avait, dans chaque habitation romaine, de petits dieux nommés *Lares* et *Pénates*, qui avaient, dit-on, quelques rapports avec les Cabires de l'Égypte.

Les premiers étaient les gardiens de la maison, et on les représentait quelquefois sous la forme d'un chien, parce que ce fidèle animal, par sa vigilance et ses aboiements, tient les voleurs éloignés. Les seconds étaient les dieux du foyer domestique, c'est-à-dire du lieu où la famille entretenait le feu sacré. Ils étaient figurés par deux jeunes hommes assis, armés chacun d'une lance, et aux pieds desquels était couché un gros chien. On les plaçait ordinaire-

ment dans l'endroit le plus retiré de la maison, où une lampe constamment allumée brûlait devant eux. Chaque famille romaine avait ses Pénates particuliers, qu'elle transportait avec elle lorsqu'elle changeait de demeure; mais les Lares ne quittaient point l'habitation à laquelle ils étaient attachés. Il y avait, en outre, des Lares chargés de la garde des chemins publics, des carrefours, des campagnes, des vaisseaux; leurs statues se voyaient partout, et les esclaves que leurs maîtres avaient affranchis, y suspendaient leurs chaînes en actions de grâces.

A présent, lorsque vous trouverez dans quelque livre d'histoire qu'il y est question des dieux domestiques, vous saurez que les Lares et les Pénates étaient ceux auxquels on donnait ce nom.

Jupiter.

Rhéea, craignant que Saturne ne découvrit ce qu'étaient devenus les petits garçons qu'elle avait soustraits à sa voracité, les avait mis en nourrice chez de bonnes nymphes, qui habitaient le mont Ida dans l'île de Crète, l'une de celles de l'Archipel grec. Ces nymphes, qui étaient de sages et discrètes personnes, eurent grand soin de ces enfants, qu'une chèvre nommée *Amalthée* nourrit tous les trois de son lait; et comme ils pleuraient fort souvent, elles inventèrent une espèce de danse dans laquelle elles frappaient à coups redoublés sur des vases d'airain, afin d'empêcher par ce bruit étourdissant Saturne et Titan d'entendre les cris des trois marmots; mais nous avons vu tout à l'heure que cette précaution devint entièrement inutile, puisque ce dernier, ayant découvert la tromperie, chassa Saturne du ciel; et Jupiter, Neptune et Pluton se virent réduits à chercher une autre retraite.

Cependant, mes bons amis, Jupiter étant devenu grand, s'empara de l'Olympe, et devint le maître du

tonnerre ; il fit la guerre contre les fils de Titan, géants énormes qui avaient entassé les unes sur les autres plusieurs montagnes pour escalader le ciel ; le jeune dieu les foudroya, et plusieurs de ces monstres furent engloutis sous les montagnes qu'ils avaient soulevées. Cette victoire fit d'autant plus d'honneur à Jupiter, que les autres dieux, ses frères et sœurs, à l'approche des Titans, l'avaient abandonné pour se sauver en Egypte, où, pour ne pas être reconnus, ils avaient pris la forme de divers animaux selon ce que racontaient les Grecs ; et il eut ainsi le mérite d'avoir sauvé seul l'empire céleste.

Mais à peine la victoire eut-elle été assurée, que les dieux, oubliant leur frayeur, se hâtèrent de venir trouver le vainqueur dans l'Olympe, où ils lui firent mille compliments de sa bravoure. Ces félicitations plurent à Jupiter, qui avait l'âme grande et généreuse, et pour montrer qu'il leur pardonnait de l'avoir abandonné dans le péril dont, après tout, il s'était bien tiré sans leur secours, il prit pour femme sa sœur *Junon*, ce qui n'était pas sans exemple dans ce temps-là, et partagea l'empire du monde entre ses deux frères Neptune et Pluton. Au premier il donna l'empire de la mer, et au second celui des enfers à gouverner. Quant à lui, Jupiter ne se réserva pas la plus mauvaise part ; car il se chargea de régir le ciel, dont il fit le séjour des dieux, et la terre, où il aimait à faire souvent de petites excursions sous la forme d'un simple mortel, ainsi que nous le verrons par la suite.

Puisque je viens de parler de la foudre dont Jupiter frappa les Titans, il faut que vous sachiez quels étaient les ouvriers qui fabriquaient cette arme terrible, que tenait toujours la main droite de ce dieu. On les nommait *Cyclopes*, et on les croyait fils de Neptune. Ces Cyclopes étaient des géants monstrueux, habiles forgerons, qui n'avaient qu'un œil au milieu du front ; on supposait que les ateliers de ces terribles ouvriers étaient placés dans les entrailles de la terre, et que les tourbillons de flamme et de fumée que vomissaient

certaines volcans étaient produits par les fourneaux de leurs forges. Je crois d'ailleurs vous avoir expliqué dans l'Histoire grecque comment il faut entendre cette fable des Cyclopes, et je pense bien que vous ne l'avez point encore oublié.

Jupiter, se trouvant ainsi le plus puissant des dieux, voulut avoir un échanton, c'est-à-dire un serviteur assez adroit pour lui verser le *nectar*, qui était la liqueur des dieux de l'Olympe. Un jour, du haut du ciel, il aperçut sur une montagne d'Asie un jeune garçon d'une rare beauté, nommé *Ganymède*, qui était le fils d'un roi de Troie, et qui se livrait au plaisir de la chasse. Aussitôt le dieu, prenant la forme d'un aigle, s'abattit sur cette montagne, et, enlevant Ganymède, le transporta dans l'Olympe, où il en fit son échanton. Mais quelque temps après, Ganymède s'étant mal acquitté de son emploi, Jupiter le plaça dans une constellation que l'on nomme encore à présent le *Verseau*; *Hebé*, déesse de la Jeunesse, fut chargée de remplir les mêmes fonctions à la table des dieux.

Jupiter était représenté sous la figure d'un homme majestueux, à longue barbe, assis sur un trône et tenant d'une main la foudre, tandis que l'autre portait un sceptre, symbole de la toute-puissance.

A ses pieds on voyait un aigle, oiseau qui lui était consacré, comme le plus fort et le plus courageux des animaux de son espèce. Un grand nombre de temples lui étaient dédiés sous différents noms, dans les divers pays de l'Europe et de l'Asie.

Vous vous souvenez sans doute du temple d'Olympe, où l'on admirait cette célèbre statue de Jupiter, ouvrage du sculpteur Phidias; et de celui que Romulus lui éleva dans Rome, sous le nom de *Jupiter Stator*, c'est-à-dire qui arrête, à l'occasion de cette bataille contre les Sabins, dans laquelle il avait obtenu de ce dieu d'arrêter la fuite de ses soldats.

C'était encore la même divinité que les Egyptiens adoraient sous le nom d'Ammon, dans ce temple fameux qu'Alexandre le Grand visita au milieu des

déserts de l'Afrique; le dieu y était représenté avec des cornes de bélier, parce que, disait-on, dans la



[Jupiter.]

guerre des dieux contre les Titans, il avait revêtu un moment la forme de cet animal; mais il faut croire plutôt que ce Jupiter Ammon n'était autre que le dieu Osiris des Egyptiens, dont, comme je vous le disais il n'y a pas longtemps, la tête était quelquefois surmontée de cette coiffure, symbole de la force et du courage.

Il me serait impossible, mes petits amis, de vous rappeler ici tous les autres temples et tous les surnoms de ce dieu célèbre; mais je ne dois pas oublier de vous dire que ses prêtres, nommés *Corybantes* ou *Dactyles*, dans les cérémonies du culte qu'ils lui rendaient, imitaient la danse bruyante que les nymphes du mont Ida avaient inventée, pour dérober à Titan les cris de Jupiter et de ses frères.

Telle était la puissance de ce dieu, que les anciens appelaient le père des dieux et des hommes, qu'il lui suffisait de froncer le sourcil pour faire trembler l'Olympe, et que, lorsqu'il éternuait, le monde entier était ébranlé jusque dans ses fondements.

Cette divinité suprême, sujette à s'enrhumer comme vous et moi, va vous sembler sans doute fort extraordinaire ; mais je vous ai avertis que la mythologie n'était qu'un tissu de fables ingénieuses, dont vous comprendrez mieux le sens caché, lorsque vous serez plus avancés dans vos études.

Junon et Mercure.

Cependant, mes petits amis, cette déesse Junon, que Jupiter avait prise pour femme, n'avait pas un très-bon caractère : elle était défiante, jalouse, orgueilleuse, médisante, colère surtout, et tourmentait souvent son mari par son humeur acariâtre.

Un jour Jupiter, fatigué de tant de tracasseries, résolut de choisir une autre femme parmi les simples mortelles, et jeta les yeux sur la jeune Io, fille d'un roi d'Argos, nommé *Inachus*. Cette princesse était aussi belle et plus aimable que Junon, quoiqu'elle ne fût pas déesse ; mais Junon, ayant appris le dessein de Jupiter, poursuivit cette pauvre fille avec tant d'acharnement, que Jupiter fut obligé de la métamorphoser en génisse, pour la dérober à la fureur de la reine des dieux.

A quelque temps de là, Junon, qui d'abord avait ignoré ce que sa rivale était devenue, découvrit enfin sa métamorphose, et supplia Jupiter avec tant d'instances de lui donner cette petite vache, que le dieu n'osa pas la lui refuser.

Mais à peine Junon eut-elle Io en sa puissance, que de peur que son mari ne la lui enlevât pour lui rendre sa première forme, elle la plaça sous la garde

d'un homme qui avait cent yeux, dont cinquante au moins demeuraient ouverts tandis qu'il dormait des cinquante autres. Cet homme-là se nommait *Argus*, et il n'y eut jamais un gardien plus fidèle et plus vigilant.

Alors Jupiter ordonna à son messenger Mercure, qui était un garçon adroit et intelligent, de tuer cet infatigable surveillant, et de soustraire Io à la colère du Junon.

L'entreprise n'était pas facile, puisqu'il fallait trouver le moyen de surprendre Argus; mais Mercure, qui avait des ailes à la tête et aux pieds, pour exécuter plus promptement les ordres de son maître, possédait en outre une foule d'autres talents. Par exemple, il jouait de la flûte dans la perfection, excellait à faire des tours d'adresse en tout genre, et l'on dit même que les voleurs l'avaient adopté pour leur patron, à cause de son habileté reconnue à tous les exercices qui exigent de la finesse. Mercure, à la vérité, était de tous les dieux le plus occupé, car il était chargé en même temps d'assurer la bonne foi des marchands, de veiller à la sûreté des chemins publics, et enfin de conduire chaque jour aux enfers les âmes des morts.

Ce fut de ce dieu, dont l'image chez les Grecs était souvent placée dans les rues, comme celle du dieu Janus chez les Romains, qu'Alcibiade fut accusé par ses ennemis d'avoir brisé les statues dans les carrefours d'Athènes; et je n'ai pas besoin de vous rappeler ici ce que raconte à ce sujet l'Histoire grecque.

Mercure donc, malgré son habileté, ne sachant quelle ruse employer pour tromper la vigilance d'Argus, imagina d'aller trouver le dieu du Sommeil qui se nommait *Morphée*, et de lui demander quelque moyen d'endormir à la fois les cent yeux de cet infatigable gardien.

Morphée, tout dieu qu'il était, ne faisait pas grand bruit dans le monde; il avait établi sa demeure dans

un pays où régnait continuellement le silence le plus absolu, et son palais était impénétrable aux rayons du soleil. Jamais autour de cette retraite on n'entendait le chant des coqs, ni les aboiements des chiens, une souris même en trottant y aurait fait trop de bruit, et Mercure, malgré la légèreté de ses pieds ailés, n'y entra pas sans précaution, de peur d'éveiller en sursaut le dieu dont il venait réclamer le secours.

Morphée était couché sur un lit d'ébène au-dessus duquel étaient suspendues des touffes de pavots, plante qui a la propriété de procurer le sommeil. Sa tête portait une couronne de fleurs de la même espèce, et il semblait plongé dans un profond repos. Autour de lui voltigeaient sous diverses formes les Songes légers, espèce de dieux qui causent aux hommes des rêves doux ou pénibles, et dans un coin Mercure crut apercevoir le *Cauchemar*, le plus hideux de tous les Songes, sous la figure grimaçante d'un singe accroupi.

Le cauchemar, mes petits amis, ne visite guère les personnes sobres, et dont la conscience est tranquille; mais il trouble souvent le sommeil de ceux qui se livrent à la gourmandise, ou qui ont quelque mauvaise action à se reprocher.

Mercure adressa bien doucement sa prière à Morphée, et le dieu, ouvrant à peine les yeux, étendit les bras, et après avoir bâillé trois fois, lui fit présent d'une poignée de pavots, dont l'effet devait être d'endormir Argus, dès que cela lui conviendrait. Puis il se retourna de l'autre côté, et se rendormit sans attendre seulement qu'on le remerciât. Mercure, qui avait autre chose à faire, se hâta de quitter ce palais silencieux où le sommeil commençait à le gagner, et se dirigea rapidement vers la prairie où le clairvoyant Argus gardait la vache Io.

Du plus loin que le farouche surveillant aperçut le dieu, il lui cria de s'éloigner; mais celui-ci, sans tenir compte de cet avertissement, se mit à jouer

sur sa flûte un air fort à la mode dans ce temps-là, qui causa tant de plaisir à Argus qu'il permit à Mercure de s'approcher pour mieux entendre sa musique; mais le rusé personnage, tout en tenant sa flûte d'une main, secouait de l'autre les pavots que Morphée lui avait donnés, et Argus, dont les cent yeux étaient tout grands ouverts un moment auparavant, se mit à les fermer tous l'un après l'autre. A peine le dernier de ses yeux était-il fermé, que Mercure, s'élançant sur lui, lui coupa la tête, et faisant reprendre à Io sa forme naturelle, il la conduisit en Egypte, où pour cette fois, Junon perdit ses traces.

Cette déesse, au désespoir de la mort d'un si excellent serviteur, et plus encore de la disparition de



[Juno.]

sa rivale, changea Argus en *paon*, et répandit sur la queue de ce bel oiseau les cent yeux de cet introuvable gardien. Depuis ce temps le paon fut consacré

à Junon, et souvent on la représente sur un char léger traîné par deux de ces oiseaux.

Avant de quitter Mercure, que nous retrouverons sans doute quelque autre part dans une de ces courses qu'il ne cessait de faire d'un bout de l'univers à l'autre, il faut que je vous fasse remarquer le bâton ailé qu'il tenait dans sa main droite, et que l'on nommait le *caducée* : ce bâton avait la propriété de rapprocher tout ce que la colère avait divisé ; un jour, pour en éprouver la puissance, le dieu, avant aperçu deux serpents qui se battaient, les frappa de cette baguette, et ces serpents s'y étant attachés en de-



[Mercure.]

vinrent inséparables. C'est pour cela que nous les voyons enlacés au caducée dans toutes les statues de Mercure.

Cependant Junon, voyant tout l'avantage que Ju-

pitier avait tiré de l'adresse de son messager, voulut aussi avoir une messagère qu'elle pût charger de ses commissions secrètes.

Ce fut une jeune fille, nommée *Iris*, qui était sage et docile, qu'elle choisit pour cet emploi difficile, qui exige de l'exactitude et de la discrétion ; elle lui fit présent d'une belle robe de trois couleurs, dont l'éclat traçait dans les airs ce sillon de lumière que nous nommons *l'arc-en-ciel*.

Je n'ai pas besoin, je pense, de vous expliquer ici que cette prétendue robe d'*Iris* n'est autre chose qu'un phénomène naturel et facile à observer ; et l'on a sans doute pris soin de vous faire comprendre, à l'aide d'un prisme de verre, que l'arc coloré qui se montre au ciel après un orage, est l'effet produit par les rayons du soleil en se jouant à travers les nuages encore chargés de pluie.

La déesse *Junon* eut plusieurs enfants, qui tous ont été extrêmement célèbres ; sa fille aînée fut *Hébé*, déesse de la Jeunesse, que *Jupiter* chargea, après *Ganymède*, du soin de verser le nectar à la table des dieux. Un jour que, dans un accès de colère contre *Jupiter*, *Junon* frappa la terre du pied, il en sortit tout à coup un beau jeune homme tout armé, et la tête couverte d'un casque d'or ; sa mère lui donna le nom de *Mars*, et il fut reconnu pour le dieu de la guerre.

Mars est ordinairement représenté sous la figure d'un guerrier armé de pied en cap, auprès duquel se trouve un coq, le plus vigilant des animaux, parce que la vigilance est une des premières qualités de l'homme de guerre. Quelquefois aussi *Mars* est assis sur un char traîné par des chevaux fougueux que conduit *Bellone*, déesse qui partageait avec lui l'empire des combats.

Le culte de *Mars* était peu répandu parmi les Grecs ; mais chez les Romains, on lui avait élevé plusieurs temples magnifiques, parce qu'ils supposaient que *Romulus* était fils de ce dieu. Les anciens Etrusques l'adoraient sous la forme d'une lance plantée en terre.

Junon eut encore un autre fils, nommé *Vulcain*, qui était si laid, si laid, lorsqu'il vint au monde, que Jupiter, en le voyant, le précipita du ciel sur la terre. Depuis ce temps, le pauvre dieu demeura boiteux de sa chute, et son père, pour le dédommager de cet accident, le fit roi des Cyclopes, en le chargeant de faire fabriquer la foudre par ces habiles forgerons. De cette manière, Vulcain se trouva confiné dans les souterrains où les Cyclopes avaient établi leurs ateliers, et il ne se montrait que rarement dans l'Olympe, où les autres dieux ne l'auraient pas vu avec plaisir, tant il était malpropre et noirci de fumée.

Junon était adorée en Egypte sous la forme d'une vache, ou d'une femme dont la tête était surmontée de cornes; mais alors les Egyptiens la confondaient évidemment avec la déesse Isis, dont l'histoire fabuleuse vous a été racontée dans leur mythologie.

l'empire de Neptune.

Montons ensemble sur ce joli navire que nous voyons sur le bord de la mer, et laissons-nous porter par les flots au milieu de cette plaine liquide. Nous allons faire connaissance avec quelques divinités qui ne se montrent guère hors de leur élément et sur lesquelles la Mythologie rapporte plusieurs fables fort curieuses.

Vous savez que Neptune reçut en partage l'empire des mers, qui couvrent une partie du globe; il aurait donc pu se contenter du lot qui lui était échu; mais il paraît qu'il aurait désiré quelque autre domaine, car il ne tarda pas à se brouiller avec Jupiter, qui lui ôta son sceptre et l'exila même sur la terre.

Ce dieu, ne sachant que devenir, prit un singulier métier pour une divinité déchue : il se fit maçon, et alla offrir ses services à *Laomédon*, roi de Troie, qui s'occupait alors de faire bâtir les murailles de sa ville. Ce prince agréa le dieu banni, qui se mit aussitôt à

l'ouvrage; mais lorsque le travail fut achevé, il refusa de payer à l'ouvrier le prix dont il était convenu, et celui-ci, indigné de cette mauvaise foi, suscita contre la nouvelle ville un monstre marin qui en ravagea les environs, et renversa les murailles mêmes qui venaient d'être achevées. Il fallut que, pour apaiser le courroux du dieu, Laomédon, par le conseil d'un oracle, exposât sa propre fille à être dévorée par le monstre, ce qui certainement serait arrivé, si cette princesse n'eût été sauvée de ce péril par le courage d'un demi-dieu nommé *Hercule*, sur lequel j'aurai plus d'une fable à vous raconter. Mais vous allez me demander peut-être ce que c'était qu'un demi-dieu, et je dois vous dire que l'on donnait ce nom à des héros qui, après avoir rendu de grands services aux hommes pendant leur vie, recevaient les honneurs divins après leur mort.

Heureusement pour Laomédon, Neptune, ayant été rappelé dans son empire par Jupiter, dont la colère était apaisée, ne songea plus qu'à gouverner sagement ses Etats, et la vengeance du dieu marin ne fut pas poussée plus loin.

Or il faut que vous sachiez, mes bons amis, que dans ce temps-là, la mer était peuplée d'une multitude de belles nymphes, nommées *Néréides*, parce qu'elles passaient pour les filles du plus vieux des dieux de la mer, que l'on appelait *Nérée*.

Un jour que ces nymphes se montraient à la surface des eaux, assises sur les dos argentés des dauphins, et la tête ornée de perles et de corail, Neptune, qui n'avait pas encore songé à prendre une femme, remarqua parmi elles la jeune *Amphitrite*, dont la beauté surpassait celle de toutes ses sœurs, et il se hâta de la demander en mariage; la belle Néréide parut d'abord peu disposée à partager l'empire de la mer avec ce dieu, qui avait la réputation d'être un peu bourru; mais ensuite, par le conseil d'un dauphin de ses amis, elle consentit enfin à épouser Neptune. En reconnaissance de ce service

signalé, le dieu plaça ce dauphin parmi les signes célestes, tandis qu'Amphitrite, devenue reine des mers, reçut tous les honneurs attachés à la divinité.

Lorsque la déesse se mettait en voyage pour parcourir son empire, elle prenait place sur une conque de nacre d'une blancheur éclatante, que surmontait une grande voile flottante, couleur de pourpre; des chevaux plus blancs que la neige traînaient son char, environné de *Tritons*, sorte de monstres, moitié hommes, moitié poissons, qui s'avançaient en sonnant de la trompette dans de grands coquillages recourbés. Quelquefois sur son passage, se présentait le rusé *Protée*, berger des troupeaux marins de Neptune, qui chassait devant lui des phoques et des marsouins, au lieu de grasses génisses ou de timides brebis.

Ce dieu Protée, mes enfants, jouissait chez les anciens d'une singulière réputation : on assurait que Neptune, en récompense de ses services, lui avait donné la connaissance du passé, du présent et de l'avenir ; mais il n'était pas aisé de l'obliger à dire ce qu'il y voyait, car lorsque quelqu'un venait le consulter, il prenait soudain toutes sortes de formes épouvantables pour éloigner ceux qui le questionnaient : tantôt il se montrait sous la figure d'un lion, d'un tigre, d'un sanglier furieux ; tantôt il se changeait en eau ou en un feu ardent. Il n'y avait pas d'autre moyen de l'obliger à parler que de le surprendre pendant son sommeil, et de le lier de manière à ce qu'il ne pût pas s'échapper.

Cependant Amphitrite n'était pas la seule souveraine de la mer, et *Téthys*, fille du Ciel et de la Terre, et femme de l'Océan, partageait avec elle le sceptre de l'empire humide. Cette déesse avait, dit-on, un palais où le soleil descendait se reposer chaque soir.

Vous voyez que dans ce temps-là la mer, qui ne contient aujourd'hui que des poissons et des coquillages, ne manquait pas de divinités pour veiller à la

conservation de ses flots; mais tous ces dieux divers, et Neptune lui-même, n'étaient pas toujours les maîtres de maintenir la paix dans cet empire mobile.

Lorsque le vieux *Eole*, père et gardien des vents, laissait échapper quelques-uns de ses turbulents enfants des outres où il les tenait habituellement enfermés, leur souffle impétueux soulevait les vagues et excitait d'effroyables tempêtes; il fallait quelquefois que Neptune, s'élevant sur les flots, leur imposât silence en les menaçant de sa colère. Les plus terribles de ces vents étaient *l'Aquilon* et *l'Auster*, image des vents du nord et du midi, si souvent funestes aux navigateurs. Un jour même, *Eole* ayant oublié de fermer la porte de la caverne où ces furibonds étaient



[Neptune.]

contenus, ils occasionnèrent dans le monde une si affreuse tempête, que c'est depuis ce temps, dit-on,

que la Sicile fut séparée de l'Italie par la violence de la mer.

Le char de Neptune, traîné par quatre chevaux écumants, dont le corps se terminait en queue de poisson, avait la forme d'une large coquille ; les roues en étaient d'or et semblaient voler sur la surface des flots ; le dieu y paraissait assis et tenait en main un trident, c'est-à-dire une fourche à trois pointes ; son visage était barbu et sa tête couronnée de plantes marines. Le cheval et le taureau étaient consacrés à ce dieu et on les lui offrait en sacrifice.

C'était en l'honneur de Neptune que se célébraient à Corinthe les jeux Isthmiques, où le consul Flaminus fit proclamer par un héraut la liberté de la Grèce, ainsi que vous vous souvenez sans doute de l'avoir lu dans l'Histoire ancienne.

La naissance de Minerve.

Un jour Jupiter (c'est un des noms que les poètes donnent quelquefois à Jupiter), éprouvant un mal de tête insupportable, ordonna à Vulcain de lui fendre le cerveau d'un coup de hache ; le remède, me direz-vous, était pire que le mal, mais il produisit un effet merveilleux ; car la Sagesse, sous les traits d'une jeune et belle femme armée de pied en cap, sortit du cerveau du maître des dieux, qui lui donna le nom de *Minerve*.

C'est une grande et ingénieuse idée, mes petits amis, que de faire naître Minerve de la cervelle du souverain maître qui doit nécessairement posséder la sagesse éternelle, puisqu'il règle les merveilles de cet univers.

Vous concevez aisément que cette fille de Jupiter fut le modèle de toutes les perfections ; aussi belle que le jour, car il n'y a rien d'aussi beau que la sagesse, elle s'adonna dès sa naissance à inventer les arts, qui manquaient encore au genre humain dans ce

temps-là ; ce fut à elle qu'on attribua la découverte de l'écriture, de la peinture et enfin celle de la broderie à l'aiguille, dans laquelle elle excellait.



[Minerve.]

A la vérité, Minerve n'était pas exempte de quelques petits défauts qui ne semblent pas trop compatibles avec la sagesse, c'est-à-dire qu'elle s'offensait aisément des plaisanteries qu'on lui faisait, ce qui n'est certainement pas la marque d'un bon caractère ; avec cela elle se montrait quelquefois sévère et grondeuse, et les dieux évitaient souvent sa présence pour ne pas essuyer ses reproches.

Un jour une habile brodeuse, nommée *Arachné*, se vanta en plaisantant de surpasser Minerve dans son art ; aussitôt la déesse, se fâchant, lui donna un coup de navette sur les doigts, et la métamorphosa en araignée ; c'est pour cela, disaient les Grecs, habiles

à tout expliquer par des fables, que cet insecte est encore si adroit pour tisser ses toiles.

Minerve qui, comme vous vous en souvenez sans doute, passait chez les Athéniens pour la protectrice de leur ville, eut à cette occasion une violente querelle avec son oncle Neptune : ce dieu prétendait qu'il devait être le parrain de cette ville naissante, parce qu'elle était située sur le bord de son empire, et que d'ailleurs l'Égyptien Cécrops, qui l'avait fondée, était venu par mer dans le pays des Pélasges, Minerve, au contraire, assurait que la sagesse seule pouvait faire prospérer la cité nouvelle, et qu'à elle seule appartenait le droit de lui donner un nom. Cette discussion s'échauffa tellement que Jupiter, appelé pour arbitre, décida que celui des deux qui produirait la chose la plus utile, nommerait la ville de Cécrops. Aussitôt Neptune, frappant le sable d'un coup de son trident, en fit sortir un cheval fougueux, qui s'enfuit en hennissant ; Minerve, à son tour, ayant légèrement touché la terre du bout de sa lance, produisit un bel olivier chargé de fruits mûrs. Les dieux s'écrièrent alors tout d'une voix que la déesse avait remporté le prix, et Minerve donna son nom à la ville d'Athènes. Je crois avoir dit ailleurs que cette déesse en grec était nommée *Athéné*.

Un des temples les plus fameux de Minerve était le *Parthénon*, que la reconnaissance des Athéniens lui avait élevé dans la citadelle de leur ville ; un serpent, consacré à la déesse, y était nourri sous l'autel, parce que, chez les anciens, ce reptile était l'image de la prudence. Ce fut dans ce temple que furent égorgés les partisans de Cylon, qui s'y étaient réfugiés : vous devez même vous rappeler de quelle manière Minerve punit ce sacrilège, et le service que rendit alors Epiménide aux Athéniens obsédés de leurs justes remords.

La vengeance, qui semble si contraire à la sagesse, dont l'indulgence doit toujours être le premier caractère, anima Minerve contre trois jeunes sœurs, nom-

mées les *Gorgones*, dont *Méduse* était la plus belle.

Cette jeune fille, qui s'enorgueillissait de son admirable chevelure, ayant eu le malheur d'offenser la déesse dans son temple, celle-ci, pleine d'un vif ressentiment, changea les cheveux de la pauvre Méduse en serpents, et donna à cette figure, si belle auparavant, la funeste propriété de changer en pierre tous ceux qui la regarderaient en face. Cette terrible vertu fit un grand nombre de victimes, jusqu'à ce qu'un héros grec, nommé *Persée*, conduit par Minerve elle-même, saisit la Gorgone par les cheveux, en évitant de la regarder, et lui coupa la tête. Du sang de Méduse naquit un cheval ailé auquel on donna le nom de *Pégase*, que nous retrouverons dans d'autres fables, et dont Persée fit usage en plusieurs circonstances.

Cette fiction de Persée protégé par Minerve pour vaincre la Gorgone, nous apprend, mes bons enfants, que celui qui se laisse conduire par la sagesse doit être certain d'échapper aux plus grands dangers.

Minerve est presque toujours représentée sous les traits d'une femme belle et modeste, dont le visage est grave et majestueux ; sa tête est ornée d'un casque surmonté d'une chouette, et sa main droite armée d'une lance ; son bras gauche porte un bouclier, nommé ordinairement son *égide*, sur laquelle est gravée la tête de Méduse en souvenir de sa victoire.

L'enlèvement de Proserpine.

Parmi les enfants de la vieille Cybèle, mes bons amis, on distinguait *Cérès*, déesse des moissons ; et en effet rien n'était plus raisonnable que de donner la terre pour mère à la déesse qui la couvre des trésors dont l'homme se nourrit.

Cérès, en raison de son ministère, paraissait couronnée d'épis et de fleurs des champs, tenant en main une faucille avec laquelle les moissonneurs font leurs récoltes, et quelquefois portant dans ses

bras une gerbe de blé. Chaque année, au retour du printemps, les peuples grecs, conduits par des prêtres de la déesse, promenaient autour des champs un porc, qu'ils immolaient ensuite, pour rendre cette divinité favorable aux travaux de l'agriculture, parce que cet animal, en fouillant la terre avec son groin, empêche le grain de germer.



[Cérès.]

Or Cérès avait une fille chérie, nommée *Proserpine*, qui était aussi bonne que belle ; mais voilà qu'un jour, pendant que cette jeune personne s'amusaient dans les belles campagnes de Sicile à recueillir quelques-uns des fleurs dont elles étaient couvertes, pour en offrir un bouquet à sa mère, Pluton, dieu des enfers, l'aperçut, l'enleva sur son char, attelé de deux chevaux plus noirs que l'ébène, et la conduisit dans le royaume des morts.

Ce dieu, depuis que Jupiter lui avait abandonné

les enfers, n'avait pas encore pu trouver de femme qui consentît à venir partager son triste empire ; et de peur que quelqu'un ne découvrit le chemin qu'il avait pris avec sa proie, il frappa la terre de la fourche qui lui servait de sceptre, et ouvrit ainsi un abîme qui se referma aussitôt que l'équipage noir s'y fut précipité, emportant la belle Proserpine.

Cependant, mes petits amis, Cérès, inquiète de ne pas voir sa fille revenir des champs, où elle lui avait permis d'aller cueillir des bouquets, se mit à l'appeler de tous côtés, et comme personne ne pouvait lui en donner des nouvelles, elle s'abandonna



[Pluton.]

au plus violent désespoir. Après avoir bien pleuré, elle comprit pourtant que sa douleur ne lui ferait pas retrouver Proserpine, et se mettant en route, elle résolut de parcourir la terre entière jusqu'à ce

qu'elle l'eût retrouvée, ce qui était devenu fort difficile, puisque Pluton l'avait emmenée aux enfers.

Dans ce pénible voyage, la pauvre Cérès eut bien des maux à souffrir : tantôt il fallait gravir de hautes montagnes, tantôt traverser des plaines stériles, accablée de chaleur et de fatigue ; mais rien n'arrêtait cette mère désolée, car il n'y a rien d'aussi tendre et d'aussi courageux que le cœur d'une mère.

Un jour qu'épuisée de besoin, la déesse n'avait pu trouver sur sa route un seul fruit qui pût la nourrir, ou seulement la désaltérer, elle aperçut une chétive chaumière, où une vieille femme lui offrit de bon cœur une excellente bouillie qu'elle faisait cuire, et qui était tout ce qu'elle possédait. Cérès accepta avec plaisir ce mets, tout commun qu'il était, et se livrait déjà à tout son appétit lorsqu'un petit garçon, nommé *Stellio*, s'étant moqué de l'avidité avec laquelle elle mangeait, malgré les signes que lui faisait sa grand'mère, la déesse, pour le punir de sa malice et surtout de sa désobéissance, lui jeta au nez le reste de sa bouillie, et le changea en lézard.

Je soupçonne fort, mes petits amis, ce méchant marmot d'avoir vu avec déplaisir sa grand'maman donner à une étrangère la bouillie dont il comptait se régaler, et ce fut sans doute par dépit qu'il voulut se moquer de sa voracité ; mais cela n'était ni poli ni raisonnable, et il fut justement puni de sa faute. C'est ainsi que la gourmandise devient souvent la cause de bien d'autres défauts, et je connais certain enfant qui n'aurait jamais été menteur ni grognon, s'il n'avait pas été gourmand.

La déesse n'éprouva pas pourtant de semblables avanies dans tous les lieux où elle passa ; au contraire, le roi *Céléus*, qui régnait alors à Eleusis en Grèce, l'ayant reconnue, la reçut avec les plus grands égards, et lui demanda la permission d'élever un temple en son honneur, ce que Cérès lui accorda. Ce temple d'Eleusis devint par la suite un des plus fameux de la Grèce, et l'on y célébrait, tous les qua-

tre ans, des fêtes qui devinrent l'occasion de l'une des plus grandes solennités religieuses de l'antiquité. En mémoire de ce bon accueil, Cérès enseigna à *Triptolème*, fils de Céléus, l'usage de la charrue, cet utile instrument qui rend la terre féconde.

Après avoir quitté Eleusis, la déesse retourna en Sicile dans l'espoir d'y apprendre enfin quelque nouvelle de sa chère fille, et en effet, son espoir ne fut point trompé; car une *naïade*, c'est-à-dire la nymphe d'un ruisseau qui coulait, dit-on, dans les profondeurs de la terre, lui apprit qu'elle avait vu passer Proserpine dans le char de Pluton, à travers les vastes souterrains que ses eaux traversaient dans leur course. Cérès remercia *Aréthuse*, c'était le nom de cette bonne nymphe, et allumant aussitôt un flambeau au feu du mont Etna, qui, comme vous savez, est un volcan effroyable, elle s'enfonça bravement dans les entrailles de la terre, et parvint ainsi jusqu'aux enfers, où elle aperçut enfin Proserpine assise à côté de Pluton, sur son trône, mais dont la beauté avait déjà pris un air grave et sinistre.

Dans sa douleur, la pauvre mère espérait fléchir ce dieu impitoyable, et l'engager à lui rendre sa fille bien-aimée; mais Pluton déclara qu'il ne consentirait jamais à s'en séparer, et Cérès fut réduite à s'adresser à Jupiter pour obtenir justice.

Le père des dieux et des hommes, après avoir consulté Minerve, décida que Proserpine ne serait rendue à sa mère que si elle n'avait pris aucune nourriture depuis son arrivée aux enfers. Malheureusement *Ascalaphe*, cuisinier ou maître d'hôtel de Pluton, affirma que le matin même il avait servi à sa jeune maîtresse une excellente grenade qu'elle avait sucée tout entière. Cérès fut tellement irritée en entendant cela, qu'elle changea Ascalaphe en hibou, ce triste oiseau qui ne sort que la nuit de son trou, et fut réduite à supplier le maître des dieux de lui accorder au moins le retour de sa fille sur la terre pendant la moitié de chaque année. Jupiter y consentit malgré

les plaintes de Pluton, et il fut décidé que Cérés posséderait sa fille six mois par an, mais que pendant les autres six mois, elle irait tenir compagnie à Pluton aux enfers, pour le desennuyer.

Si vous voyez quelquefois Cérés représentée avec une torche allumée, et ayant à ses pieds un lézard et un hibou, vous vous souviendrez à quelle occasion ces divers attributs lui furent accordés.

Diane.

Lorsqu'on vous montrera une statue ou un tableau représentant une jeune femme belle et d'une taille élancée, dont la robe, déjà courte, est encore retroussée sur un genou, les cheveux noués par derrière, le front surmonté d'un croissant, la main droite armée d'un arc, et ayant à ses pieds une biche ou un joli lévrier, vous pourrez dire à coup sûr : Cette figure est celle de *Diane*, fille de Jupiter et de Latone, et déesse de la chasse.

Latone, sa mère, ayant appris que l'implacable Junon la poursuivait pour la faire mourir, se précipita dans la mer, où, au lieu de la noyer, Neptune la reçut dans une île flottante nommée *Délos*, qu'il avait fait sortir tout exprès des flots d'un coup de son trident. Ce fut là que naquirent le même jour Diane et Apollon, deux divinités extrêmement célèbres, puisque chez les Grecs, elles représentaient le soleil et la lune.

Latone éleva donc dans l'île de Délos ses deux petits enfants, qui étaient si beaux et si spirituels, que l'on en parlait dans tous les pays voisins. Une reine des environs, nommée *Niobé*, ayant entendu vanter leurs grâces et leur amabilité, lorsqu'ils commençaient à grandir, voulut voir si tout ce qu'on disait de ces jeunes gens était véritable, et les fit amener devant elle; mais comme les mères présèrent toujours leurs enfants à tous les autres, elle déclara que

les siens étaient infiniment plus beaux que ceux de Latone, et fit chasser honteusement cette déesse ; mais celle-ci, justement irritée des dédains de Niobé, arma Diane et Apollon de flèches aiguës, dont ils percèrent tous les enfants de cette reine jusque dans ses bras. La malheureuse mère, exaspérée de cette perte cruelle, se livra à un désespoir si lamentable que Jupiter, touché de pitié, la changea en marbre, afin qu'il ne restât plus en elle rien qui fût sensible.



[Diane.]

Diane et son frère étant devenus grands, Jupiter les appela dans l'Olympe, où il les admit au nombre des dieux ; Hébé leur versa le nectar qui donnait l'immortalité, et Diane fut chargée de présider à la chasse, qu'elle aimait passionnément, tandis qu'Apollon reçut la direction du char du soleil.

Diane était si laborieuse et si vigilante qu'elle n'aurait pas eu assez d'occupation si son seul emploi

eût été de poursuivre les hôtes des forêts, et Jupiter, qui s'en aperçut, lui donna en même temps le soin de conduire le char de la lune ; c'est pour cela qu'elle porte sur son front l'emblème du croissant, qui caractérise cet astre ; mais cette charge lui en procura une autre qui ne fut peut-être pas autant de son goût, ce fut de présider aux enchantements, auxquels les anciens peuples ajoutaient une foi superstitieuse.

En effet, comme la nuit est le temps où l'on croyait autrefois que les magiciens se rassemblaient pour préparer leurs sortilèges, et que la lune se fait voir précisément pendant la nuit, on supposa que Diane devait prendre part à leurs mystères, et on lui donna le nom d'*Hécate*, sous lequel elle était adorée aux enfers. Les voyageurs, avant de se mettre en route, lui sacrifiaient un chien noir pour qu'elle les préservât de mauvaises rencontres pendant la nuit, et dans les grandes occasions, on lui faisait un sacrifice de cent bœufs, ni plus ni moins, ce que l'on appelait une *hécatombe*, d'un mot grec qui veut dire cent.

Ainsi, lorsqu'on vous parlera de Diane, vous vous rappellerez que cette divinité était adorée sous trois noms différents : la Lune au ciel, Diane sur la terre, et Hécate aux enfers.

Cependant, mes petits amis, Diane ayant obtenu de Jupiter la permission de ne jamais se marier, passait sa vie à parcourir les bois et les montagnes, à la poursuite des bêtes fauves, dirigeant elle-même ses chiens de chasse, et suivie d'une troupe de belles nymphes armées comme elle d'un arc, et portant sur l'épaule un léger carquois garni de flèches.

Un jour qu'après une longue chasse, pendant une forte chaleur, elle se baignait avec ses nymphes dans un bosquet écarté, où coulait un ruisseau limpide, *Actéon*, l'un des plus intrépides chasseurs du pays, s'étant égaré à la poursuite d'un cerf, traversa le feuillage, et aperçut la déesse au moment où elle sortait du bain ; mais Diane, pour le punir de sa témérité, lui jetant de l'eau au visage, le changea aus-

sitôt en cerf, et ses propres chiens, le prenant pour l'animal même qu'ils poursuivaient, se jetèrent sur lui et le déchirèrent.

Ce fut un terrible châtement, n'est-il pas vrai, mes enfants, que subit là le pauvre Actéon pour une simple indiscretion, et son effroi dut être aussi grand que sa surprise, lorsqu'il sentit son front se couronner d'un énorme bois de cerf, son visage s'allonger en museau, et ses bras, se couvrant de poils fauves, prendre la forme des jambes minces et déliées de ce léger animal. Il faut croire pourtant que Diane ne l'eût point traité aussi sévèrement si cette curiosité ne lui eût pas semblé volontaire ; car il n'y a pas de défaut qui donne plus mauvaise opinion de celui qui s'y abandonne.

Diane, qui avait refusé de prendre un mari parmi les dieux, se repentit plus tard de cet engagement, et choisit pour époux un simple berger du mont *Latmos*, nommé *Endymion*, qui était beau et aimable ; mais comme elle ne pouvait lui donner l'immortalité et l'appeler dans l'Olympe, elle venait souvent, pendant la nuit, le visiter dans sa chaumière. Les anciens croyaient que lorsque la lune se voilait de nuages, c'est qu'elle descendait auprès d'Endymion pendant son sommeil.

Le plus fameux des temples où Diane fut adorée était celui d'*Ephèse*, en *Ionie*, réputé pour l'une des sept merveilles du monde, et qu'Erostrate incendia le jour même où Alexandre le Grand naquit en Macédoine. Je vous ai dit ailleurs par quelle extravagance Erostrate commit ce crime, qui réduisit en cendres l'un des plus admirables monuments de l'antiquité. La statue de la déesse, que l'on y adorait, était en bois d'ébène et du travail le plus précieux.

Apollon et Daphné.

Le frère de Diane ne fut pas placé par Jupiter dans un rang moins élevé que sa sœur : le front entouré

de rayons éblouissants, il fut chargé de diriger le char du soleil, et de conduire dans les plaines de l'air quatre beaux chevaux, qui chaque jour recommençaient leur course sans en être jamais fatigués.

Une jeune déesse couronnée de roses, et nommée l'*Aurore*, ouvrait le matin les portes de l'orient, où était situé le palais lumineux du soleil : le soir, le dieu et son équipage allaient se reposer dans le palais de *Téthys*, situé à l'occident du monde, tandis que la *Nuit*, sombre divinité, portant une couronne de pavots et des ailes de chauve-souris, étendait sur tout l'univers un long voile noir parsemé d'étoiles.

Vous reconnaîtrez aisément, dans ce tableau fabuleux, le trajet que parcourt chaque jour sur l'horizon l'astre qui nous éclaire ; vous savez que l'orient est le côté où le soleil se lève et où les nuages, dans les beaux jours, commencent à se colorer de cette teinte rougeâtre qui s'appelle l'*aurore*. Quant à l'occident, vous n'ignorez pas que l'on nomme ainsi le point où le soleil disparaît à nos yeux.

Les anciens, pour expliquer la disparition de cet astre à la fin du jour, supposaient qu'il se plongeait dans la mer pour faire place aux ombres de la nuit, et déguisaient ainsi sous d'ingénieuses fictions les causes véritables des grands phénomènes de la nature.

Apollon avait un fils nommé *Esculape*, qui passait pour l'inventeur de la médecine ; il avait consacré sa jeunesse à étudier les propriétés des plantes et des minéraux, et réussissait à guérir le plus grand nombre des malades qui le consultaient. Pluton alla un jour trouver Jupiter, et se plaignit que depuis qu'*Esculape* avait découvert la médecine, le nombre des morts que Mercure devait lui amener chaque jour, était considérablement diminué. Le père des dieux, indigné que ce petit médecin osât s'opposer aux volontés du ciel et de l'enfer, le frappa de la foudre, et fit perdre ainsi un grand nombre de bonnes recettes

qu'Esculape n'avait pas eu le temps d'enseigner à ses élèves.

Mais Apollon, ayant appris le malheur de son fils, entra dans une fureur que rien ne put apaiser, et, descendant aussitôt dans les volcans de Lemnos où travaillaient les Cyclopes, il les perça de ses flèches, pour les punir d'avoir fabriqué la foudre dont Esculape avait été frappé.

Cependant, mes petits amis, Vulcain n'entendant plus retentir les marteaux de ses ouvriers dans leurs forges de Lemnos, fut bientôt informé de la vengeance d'Apollon, et, montant vers l'Olympe aussi vite que cela lui fut possible, boiteux comme il était, il porta plainte à Jupiter contre l'audacieux qui avait osé percer de ses traits les Cyclopes, qu'il regardait comme ses plus habiles forgerons.

Le père des dieux ayant froncé le sourcil, ce qui fit trembler tout l'Olympe, manda devant lui l'imprudent Apollon, et, après l'avoir sévèrement reprimandé, le chassa du ciel. Le dieu fut obligé, par cet arrêt, de descendre sur la terre, où il se fit berger, comme Neptune s'était fait maçon. Pendant ce temps, comme la terre ne pouvait se passer de soleil, le char brillant de cet astre continua de parcourir, comme d'habitude, sa course journalière, sans que ces excellents chevaux s'écartassent d'un seul pas de la route qui leur était tracée.

Apollon, devenu berger, ne tarda pas à s'accoutumer à sa disgrâce ; retiré dans les montagnes de la Thessalie en Grèce, il prenait plaisir à garder un beau troupeau de brebis, et à instruire les pâtres grossiers qu'il rencontrait dans les pâturages. Le dieu déchu était bon musicien, il jouait de la flûte encore mieux que Mercure, l'endormeur d'Argus. Ce dieu lui-même, dans une de ses courses habituelles, étant venu visiter son frère, reçut de lui en cadeau une baguette de coudrier, dont il fit son caducée, et en retour il fit présent à Apollon d'une belle écaille de tortue, dans laquelle celui-ci plaça quatre cordes

tendues, qui, sous ses doigts, rendaient les sons les plus mélodieux. Cet instrument reçut le nom de *lyre*, et lorsqu'il lui eût donné par la suite une forme plus élégante et un plus grand nombre de cordes, ce fut celui dont les Grecs se servirent pour accompagner les chants d'Homère et de leurs autres poètes. En peu de temps les pâtres thessaliens, auparavant rudes et grossiers, ne furent plus reconnaissables ; la plupart d'entre eux étaient devenus musiciens à l'exemple d'Apollon, et chaque soir, le dieu s'amusa à faire danser sur le gazon, au son de la flûte ou de la lyre, les jeunes bergères du voisinage qui se rassemblaient pour l'entendre.

De toutes les nymphes du mont *Ossa*, où Apollon menait souvent paître ses brebis, il n'y en avait pas de plus belle et de plus aimable que *Daphné*, fille du fleuve *Fénéé*, dont les eaux fertilisaient les riches campagnes de la Thessalie. Apollon l'avait souvent rencontrée dans les prairies, conduisant elle-même un joli troupeau de brebis plus blanches que la neige. Il aurait bien voulu lier conversation avec elle, pendant que leurs agneaux paissaient tranquillement sous la garde de leurs chiens fidèles ; mais Daphné savait qu'une jeune fille bien élevée ne doit pas faire la conversation avec un jeune homme qu'elle ne connaît pas. D'ailleurs, elle était, je crois, une des nymphes de Diane, et sa maîtresse lui avait fait promettre de ne jamais prendre un mari. Aussi évita-t-elle pendant bien longtemps la rencontre d'Apollon, et du plus loin qu'elle entendait sa flûte, elle se cachait dans les bosquets les plus écartés, où elle savait bien que ce berger n'oserait la suivre.

Un jour pourtant le dieu, l'ayant rencontrée au détour d'un bois, se mit à lui parler d'une voix si touchante, que Daphné eut bien envie de s'arrêter un moment à l'écouter, mais se rappelant aussitôt que cela lui était défendu, elle se mit à courir de toutes ses forces pour éviter ce jeune berger, dont le langage l'intéressait malgré elle ; car Apollon, avant

son exil, passait pour le plus spirituel des dieux de l'Olympe.

Cette fois le dieu entreprit de la suivre, et quoique Daphné fût presque aussi légère que les biches qu'elle perçait quelquefois de ses traits dans les chasses de Diane, il était près de l'atteindre, lorsque la jeune nymphe, arrivant sur les bords du Pénée, s'écria d'une voix lamentable, en tendant ses bras vers le fleuve : « O mon père, ne viendras-tu pas au secours de ta fille ! »

Comme elle achevait ces paroles, elle sentit tout à coup ses pieds se fixer à la terre, et ses bras, qu'elle tenait élevés, se roidir ; ses doigts s'allongèrent en branches flexibles, garnies d'un beau feuillage vert, et tout son corps se couvrit d'une écorce légère. Daphné avait été changée en laurier.

Apollon ne la rejoignit que pour être témoin de cette métamorphose : pénétré de douleur, il cueillit quelques feuilles de ce bel arbre, dont le feuillage est éternel, et en forma une couronne qu'il posa sur sa tête. Depuis ce temps le laurier lui fut consacré, et le dieu ordonna que désormais une couronne semblable serait la récompense des grands poètes et des grands guerriers.

Le dieu banni, pendant son séjour sur la terre, ne fut point heureux dans ses affections : le chasseur *Cyparisse*, qu'il avait préféré à tous ses autres compagnons, ayant tué un jour par mégarde une jolie petite biche qu'il avait élevée, en éprouva un si cuisant regret, qu'il supplia les dieux de lui ôter la vie. Apollon, le voyant se consumer de chagrin, le changea en cyprès, qui, depuis ce temps, fut regardé comme l'arbre du deuil. C'est pour cela que cet arbre funèbre ne se plante guère que sur les tombeaux, où sa présence est un signe de tristesse et de regrets.

Un jeune berger, nommé *Hyacinthe*, dont l'amitié semblait devoir consoler Apollon de la perte de *Cyparisse*, n'eut pas un sort plus prospère que cet infortuné chasseur. Un jour que le dieu banni, oubliant

les soucis de l'exil, s'amusaît avec Hyacinthe au jeu de palet, qui consistait à lancer avec adresse de pesants disques de plomb, Apollon fut assez malheureux pour atteindre au front son cher compagnon qui, tombant inanimé dans ses bras, fut bientôt aux portes du tombeau. En vain le dieu lui prodigue les noms les plus tendres, en vain il essuie d'une main tremblante le sang qui coule à flots de sa blessure, rien ne peut le rappeler à la vie, et le pauvre Hyacinthe expire sous ses yeux. Apollon, inconsolable d'un malheur dont il était la cause involontaire, voulut que le souvenir de son ami devînt éternel comme sa douleur, et il donna le nom d'hyacinthe à une belle fleur qui naquit à l'instant même du sang de ce jeune infortuné, fleur triste et pâle comme celui dont elle consacre la mémoire.

Pendant ce temps, mes petits amis, les dieux qui étaient devenus tout soucieux depuis l'exil d'Apollon, conjurèrent Jupiter de le rappeler dans l'Olympe, où son absence faisait un vide immense; Jupiter, qui regrettait aussi son fils, se rendit sans peine à leurs prières, et cet aimable dieu reprit parmi les immortels sa place, qu'aucun autre n'aurait pu remplir. Esculape fut également appelé à l'immortalité, et dans un temple que lui élevèrent les habitants de l'île de Cos, l'une de celles de l'Archipel grec, les malades avaient coutume d'écrire sur les murailles les remèdes au moyen desquels ils avaient été guéris ou soulagés de leurs maux; ce fut pendant plusieurs siècles la seule école où les médecins de la Grèce, sans en excepter même le grand Hippocrate, vinrent étudier cet art si précieux à l'humanité.

La chute de Phaëton.

Tandis qu'Apollon était exilé sur la terre, il lui était né un fils, nommé *Phaëton*, qu'il avait doué de mille bonnes qualités; ce jeune homme était aimable, spi-

rituel, et d'une beauté remarquable; mais tous ces avantages précieux étaient obscurcis par une vanité mal entendue, le plus dangereux de tous les défauts, puisqu'elle est ordinairement la compagne de la sottise. Quoique fils d'un dieu, Phaëton n'était qu'un simple mortel, et ses camarades se moquaient quelquefois, avec raison, de son ridicule amour-propre; car il ne cessait de parler à tout propos de son père le Soleil et de son aïeul Jupiter.

J'ai rencontré quelquefois des enfants, qui, ainsi que Phaëton, faisaient parade du mérite ou de la richesse de leurs parents, comme si cela les rendait meilleurs ou plus instruits, et j'ai remarqué que ces petits orgueilleux ne devenaient jamais que des sots, parce qu'ils s'imaginaient que les avantages de leur famille devaient leur tenir lieu de savoir et de sens commun.

Or donc, un jour que Phaëton jouait avec quelques-uns de ses camarades à je ne sais quel jeu en usage dans ce temps-là, ce jeune homme, selon sa coutume, vanta de nouveau sa généalogie céleste, et ses compagnons, pour le taquiner, se mirent à rire aux éclats de sa prétention ridicule. Un autre que Phaëton eût profité de la leçon pour se corriger, mais au lieu de cela l'orgueilleux entra en fureur, et quand il vit que personne ne voulait croire à l'illustration de son origine, il jura qu'il irait trouver son père, et lui demander la faveur de conduire tout un jour le char du soleil, afin que personne ne doutât plus qu'il ne fût le fils de cette éclatante divinité. Ses camarades l'en défièrent; et voilà notre étourdi parti pour gravir les hautes montagnes qui conduisaient au palais du soleil.

Le trajet n'était ni court ni facile pour arriver à cette demeure éblouissante où Apollon était assis sur un trône rayonnant de lumière, au milieu d'une multitude de colonnes d'or, dans lesquelles étaient incrustés des millions de diamants et d'escarboucles. Cependant Phaëton y parvint avec l'aide de quelques

divinités favorables, mais ses yeux furent tellement éblouis lorsqu'il se trouva au milieu de cette enceinte merveilleuse d'où jaillissaient des torrents de clarté, que ce ne fut qu'avec bien de la peine qu'il put envisager le dieu, qui lui souriait, environné de toute sa gloire.

« — O mon père ! s'écria-t-il, laisseras-tu outrager ton fils par de jeunes insensés qui lui contestent sa noble origine ? »

» — Mon fils, répondit Apollon en lui tendant la main, je jure par le *Styx* que tout ce que tu me demanderas pour confondre l'audace de tes railleurs, je te l'accorderai à l'instant : demande donc, Phaéton, ce que tu désires et tu seras satisfait. »

Maintenant il faut que vous sachiez que le *Styx* était un fleuve des enfers, par lequel les dieux juraient quelquefois, mais que ce serment, dans leur bouche, devenait une promesse à laquelle il leur était impossible de manquer, sous peine d'être privés pendant de longues années du nectar et des honneurs divins.

Phaéton, rassuré par la bonté de son père, le supplia alors de lui permettre de conduire un seul jour le char du Soleil ; le dieu, en entendant la prière de ce jeune insensé, comprit, mais trop tard, la faute qu'il avait commise de se lier par ce serment épouvantable que les dieux craignaient ordinairement de prononcer, et il s'efforça de le dissuader de cette folle entreprise, en offrant toute autre satisfaction à son amour-propre.

« — Imprudent ! ajouta le dieu en retenant à peine ses larmes, ne sais-tu pas qu'un pareil dessein est au-dessus des forces d'un simple mortel ? Tu ignores donc les périls auxquels tu t'exposes ! La route que tu prétends parcourir est hérissée de monstres et bordée de précipices qui peuvent effrayer mes coursiers, accoutumés à être dirigés par une main habile. Penses-tu qu'ils ne sentiront pas que ce n'est pas leur maître qui les guide, et que tu trouveras moyen de les rendre dociles ? Songes-y bien, Phaéton, tu te

perds en voulant trop t'élever, et le monde entier pout périr avec toi. »

Si nous ne savions pas, depuis longtemps, que de tous les défauts qui nuisent aux jeunes gens, il n'y en a pas de plus dangereux que la vanité, qui les rend sourds aux conseils de la prudence et de l'amitié, l'exemple de Phaëton, mes petits amis, suffirait pour nous l'apprendre. Aussi le malheureux persista-t-il dans son entêtement, et son père se vit contraint, par son redoutable serment, de lui confier, ce jour-là, la direction de son char. Apollon, prévoyant ce qui devait arriver, ne les vit pas partir sans lui renouveler ses sages avis, et lui indiquer la route qu'il devait suivre; mais l'insensé, tout entier à la joie d'un triomphe si éclatant, ne l'écouta seulement pas, tant il avait de confiance en lui-même : ce qui est toujours le propre des sots.

Dans les premiers instants, les chevaux du soleil suivirent leur route accoutumée, sans s'apercevoir qu'une main novice les guidait, parce que le chemin était facile, et Phaëton ne se sentait pas d'aise; mais dès qu'il se présenta quelque difficulté sur son passage, l'imprudent, au lieu de les ralentir et de les modérer, ne fit que stimuler leur ardeur, et bientôt il ne fut plus maître de les arrêter. Alors quittant la route qui leur était connue, et se jetant tout effrayés parmi les astres qui les environnaient, tantôt ils conduisaient le char du soleil si près de la terre qu'ils la mettaient en feu et desséchaient en un instant les plus grands fleuves; et tantôt ils s'en éloignaient avec tant de rapidité, qu'un froid subit envahissait le globe. Ce jour-là les hommes ne surent quel effroyable bouleversement s'opérait au ciel, et les astronomes eux-mêmes, fatigués de regarder dans leurs télescopes, ne doutèrent pas que la fin du monde ne fût arrivée.

Cependant Cybèle, qui, comme vous savez, était la déesse de la terre, voyant les fontaines se tarir, les moissons consumées par la chaleur en quelques

instants, les arbres tomber desséchés avec leurs fruits, et la mer abandonner ses rivages, éleva vers Jupiter une voix plaintive, et le dieu, apercevant Phaéton sur le char céleste, abandonné à lui-même, ne voulut pas souffrir plus longtemps que cet orgueilleux jeune homme bouleversât ainsi l'univers ; plein d'indignation, il saisit sa foudre, et la lançant à tour de bras sur l'insensé, il le précipita dans l'Eridan, fleuve d'Italie que l'on nomme aujourd'hui le Pô.

Cygnus, seul ami peut-être que Phaéton pût avoir, car il y a bien peu de personnes qui puissent aimer les vaniteux, fut si affligé de sa perte, que, s'étant penché sur le bord du fleuve pour voir si les flots ne lui apportaient pas le corps de l'imprudent jeune homme, il y mourut de douleur ; Apollon, qui la partageait, le changea en cygne, ce bel oiseau blanc qui fréquente encore les rivières, où il semble toujours chercher quelque chose. Les anciens croyaient qu'à l'approche de sa mort, cet oiseau, qui est presque muet ordinairement, faisait entendre un chant triste et harmonieux dont rien n'égalait la douceur.

Les Héliades, sœurs de Phaéton, également inconsolables de son sort funeste, le pleurèrent pendant quatre mois entiers ; les dieux, touchés de leur douleur, les métamorphosèrent en peupliers, arbres qui se plaisent surtout au bord des fleuves, et changèrent les pleurs qu'elles avaient versés en larmes d'ambre, en souvenir de leur amitié fraternelle.

Les Muses.

L'une des plus ingénieuses allégories de la Fable, mes petits amis, est celle qui suppose les arts et les sciences enfants de Jupiter et de la Mémoire, personnifiée dans une déesse appelée *Mnémosyne*. Neuf belles nymphes, sous le nom de *Muses*, présidaient à ces dons précieux de l'intelligence humaine, et

Apollon, en sa qualité d'inventeur de la lyre et de musicien, passait pour leur frère et leur ami. C'était au milieu d'elles qu'il venait oublier sur le mont Parnasse, où elles habitaient, les ennuis de l'Olympe et les chagrins que lui avait causés l'orgueil de Phaéon.

Ces Muses, à la vérité, devaient former une compagnie fort agréable : *Calliope*, leur aînée, était déesse de l'éloquence, c'est-à-dire de l'art de la parole ; *Melpomène* présidait à la tragédie ; *Thalie*, à la comédie ; *Polymnie*, à la rhétorique, qui est l'art d'écrire avec élégance ; *Clio* était la Muse de l'histoire ; *Uranie*, celle de l'astronomie ; *Erato* était invoquée par les poètes, *Euterpe* par les musiciens, et *Terpsichore* par les danseurs.

Ces déesses étaient toutes représentées avec les attributs de leur art, c'est-à-dire avec quelqu'un des signes du talent qu'elles inspiroient : ainsi *Clio* tenait des tablettes sur lesquelles elle se disposait à écrire l'histoire ; *Melpomène* paraissait richement vêtue, parce que la tragédie ne retraçait que les malheurs des rois ou des héros ; chez les anciens, cette sorte de représentation théâtrale était ordinairement accompagnée de musique, et le nom de cette Muse indiquait en grec qu'elle ne s'exprimait qu'en chantant. *Thalie*, au contraire, était figurée un masque à la main, parce qu'autrefois les comédiens avaient coutume de se couvrir le visage d'un masque imitant le personnage qu'ils représentaient. *Euterpe* avait auprès d'elle des instruments de musique ; et la savante *Uranie* des globes et des compas, instruments en usage pour l'astronomie. Il n'est donc guère difficile de s'accoutumer à reconnaître au premier coup d'œil la Muse que représente un tableau ou une statue, et il suffit de remarquer les attributs qu'on lui a donnés, pour la désigner par son nom.

En formant cette réunion de nymphes habiles et savantes, les Grecs n'avaient eu d'autre but que de mettre en honneur les arts et les sciences, qui élèvent l'homme au-dessus de lui-même et le rapprochent de

la divinité. Maintenant vous concevez; je pense, pourquoi Apollon se plaisait au milieu de ses neuf sœurs, qui, toutes aimables, instruites et spirituelles, formaient la plus agréable société que l'on pût imaginer.

Un jour, ce dieu ayant appris qu'un concert devait avoir lieu chez un roi voisin, qui avait invité tous les musiciens des environs à venir faire assaut de talent à sa cour, décida ses sœurs à l'accompagner à cette fête où elles devaient être sûres d'obtenir toutes les couronnes qu'il leur plairait de disputer. L'embarras fut un moment de trouver une voiture qui pût transporter à la fois toute la famille, car la troupe savante ne possédait qu'un cheval ailé; mais ce merveilleux animal, qui n'était autre que Pégase, né du sang de Méduse, comme je vous l'ai dit il n'y a pas longtemps, les transporta rapidement, l'une après l'autre, à la cour où elles étaient annoncées, et Apollon s'y trouva rendu en même temps qu'elles.

Le plus fameux musicien de ce pays-là se nommait *Marsyas*; c'était un satyre, sorte de divinité des forêts, qui avait des pieds de bouc, et qui ayant trouvé par hasard, au fond d'une fontaine, une flûte dont Minerve s'était servie quelquefois, était parvenu à tirer de cet instrument les sons les plus harmonieux.

Ce Marsyas ne connaissait point Apollon, mais apercevant qu'il jouait de la lyre, il proposa à ce dieu un défi, à condition que le vaincu serait à la disposition du vainqueur. Apollon consentit à cet arrangement, et un grand cercle d'amateurs se forma autour des musiciens, pour juger auquel des deux appartiendrait la victoire.

D'abord Marsyas fit entendre les accords les plus délicieux; tantôt il imitait le chant du rossignol dans une belle soirée du printemps et le roucoulement de la tourterelle; tantôt il faisait mugir sa flûte comme les flots de la mer dans une tempête, ou siffler cet instrument comme les vents au milieu d'une vaste forêt agitée par l'orage. Tous les auditeurs charmés rougissaient de plaisir ou pâlissaient d'effroi tant

l'illusion qu'il produisait était complète : déjà même les couronnes étaient prêtes pour l'habile flûteur, et personne ne pouvait croire qu'Apollon osât lutter avec lui, lorsque le dieu, saisissant sa lyre, en tira la plus suave mélodie, et chanta des paroles douces et harmonieuses qui firent tomber en extase toute l'assemblée. Chacun s'écria alors que la voix d'Apollon l'emportait sur la flûte de Marsyas, et le pauvre satyre eut la douleur de se voir arracher la victoire dont il se croyait certain.

Ce ne fut pas là pourtant le seul châtement que lui attira son amour-propre, et il faut croire que le dépit lui arracha quelque parole insultante contre son vainqueur, car Apollon, irrité, eut la barbarie de le lier à un arbre et de le faire écorcher tout vivant. Les plaintes de ce malheureux touchèrent les dieux, qui le changèrent en fleuve, dont ses pleurs et son sang formèrent les premiers flots.

Une autre fois cependant, en pareil cas, Apollon mit plus de générosité envers ses adversaires ou les juges qui l'avaient condamné. *Midas*, roi de Phrygie, choisi pour arbitre dans un défi du même genre, eut la sottise de décerner le prix à des musiciens dont le talent n'était pas comparable à celui du dieu de la lumière ; Apollon parut se soumettre de bonne grâce à cet arrêt, et abandonna la couronne à ses rivaux ; mais quelques temps après, le barbier de *Midas* s'aperçut que les oreilles de ce prince devenaient d'une longueur extraordinaire, et que peu à peu elles avaient pris la forme d'oreilles d'âne. Le barbier fit part de cette fâcheuse découverte au roi lui-même, qui lui recommanda le secret sous les peines les plus sévères ; en même temps il se fit faire une perruque et un bonnet qui cachaient entièrement ses longues oreilles.

Or je dois vous dire qu'il y a des gens auxquels il est impossible de garder un secret, et de ne pas publier tout ce qu'ils savent ; le barbier était de ce nombre, et le pauvre homme, combattu entre la pro-

messe qu'il avait faite à son maître et le besoin de parler, en perdit tout à fait le sommeil et l'appétit. Enfin, n'y pouvant plus tenir, et craignant d'étouffer s'il se taisait davantage, il se sauva dans la campagne, où il fit un trou, et se mettant à plat ventre, il dit à haute voix : *Le roi Midas a des oreilles d'âne!* puis ils'en alla satisfait et soulagé d'un poids énorme.

Mais l'année d'après, comme ce barbier passait par le même endroit, il s'aperçut avec douleur que des roseaux, qui avaient poussé dans le trou qu'il avait creusé, murmuraient distinctement, lorsqu'ils étaient agités par le moindre vent, ces paroles désespérantes : *Le roi Midas a des oreilles d'âne!* Bientôt dans toute la contrée il n'y eut personne qui ne voulût être témoin de ce prodige, et le secret du pauvre prince fut connu de tout le monde. C'est ainsi que les babillards, malgré leurs promesses, ne peuvent pas s'empêcher de divulguer tout ce qu'on leur confie. Quant à moi, s'il n'y avait pas dans le monde des menteurs et des curieux, je crois qu'il n'y aurait rien de plus à craindre que les indiscrets.

L'indiscrétion, mes petits amis, n'est que trop souvent un défaut de votre âge, mais il est facile à des gens bien élevés de s'en corriger, et je suis certain qu'il suffirait de vous en faire apercevoir pour vous empêcher d'y jamais retomber.

Le plus fameux des temples d'Apollon était celui de Delphes, où se trouvait la fameuse Pythie dont je vous ai parlé dans l'histoire grecque ; cette prêtresse, lorsqu'elle montait sur le trépied sacré pour rendre ses oracles, portait une couronne de laurier, et les avenues du temple étaient bordées d'arbres de cette espèce, en souvenir de la métamorphose de Daphné.

Apollon qui était tantôt adoré comme le dieu de la lumière, tantôt comme celui des arts et de la poésie, porte quelquefois le surnom de *Phébus*, et par ressemblance on donne à sa sœur Diane celui de *Phébé*. Ce dieu était représenté sous bien des formes différentes, mais le plus souvent on lui donne la figure

d'un beau jeune homme couronné de lauriers et tenant une lyre; quelquefois aussi on le retrouve



[L'Apollon du Belvédère.]

sur un char attelé de quatre chevaux fringants, le front environné de rayons lumineux.

La plus célèbre des statues de ce dieu est connue sous le nom de l'Apollon du Belvédère parce qu'on la voyait à Rome dans un palais que l'on nommait ainsi. Vous avez pu remarquer à Paris, dans plusieurs jardins publics, des copies de cette belle statue, qui est encore aujourd'hui l'un des chefs-d'œuvre les plus admirables que l'art de la sculpture ait produits.

Bacchus et Silène.

Cadmus, ce fameux aventurier phénicien qui devenu roi de Thèbes, introduisit parmi les Pélasges la connaissance des lettres de l'alphabet, avait une fille

nommée *Sémélé*, qui était d'une si grande beauté que Jupiter, l'ayant aperçue, résolut de la demander en mariage, mais sans lui dire qu'il était roi du ciel et de la terre.

Junon, toujours occupée à guetter ce que faisait son mari sur la terre, apprit bientôt les projets du dieu; pour se venger, elle prit la figure de la vieille nourrice de *Sémélé*, qui avait nom *Béroé*, et se présenta devant cette princesse, appuyée sur un bâton, comme si elle eût été courbée par les années.

« Est-il bien vrai, ma chère enfant, dit la perfide à la jeune fille, que votre père veuille vous marier à cet étranger qui se fait passer pour un prince? Je sais bien, moi, que cet homme-là n'est pas ce qu'il paraît être, et je vous conseille d'exiger de lui qu'il se montre à vos yeux avec toute sa gloire, ce qui ne lui sera pas difficile, si, comme il le dit, il n'est rien moins que l'un des plus puissants rois du monde. »

Après avoir dit ces paroles, la fausse *Béroé* quitta la princesse en l'embrassant tendrement, et remonta vers l'Olympe, bien certaine qu'elle ne tarderait pas à être vengée de sa rivale.

En effet, mes bons amis, depuis ce moment-là, *Sémélé* n'eut pas de repos qu'elle n'eût obtenu de Jupiter qu'il se montrât à ses yeux dans toute sa splendeur; le dieu n'y consentit qu'à regret, mais la jeune dame y mit tant d'instance, qu'il se fit voir à elle entouré de la foudre et des éclairs. Hélas! la pauvre princesse fut bien punie de sa curiosité, car les flammes dont Jupiter était environné embrasèrent son palais, et *Sémélé* elle-même périt dans l'incendie; tout ce que Jupiter put faire, ce fut de sauver un petit garçon qu'elle avait, et de l'enfermer dans sa cuisse, jusqu'à ce que le moment de sa naissance fût arrivé. Ce petit garçon reçut alors le nom de *Bacchus*, et devint par la suite un des dieux les plus célèbres de l'antiquité.

Dès que *Bacchus* eut vu le jour, *Mercure*, par l'ordre de Jupiter, le porta à de bonnes nymphes qui

l'élevèrent avec le plus grand soin : aussi pour les récompenser, lorsqu'il put se passer de leur tendresse, le jeune dieu les changea en étoiles, et les plaça au ciel, où elles sont connues sous le nom des *Hyades*.

Aussitôt que l'enfant fut en âge d'étudier, Jupiter, pour que son éducation ne laissât rien à désirer, lui donna pour institutrices les Muses elles-mêmes, qui s'évertuèrent à lui apprendre tout ce qu'elles savaient, et en peu de temps le jeune Bacchus se trouva le meilleur poète, le plus savant astronome, le plus habile musicien, et le plus excellent danseur que l'on pût trouver dans le monde entier : c'était merveille de voir les progrès que faisait le dieu sous de pareilles maîtresses, et *Silène*, son vieux précepteur, que Jupiter avait placé auprès de lui pour lui faire étudier ses leçons recevait chaque jour des compliments sur son élève.

A propos de *Silène*, mes petits amis, il faut que je vous dise que ce précepteur de Bacchus avait une singulière figure : son front chauve était surmonté de deux petites cornes de bouc ; il avait le nez rouge et retroussé, le ventre énorme, les jambes courtes et le plus souvent mal assurées, mais comme, malgré cette figure ridicule, *Silène* était le meilleur homme de la terre, son élève l'aimait beaucoup et ne voulut jamais s'en séparer.

Bacchus, étant devenu grand, prit tout à coup le goût des voyages, et se mit en route avec une armée d'hommes et de femmes couronnés de verdure, et portant des tambours, des cymbales et des instruments de toute espèce ; car, pour des lances et des épées, cette troupe n'en avait pas besoin, parce que Bacchus n'avait l'intention de faire la guerre à personne.

Le bon *Silène*, qui eût été trop vieux pour faire une longue route à pied, monta sur l'âne le plus pacifique que l'on pût trouver ; malgré son embonpoint, il ne resta jamais en arrière d'un seul jour quoiqu'il

s'arrêtât volontiers dans les cabarets qu'il rencontrait sur son chemin parce que, je dois en convenir, Silène, en prenant de l'âge, était devenu ivrogne. Ce fut sans doute par son conseil que Bacchus propagea partout sur son passage la culture de la vigne, ce qui le fit adorer dans toute l'Asie comme le dieu du vin, quoiqu'il eût un profond dégoût pour l'ivresse, qui dégrade les hommes et les rend semblables aux animaux.

Je me souviens, à ce propos, que chez les Lacédémoniens, dans cette école de Lycurgue où les jeunes gens apprenaient à devenir des citoyens forts et courageux, on exposait à leurs regards un misérable esclave que l'on avait enivré, pour leur faire voir à quel état d'abrutissement l'ivresse peut conduire un homme : aussi les Spartiates avaient-ils horreur du vin, qu'ils regardaient comme le plus dangereux des poisons, parce qu'il fait perdre la raison à ceux qui en abusent.

Quoique Bacchus fût lui-même trop sage pour s'abandonner à cette dégoûtante passion, il ne put empêcher que son armée ne s'y livrât, et alors les hommes et les femmes qui la composaient se transformèrent en de véritables insensés. Les *Bacchantes* ou *Ménades*, sorte de prêtresses qui formaient son cortège, se revêtaient de peaux de tigre et de panthère, pour exprimer sans doute que l'ivresse rend les hommes semblables à des bêtes féroces, et erraient sur les montagnes en poussant des hurlements; elles avaient les cheveux épars, et la main armée d'un flambeau ou d'un *thyrsé*; c'est-à-dire d'un bâton entouré de feuilles de lierre et de pampre, sorte de plante grimpante qui s'attache aux branches de la vigne. Dans cet état violent elles exécutaient mille danses bizarres autour du dieu, monté sur un chariot que traînaient des panthères ou des éléphants, et à la suite duquel se voyait le vieux Silène, ivre et chancelant sur son âne, et le front couronné de lierre.

Ce fut avec ce cortège extravagant, qui ressemblait à une véritable mascarade du mardi gras, que



Bacchus fit, dit-on, la conquête de l'Inde; de là, revenant sur ses pas, à travers l'Asie, il se rendit en Egypte, où il introduisit encore l'art de cultiver la vigne. Partout où il passait, les peuples lui élevaient des autels, et le proclamaient le bienfaiteur de l'humanité.

Ne remarquez-vous pas ici, mes petits amis, une ressemblance frappante entre ces voyages fabuleux de Bacchus et ceux que les Indous attribuaient à Vichnou, sous la figure de Crichna, et les Egyptiens à leur dieu Osiris? Tous trois entreprirent des voyages, suivis d'une troupe nombreuse, mais sans armes; tous trois furent adorés pour avoir appris aux hommes des arts utiles, et l'on doit croire que la fable de Bacchus n'est autre que celle du Crichna indien et de l'Osiris de l'Egypte, transformés par les Grecs en une divinité de leur pays.

D'autres ont regardé Bacchus dans ses voyages comme l'image du soleil, qui, paraissant du côté de l'orient, où l'Inde est située, s'élève ensuite sur l'horizon et éclaire successivement tout l'univers de ses rayons. Quoique l'explication de ces fables mytholo-

giques soit très-difficile, il y a cependant aujourd'hui des savants laborieux qui s'efforcent d'en découvrir la clef, et peut-être viendra-t-il un moment où, sans être beaucoup plus avancé dans ses études que vous ne l'êtes à présent, on pourra comprendre quelles réalités se cachaient sous ces fictions ingénieuses.

Les fêtes de Bacchus, que l'on nommait les *Bacchanales*, étaient une sorte de représentation des fureurs auxquelles s'abandonnèrent les bacchantes pendant les voyages de ce dieu. Tout le monde, dans les villes grecques, était obligé d'y assister, et l'on raconte à ce sujet que les filles de *Minée*, roi de Thèbes, ayant refusé d'y prendre part, à cause du spectacle repoussant que présentait alors la populace enivrée, le dieu, irrité du mépris qu'elles affectaient pour son culte, les changea en chauves-souris, dans le moment même qu'elles travaillaient à un magnifique ouvrage de tapisserie. C'est pour cela, disaient les Grecs, que ce hideux oiseau, qui ne se montre que la nuit, tapisse les caves où il se retire, de toiles imitant encore la tapisserie, dans laquelle excellaient les *Minéides*.

Le même roi Midas, à qui Apollon avait, comme vous le savez, fait cadeau d'une si belle paire d'oreilles d'âne, ne fut point à ce qu'il paraît, dégoûté par cette aventure d'avoir affaire avec les dieux. Bacchus, dans le cours de ses voyages, ayant reçu de lui une hospitalité bienveillante, lui offrit, en le quittant, de lui accorder tout ce qu'il demanderait.

Le stupide Midas, n'imaginant pas qu'il y eût au monde rien de préférable à la richesse, obtint du dieu la faveur de convertir en or tout ce qu'il toucherait. Ce vœu téméraire fut exaucé, mais le malheureux prince ne tarda pas à s'en repentir ; car dès ce moment, tout ce que ses mains atteignaient devenait métal, et environné de monceaux d'or, il mourait de faim, parce que l'or ne se mange pas. Alors Midas comprit qu'au milieu de ses richesses, il allait périr de misère, et ayant supplié les dieux de lui retirer

ce don funeste qu'il avait tant souhaité, ceux-ci lui ordonnèrent de se baigner dans le Pactole, l'un des fleuves de Phrygie, où il perdit enfin cet avantage qui le menaçait d'une mort prochaine ; mais depuis ce temps, le Pactole roula dans son sable des paillettes d'or que l'on y trouve encore quelquefois.

Cette nouvelle fable de Midas, déjà si fameux par son aventure avec Apollon, est une leçon donnée aux avarés, qui se laisseraient volontiers mourir de faim pour ne point entamer leurs trésors ; c'est une juste punition de ce vice honteux, qui leur fait oublier que l'argent n'a point de valeur lorsqu'on ne sait pas en faire un bon usage.

Bacchus était habituellement représenté sous la figure d'un jeune homme riant et sans barbe, quelquefois assis sur un taureau, et alors il avait beaucoup de ressemblance avec le Mithras des Perses que nous connaissons ; mais le plus souvent on le voyait élevé sur un char attelé de bêtes féroces ; comme si l'on supposait que le vin, qui rend les hommes furieux, avait le pouvoir de dompter les animaux sauvages. Il tenait d'une main une grappe de raisin ou une coupe, et de l'autre un thyrsé. On lui sacrifiait une pie, parce que l'ivresse rend babillard, et un bouc, animal qui détruit les bourgeons de la vigne. Le lierre et le pampre, qui lui étaient consacrés, passaient pour dissiper les fumées du vin.

Le jugement de Pâris.

Il n'y avait pas encore une année tout entière que l'univers existait, mes petits amis, et déjà l'on était arrivé au premier jour du printemps. Le ciel était pur et sans nuage ; la terre, couverte de verdure, commençait à laisser paraître quelques fleurs ; le soleil s'élevait brillant et radieux sur l'horizon, les oiseaux faisaient entendre mille concerts, et la mer elle-même présentait l'aspect d'une glace unie, lors-

que tout à coup du milieu de ces flots si calmes, une vague blanche et écumeuse se souleva et vint se briser sur le rivage, où elle déposa sur un lit de mousse... Vous ne devineriez jamais ce que cette vague apporta; eh bien! ce fut une jeune fille, plus belle que toutes les nymphes du ciel, de la terre et de l'onde; en un mot, ce fut Vénus, que Jupiter, en l'apercevant, proclama tout d'abord la déesse de la beauté.

Cette nouvelle, aussitôt répétée dans l'Olympe par la *Renommée*, déesse fort indiscreète, que l'on représentait embouchant une trompette, et portée par des ailes rapides, mit en émoi toutes les divinités du céleste empire. L'orgueilleuse Junon apporta plus de soin qu'à l'ordinaire à sa toilette; la sage Minerve ne put s'empêcher de rougir de l'idée de trouver une rivale, et toutes les autres déesses, ce jour-là, consultèrent plus de vingt fois leur miroir pour savoir si leur coiffure ne s'était pas dérangée. Mais Jupiter, ne voulant pas que la nouvelle déité parût ainsi aux yeux de toute la cour des dieux, sans avoir reçu l'éducation qui convient à une jeune personne bien élevée, confia le soin d'instruire Vénus à douze sœurs nommées les *Heures*, qui présidaient aux divers instants de la journée. Le temps de ces diligentes institutrices était compté de telle manière, et elles employèrent si utilement leurs leçons, qu'en peu de jours elles firent de la jeune déesse une véritable perfection; et Jupiter, satisfait de leurs soins, ordonna que leur jeune élève paraîtrait sans plus tarder dans l'Olympe, où Hébé lui verserait le nectar de l'immortalité. Ce jour-là, mes bons amis, fut une véritable fête pour la cour des dieux, et je crois même qu'il y eut, à cette occasion, un concert où Apollon et Euterpe firent de la musique, suivie d'un petit ballet, dans lequel Terpsichore se montra aussi légère qu'un oiseau.

Cependant, dès le lendemain, il fallut que Jupiter pensât à donner un mari à sa nouvelle fille, car tous les dieux qui n'avaient point encore de femme s'é-

taient déjà mis sur les rangs, et chacun faisait valoir ses avantages pour obtenir la préférence.

Apollon représenta modestement qu'il était le plus aimable et le plus savant de tous les dieux; il rappela qu'il savait la musique, la rhétorique, l'astronomie, un peu de médecine et bien d'autres choses encore. Bacchus, ce gros garçon de bonne mine, s'efforça de faire entendre à Jupiter que la main de Vénus lui revenait de droit pour les services qu'il avait rendus au monde en propageant la culture de la vigne; Mars lui-même, malgré son visage bruni par le soleil, et la brusquerie de ses manières, prétendit que la déesse de la beauté devait appartenir au dieu de la guerre, comme une juste récompense de ses exploits; Mercure lui-même, s'il n'eût point été aussi occupé, aurait réclamé la préférence pour son exactitude à faire les commissions dont on le chargeait; mais Jupiter, pour les mettre d'accord, fit un autre choix auquel personne ne s'attendait, car il ordonna que la jeune déesse deviendrait la femme du boiteux Vulcain, pour prix de la peine qu'il avait de fabriquer la foudre; celui-ci arriva donc clopin-clopant, et après avoir épousé Vénus à la face de l'Olympe, il l'emmena dans son palais noir et souterrain, où la belle mariée ne fut pas longtemps sans se déplaire, parce que son teint blanc y était gâté par la fumée des forges de Vulcain. Elle remonta donc vers l'Olympe, avec le consentement du maître des dieux, et l'on dit que Jupiter lui permit de ne descendre que rarement chez son mari, dont la société d'ailleurs n'avait rien de bien agréable.

A quelque temps de là, mes enfants, il y eut une noce célèbre à laquelle tous les dieux du ciel, de la terre, de la mer et des enfers même, furent invités; ce fut celle d'un jeune et aimable prince nommé *Pélée*, avec une belle nymphe appelée *Thetis*, qu'il ne faut point confondre avec la déesse marine chez laquelle le soleil avait coutume de se reposer chaque soir.

La *Discorde* seule, divinité hideuse dont la tête

était hérissée de serpents, fut exclue de cette fête, que sa présence eût troublée; mais cette méchante déesse s'en vengea d'une cruelle manière, car au beau milieu du festin, au moment où Bacchus faisait goûter aux convives le meilleur vin de sa cave, la Discorde, s'élançant de dessous la table où elle s'était cachée, jeta dans l'assemblée une pomme sur laquelle étaient écrits ces mots : *A la plus belle!* certaine que cette pomme-là deviendrait le sujet d'une violente querelle, qui ne manquerait pas d'occasionner du trouble.

En effet, dès que les déesses eurent lu cette inscription, elles prétendirent toutes à disputer le prix de la beauté, et quoiqu'il n'y en eût guère dans toute l'assemblée qui ne pût élever quelque prétention, il fut décidé, d'un commun accord, que Junon, Minerve et Vénus seraient seules admises à concourir. Il ne restait plus maintenant qu'à trouver un juge assez impartial pour prononcer entre les trois concurrentes, que chacun des dieux aurait craint de sâcher, lorsque Mercure, qui venait de parcourir les quatre coins de la terre, engagea les déesses à s'en rapporter à un jeune berger, nommé *Paris*, qui était le fils de *Priam*, roi de Troie. Cet avis fut adopté, et un simple pâtre fut choisi pour arbitre d'un différend qui intéressait tant de divinités.

Junon parut d'abord devant son juge, vêtue de ses plus beaux atours, et resplendissante d'or et de pierres de toutes couleurs; le berger, ébloui de son air majestueux, allait lui adjuger la pomme, lorsque Minerve se présenta, avec toute la gravité de la sagesse tempérée par un sourire doux et bienveillant : la déesse était armée de pied en cap suivant sa coutume, mais elle avait eu soin de cacher son égide pour ne point effaroucher le juge. Celui-ci se trouvait si embarrassé de prononcer entre les deux rivales, qui lui paraissaient toutes deux également belles, qu'il était bien tenté de leur partager la pomme, lorsque Vénus, sans autre parure qu'une guirlande

de roses et une merveilleuse ceinture dont Jupiter lui avait fait présent, s'avança avec modestie, et frappa d'admiration Pâris, qui aussitôt, tombant à ses pieds, déclara que Junon lui avait paru trop fière, et Minerve trop grave, mais qu'à Vénus seule appartenait le prix de la beauté.

Ce jugement célèbre fut accueilli de l'Olympe par des applaudissements unanimes ; Junon et Minerve se retirèrent avec dépit, et Venustriomphante, montant sur un petit char fait d'un seul coquillage de nacre, et attelé de deux jolies tourterelles, s'enleva dans les airs.

Cette ceinture merveilleuse que Jupiter avait donnée à Vénus, et qui lui avait mérité le prix, n'était autre, mes enfants, que l'emblème de la modestie, de la grâce, de la douceur, sans lesquelles la beauté n'est qu'un faible avantage. Rappelez-vous surtout qu'une jolie figure n'est un don précieux que lorsqu'elle est accompagnée d'un bon cœur et d'un caractère aimable ; autrement elle est plus nuisible qu'utile, parce qu'elle fait mieux ressortir les défauts là où l'on s'attendait à trouver de bonnes qualités.

Les anciens assuraient que le jugement de Pâris avait été cause de la ruine de Troie, que je vous ai racontée dans l'Histoire grecque, et que c'était pour se venger de ce berger devenu prince, que Junon et Minerve avaient soulevé toute la Grèce contre cette ville célèbre. Le vaillant Achille, dont il est question dans la même Histoire, était fils de Thétis et de Pélée, dont la noce avait été troublée par la pomme de la Discorde.

La belle Vénus eut plusieurs enfants, dont quelques-uns sont extrêmement célèbres : on comptait parmi eux *Cupidon* ou *l'Amour*, représenté sous la figure d'un enfant ailé, les yeux couverts d'un bandeau, et armé d'un arc et de petites flèches ; *l'Hymen*, divinité qui présidait aux mariages, et enfin les trois Grâces, *Aglæ*, *Thalie* et *Euphrosine*, qui étaient les compagnes inséparables de leur mère.

Vénus était le plus souvent représentée sous la figure d'une belle femme debout, ou assise sur un char attelé de deux colombes ou de deux moineaux, sorte d'oiseaux qui lui étaient consacrés. Les plus fameux de ses temples étaient ceux de *Gnide*, de *Paphos* et d'*Idalie*, où ses autels s'élevaient dans des bosquets de myrtes et de rosiers. On lui donne quelquefois le surnom de *Cypris* ou de *Cytherée*, à cause du culte qu'on lui rendait particulièrement dans les îles grecques de *Cypre* et de *Cythere*.

La *Vénus de Medicis* est la plus célèbre statue de cette déesse que nous ait léguée l'antiquité ; elle fut longtemps un des ornements du palais d'une famille souveraine de ce nom, qui régnait autrefois à Florence, en Italie, et dont j'aurai sans doute occasion de vous parler dans d'autres livres.

Les travaux d'Hercule.



Voyez-vous, mes bons amis, cet homme robuste,

dont les épaules sont couvertes d'une peau de lion, tandis que sa main s'appuie sur une pesante massue? C'est *Hercule*, c'est encore un fils de Jupiter, c'est le dieu de la force et du courage. L'histoire de ce dieu-là est remplie d'événements merveilleux, et toute sa vie ne fut qu'une suite de travaux et d'entreprises glorieuses.

Au moment même de la naissance d'Hercule, Junon, qui haïssait sa mère *Alcmène*, alla trouver le *Destin* pour le prier de préparer à cet enfant l'existence la plus dure et la plus périlleuse.

Or il faut que vous sachiez, mes petits amis, que le Destin était une divinité aveugle et inflexible, dont les dieux mêmes n'avaient pas le droit de changer la volonté; son visage sévère ne se déridait jamais, et lorsqu'il avait écrit sur son livre éternel le sort que chaque homme devait subir, Jupiter lui-même était sans puissance pour effacer ses arrêts. On le représentait sous la figure d'un vieillard austère, le front environné d'étoiles, un pied sur le globe terrestre, et tenant dans sa main l'urne qui renfermait le sort des mortels.

Ce fut à ce dieu redoutable que Junon s'adressa pour connaître la destinée d'Hercule; mais elle ne put empêcher qu'une carrière glorieuse ne lui fût ouverte, et qu'il ne fût écrit qu'il triompherait de tous les dangers qu'il affronterait. Tout ce que la déesse put obtenir, c'est que le Destin le soumit aux ordres d'*Eurysthée*, roi de Thèbes, son frère aîné, qui était un prince dur et impitoyable, sans qu'il lui fût permis de s'y soustraire. La haine de Junon ne fut qu'à demi satisfaite, mais elle ne s'en montra pas moins active.

En effet, Hercule n'était encore qu'un enfant, lorsque la déesse envoya vers lui deux énormes serpents qui, se glissant dans son berceau, étaient au moment de l'étouffer; mais le dieu, les saisissant de ses petites mains, les écrasa tous les deux. On pouvait juger par là ce que deviendrait un jour un pareil en-

fant, chez lequel cette force prodigieuse ne fit que s'accroître à mesure qu'il grandissait.

Lorsque Hercule fut devenu grand, son frère Eurysthée, pour éprouver son courage, le chargea de garder ses troupeaux dans un pays où un lion énorme faisait depuis longtemps un affreux carnage des brebis et même des hommes qu'il pouvait atteindre. Cet animal redoutable se retirait dans un bois voisin, que l'on nommait la forêt de *Némée*. Le jeune berger n'attendit pas que le monstre vint attaquer son troupeau, et se munissant d'une pesante massue de fer et de quelques flèches, il se mit à sa poursuite. Mais lorsqu'il eut atteint le lion, il eut beau lui lancer des flèches et le frapper de sa massue, la peau de cet animal terrible se trouva si impénétrable, que le héros, malgré tous ses efforts, ne put parvenir à le blesser. Alors, comme son courage n'était pas moindre que ses forces, il saisit le monstre dans ses bras nerveux et l'y serra jusqu'à ce qu'il l'eût étouffé.

Ce premier triomphe du jeune Hercule, mes bons amis, devint pour lui l'occasion d'un trophée glorieux ; car ayant dépouillé aussitôt l'animal qu'il venait de vaincre, il se revêtit de cette peau remarquable, qui lui servit de vêtement, ou plutôt de cuirasse dans tous les travaux qu'il entreprit par la suite. Eurysthée, informé de cette victoire, comprit alors qu'un si vaillant homme n'était pas fait pour passer sa vie à garder des troupeaux ; mais comme il ne pouvait s'empêcher de le craindre, il lui imposa l'obligation d'aller combattre tous les monstres qui dévastaient la terre, en lui défendant de reparaître à sa cour, qu'il n'eût accompli douze travaux qu'il lui indiquerait. Le jeune héros se mit donc en route, impatient déjà de signaler son courage et ses forces dans d'autres combats.

Dans ce temps-là, mes enfants, il y avait en Grèce un serpent monstrueux que l'on nommait l'*hydre de Lerne*, parce qu'il se retirait ordinairement dans un marais de ce nom, dont il ravageait tous les environs.

Ce reptile avait sept têtes, et chaque fois qu'on lui en coupait une, il en renaissait sept nouvelles. Ce fut par la défaite de ce monstre qu'Hercule voulut commencer ses travaux ; mais il ne put y parvenir, après l'avoir combattu, qu'en mettant le feu aux roseaux qui lui servaient de retraite. Le sang de ce serpent était un poison si subtil, que le héros y ayant trempé la pointe de ses flèches, toutes les blessures qu'elles faisaient devenaient incurables. Nous verrons plus tard combien cette propriété de ces traits terribles devint fatale à Hercule lui-même.

Armé de ces flèches funestes, de sa redoutable massue, et surtout de son courage indomptable, Hercule poursuivit le cours des travaux qui devaient l'immortaliser.

D'abord il prit le sanglier du *mont Erymanthe*, animal furieux qui, chaque fois qu'il descendait de sa tanière, dévastait toutes les contrées voisines ; Hercule l'ayant atteint, le chargea vivant sur ses épaules, et l'apporta ainsi aux pieds d'Eurysthée, qui fut tellement effrayé de cette vue qu'il faillit en mourir de saisissement. Une autre fois il amena encore au même prince une jolie biche, dont les pieds étaient d'airain et les cornes d'or, et que jamais personne n'avait pu approcher, tant elle était légère à la course.

Il n'y avait pas encore longtemps que le héros se reposait après ces deux victoires, lorsqu'il apprit que sur le lac *Stymphale*, voisin du pays où il se trouvait, on rencontrait des oiseaux terribles dont les ailes et le bec étaient de fer, et les ongles extrêmement crochus. Tous ceux qui avaient l'imprudence de s'approcher de ce lac étaient aussitôt mis en pièces par ces oiseaux formidables ; mais Hercule, les ayant épouvantés en faisant frapper à coups redoublés sur des bassins d'argent, les perça de ses flèches au moment où ils tenterent de s'envoler. Cette victoire du héros lui fit beaucoup d'honneur dans toute la Grèce ; et Eurysthée, voyant bien que désormais rien ne lui était impossible, l'envoya au secours d'un de ses voi-

sins, nommé *Minos*, roi de l'île de Crète, contre lequel Neptune avait suscité un taureau dont les naseaux soufflaient des tourbillons de flamme. Hercule, toujours invincible, se saisit encore de ce monstre, qu'il amena tout dompté devant son frère, qui cette fois fut fort embarrassé pour lui ordonner de nouvelles entreprises.

Cependant, à quelque temps de là, Eurysthée ayant entendu parler d'un arbre merveilleux qui, dans un pays inconnu, produisait des pommes d'or, conçut un désir immodéré de les posséder, et prescrivit à Hercule de les lui chercher par toute la terre, en le prévenant toutefois que ces fruits précieux étaient placés sous la garde d'un dragon à cent têtes, qui vomissait des torrents de flamme et de fumée.

Hercule ne savait pas trop où trouver cet arbre prodigieux; mais comme il ne pouvait faire autrement que d'obéir à Eurysthée, d'après la loi du Destin, il se mit en marche, et arriva ainsi jusqu'au royaume d'*Atlas*, roi d'Afrique, qui était père de trois belles filles, nommées *les Hespérides*, auxquelles appartenait précisément le jardin où se trouvaient les fameuses pommes d'or que gardait le dragon à cent têtes.

Or il faut que je vous dise, mes bons amis, que le roi Atlas ayant autrefois aidé les Titans dans leurs guerres contre les dieux, Jupiter lui avait infligé pour punition de soutenir le ciel sur ses épaules; ce qui veut dire que dans le royaume d'Atlas, il y avait de hautes montagnes dont la cime semblait toucher au ciel. Hercule, qui avait grande envie de pénétrer dans le jardin des Hespérides, offrit à Atlas de le soulager de son pesant fardeau pendant quelque temps, s'il voulait lui indiquer le fameux arbre aux pommes d'or, et celui-ci y ayant consenti avec joie, le héros soutint seul pendant plusieurs jours tout le poids de la voûte céleste, après quoi, pour prix de sa complaisance, Atlas lui ouvrit l'entrée du jardin de ses filles, où Hercule tua le dragon, et dont il enleva le trésor.

Comme il revenait chez son frère, chargé de ce butin précieux, un roi nommé *Augias*, qui possédait un troupeau de trois mille bœufs, lui ayant demandé d'enlever le fumier de ses étables, qui depuis trente ans n'avaient pu être nettoyées, et infectaient toute la Grèce, le héros, pour y parvenir, fit sortir tous les bœufs, et détournant un fleuve voisin, en fit passer les eaux dans ces étables, dont les flots emportèrent toutes les immondices.

Voilà, me direz-vous avec raison, une singulière occupation pour un héros comme Hercule, que de nettoyer des étables ; cette observation de votre part me fait plaisir, parce qu'elle prouve que vous m'écoutez avec quelque attention : mais vous savez qu'Hercule obéissait à un sort rigoureux, auquel il lui était interdit de se soustraire, et sans doute le Destin, en lui imposant ce travail, n'avait eu d'autre but que d'éprouver s'il avait autant de soumission que de courage.

Un des derniers travaux d'Hercule fut de tuer un vautour qui dévorait le cœur de *Prométhée*, dont l'histoire est aussi fort curieuse. Ce Prométhée était un statuaire grec fort habile, qui, ayant achevé une statue d'homme de la plus grande beauté, eut la fantaisie de la rendre animée, en dérobant au ciel quelques étincelles du feu sacré de Jupiter, pour donner la vie et le mouvement à son ouvrage. Mais le dieu, irrité de l'audace de Prométhée, le frappa de sa foudre, et ordonna à Vulcain de l'attacher avec des chaînes indestructibles sur le sommet du Caucase, où un vautour dévorant lui rongerait le cœur éternellement. Hercule, ayant tué cet animal vorace, brisa les chaînes de Prométhée et lui rendit la liberté.

Je n'en finirais pas, mes petits amis, si je voulais vous raconter toutes les aventures merveilleuses dont Hercule sortit victorieux ; mais il faut que je vous parle d'un voyage que ce héros fit aux enfers, à la recherche d'un de ses amis, nommé Thésée, qui

avait eu l'imprudencè d'y pénétrer, pour enlever Proserpine à Pluton. Cette fable est vraiment surprenante, et d'ailleurs elle nous fera connaître bien des choses intéressantes que les anciens racontaient sur ces tristes lieux.

Hercule aux enfers.

Thésée et Pirithoüs étaient deux Athéniens que la plus grande amitié unissait depuis leur enfance; ils avaient tous deux passé leur jeunesse, comme Hercule, à combattre les monstres et les tyrans qui désolaient la Grèce, et leur courage était connu de toute la terre; mais ces deux imprudens ayant conçu la folle pensée de descendre aux enfers pour enlever Proserpine à son mari, furent bien punis de leur audace : car Pirithoüs fut dévoré par *Cerbère*, chien terrible à trois têtes qui gardait la porte des enfers; et Thésée fut plongé vivant dans le cachot le plus sombre de l'empire des morts, où il perdit bientôt l'espoir de jamais revoir la lumière.

Or Hercule, qui était l'ami de Thésée, apprit dans ses voyages la faute et le châtimènt de cet imprudent, et n'écoutant que son indomptable valeur et son amitié, il résolut de l'arracher au supplice éternel qui lui était réservé, et de descendre lui-même aux enfers pour le soustraire à la colère de Pluton.

Hercule, comme vous le savez, n'était pas homme à reculer devant un danger; mais il ne put s'empêcher de frémir en approchant de la caverne qu'on lui avait indiquée comme le plus court chemin pour descendre dans le royaume de Pluton. Autour de cette caverne on ne voyait ni fleurs ni verdure; la terre, desséchée par des vapeurs empestées, y languissait sans végétation; et si quelques faibles arbrisseaux autres que des cyprès s'y montraient de loin en loin, leur tige était dépouillée de feuillage. Les oiseaux mêmes fuyaient ces tristes campagnes,

et les troupeaux s'éloignaient avec horreur de ces plaines funestes qui ne produisaient que des ronces et des épines malfaisantes. De temps en temps, des tourbillons de flamme et de fumée s'échappaient de l'ouverture de la caverne, et l'on eût dit de l'atelier d'un forgeron, si le plus profond silence n'eût régné alentour. Ce fut par cette porte sinistre que le héros pénétra dans le royaume des morts.

Comme il n'était pas le premier vivant qui eût visité cette triste demeure, on l'avait prévenu qu'il fallait prendre certaines précautions pour se rendre favorables les divinités infernales; plusieurs personnes l'avaient engagé à offrir le sacrifice d'un chien noir à Hécate, et à se munir d'un gâteau pour apaiser Cerbère; mais le héros, qui avait déjà vaincu tant de monstres, ne crut pas à ces contes de bonnes femmes; et lorsqu'il se trouva en face de ce terrible animal, qui, ouvrant à la fois ses trois gueules, faisait retentir un triple aboiement, il entreprit de le dompter par la force, le terrassa, et l'enchaîna avec de si fortes chaînes, que Cerbère, étonné, se tut en léchant ses pieds.

Après cette victoire, mes bons amis, Hercule poursuivit son chemin, et parvint bientôt sur les bords d'un fleuve noir et bourbeux, qui se nommait l'*Achéron* et formait une première barrière entre le séjour des vivants et celui des *mânes* : c'était ainsi que l'on nommait les âmes des morts, lorsqu'elles descendaient dans l'empire de Pluton. Quelques peuples de l'antiquité en avaient fait des divinités particulières, pour honorer la mémoire de leurs ancêtres, et le culte qu'ils leur rendaient dans l'intérieur de leurs maisons se confondait quelquefois avec celui des dieux Lares, dont je vous ai parlé dans la fable de Janus.

L'*Achéron* n'avait pas toujours coulé sous ces voûtes funébres; autrefois il roulait sur la terre des flots clairs et rapides, mais lorsque les Titans entreprirent d'escalader le ciel, il eut le malheur de les désaltérer de son eau transparente, et Jupiter, pour

le punir, le précipita dans les enfers, où ses flots dormants et fangeux allèrent se perdre dans le *Styx*, le plus grand des fleuves souterrains, qui faisait neuf fois, dit-on, le tour du séjour des morts.

En arrivant sur les bords du *Styx*, Hercule fut étonné de voir voltiger autour de lui une multitude d'ombres désolées qui ne pouvaient obtenir la faveur de traverser ce fleuve, d'un vieux batelier, nommé *Caron*, dont le devoir était de passer dans son bateau tous les mânes qui lui remettaient une petite pièce de monnaie, que l'on nommait une obole.

C'était pour cela que les anciens avaient coutume de mettre une pièce de monnaie dans la bouche des morts, pour qu'ils pussent payer le prix de leur passage à l'avare *Caron*, qui n'était jamais d'humeur à faire crédit à personne. Ces ombres inconsolables qui erraient ainsi sur les bords du *Styx* étaient celles des morts privés de sépulture, ou qui n'avaient pu payer au batelier l'obole qu'il leur demandait.

Je vous prie de remarquer à ce propos, mes petits amis, que le vieux nocher n'exigeait jamais de personne plus d'une obole, que ce fût un roi ou un esclave qui se présentât à sa barque, parce que, dans le royaume de *Pluton*, il n'y avait plus de distinction entre les hommes, que la mort rend tous égaux.

Le farouche *Caron* fronça le sourcil en apercevant Hercule, car il craignait que le poids du héros ne fît enfoncer son bateau d'écorce d'arbre, qui ne portait ordinairement que des ombres légères, mais lorsque le fils de *Jupiter* se fût nommé, il se radoucit, et lui permit de prendre place à ses côtés.

Pendant que le héros traverse ainsi le *Styx*, au grand étonnement de tous les mânes qui accouraient sur les deux rives pour contempler comme une merveille un homme vivant, je dois vous rappeler que c'est précisément par ce fleuve que les dieux craignaient de jurer, et que ceux qui violaient ce serment étaient sévèrement punis par *Jupiter*.

Aussitôt que la barque eut touché le rivage, Her-

cule s'avança vers le palais ténébreux de Pluton, où il distingua, non sans peine, à travers l'obscurité, le dieu assis sur son trône d'ébène, à côté de sa chère Proserpine.

Pluton n'aimait point à voir un homme vivant; cette vue lui était aussi odieuse que la clarté du jour l'est aux yeux des animaux qui ne sortent que la nuit. Son visage devint encore plus pâle et plus sévère que de coutume à l'aspect d'Hercule; mais lorsque celui-ci se fut fait connaître à lui, il lui accorda la permission de parcourir son triste empire, et consentit même, à sa prière, à rendre au coupable Thésée la liberté qui lui avait été ravie.

Au pied du trône de Pluton, Hercule reconnut la Mort : elle était vêtue d'une robe noire parsemée d'étoiles, et sa main décharnée portait une faux tranchante, avec laquelle elle était censée moissonner les hommes.

Le héros s'éloigna avec joie de ce palais funèbre, et comme il ignorait encore dans quels lieux il devait chercher son ami Thésée, il se mit à parcourir les enfers, où il aperçut beaucoup de personnages dont il avait souvent entendu parler sur la terre, et avec lesquels il est bon que nous fassions aussi connaissance.

Il y avait déjà quelque temps qu'il errait presque au hasard sous ces voûtes sinistres, que jamais les rayons du soleil n'avaient éclairés, lorsqu'il aperçut, dans une salle obscure, trois vieilles sœurs, pâles et amaigries, qui filaient à la lueur d'une lampe bleuâtre : c'étaient les *Parques*, divinités infernales dont le devoir était, dit-on, de filer les jours de tous les mortels qui paraissaient sur la terre, ne fût-ce que pour un instant.

Clotho, la plus vieille des trois, tenait une quenouille chargée de laine blanche et noire, à laquelle étaient mêlés quelques brins d'or et de soie. Cette laine grossière, mes petits amis, était l'image de la vie des hommes, dans laquelle l'or et la soie figu-

raient les jours heureux, qui s'y trouvent toujours en plus petit nombre que les autres.

Lachésis, la seconde des Parques, tournait rapidement de la main gauche un fuseau, tandis que sa droite conduisait un fil léger, que la troisième sœur, nommée *Atropos*, était chargée de couper avec des ciseaux tranchants, lors du trépas de chaque mortel. Vous pouvez juger, d'après cela, combien ces trois sœurs étaient occupées, puisque notre fil à tous devait passer entre leurs doigts. Hercule avait bien envie de leur demander si elles fileraient encore longtemps pour lui, mais elles n'avaient pas le temps de lui répondre, et le héros passa son chemin.

A quelques pas de là, Hercule s'arrêta devant trois vieillards vénérables qui, assis sur un tribunal, paraissaient juger un homme nouvellement arrivé dans le royaume de Pluton; c'étaient en effet *Minos*, *Eaque* et *Rhadamante*, les trois juges des enfers, chargés par ce dieu de punir les coupables, en les précipitant dans le Tartare, dont ils ne devaient jamais sortir, et de récompenser les hommes vertueux, auxquels ils ouvraient un lieu de délices appelé les *champs Elysées*.

Ces juges ne pouvaient jamais se tromper, parce que *Thémis*, déesse de la justice, tenait auprès d'eux une balance dans laquelle elle pesait les actions des hommes, et leurs arrêts étaient exécutés à l'instant même par une déesse impitoyable, armée d'un fouet sanglant, et que l'on nommait *Némésis*, ou la Vengeance.

Il est bon de vous rappeler, à l'occasion de ce tribunal des enfers, mes petits amis, cette coutume des Egyptiens que rapporte l'Histoire ancienne, et qui consistait à juger publiquement la mémoire de chaque homme aussitôt après sa mort, avant de lui accorder les honneurs de la sépulture. C'était sans doute dans cette sage institution des anciens Egyptiens que les Grecs avaient puisé l'idée de ces juges des enfers qui assuraient aux bons une récompense

éternelle, comme aux méchants un châtiment qui devait être sans fin.

Le Tartare et les champs Elysées.

Aussitôt après avoir quitté le tribunal des trois juges, Hercule vit s'ouvrir devant lui un gouffre immense d'où s'élevaient des tourbillons d'une fumée noire et épaisse. Cette fumée couvrait un fleuve de feu appelé le *Phlégéthon*, qui roulait ses flots enflammés avec un bruit effroyable ; non loin de là coulait aussi le *Cosythe*, autre fleuve intarissable, formé des larmes des malheureux enfermés dans le Tartare ; car il venait d'entrer dans le séjour des tourments éternels.

Les souveraines de ces tristes lieux étaient les *Furies*, qui, les cheveux hérissés, et armées de fouets, tourmentaient impitoyablement les criminels, en leur présentant sans cesse l'image de leurs crimes.

C'était là qu'étaient précipités à jamais les mânes des traîtres, des ingrats, des parjures, des enfants dénaturés, des meurtriers, des hypocrites qui, pendant leur vie, avaient fait semblant d'être bons et honnêtes, pour mieux tromper les autres hommes. Mais ces misérables n'étaient pas les seuls habitants du Tartare, et l'on y distinguait aussi les grands scélérats qui avaient épouvanté le monde par quelque crime effroyable : pour chacun de ceux-là Pluton, avec l'aide des *Furies*, avait inventé quelques supplices extraordinaires, dont quelques-uns valent bien la peine d'être racontés.

Parmi ces scélérats si justement atteints par la vengeance divine, Hercule reconnut un roi grec, nommé *Salmonée*, qu'il avait autrefois rencontré sur la terre. Cet insensé, à qui l'orgueil avait fait perdre la raison, se persuada qu'il était dieu et l'égal du maître du tonnerre. Pour imiter au loin le roulement de la foudre, il se faisait traîner la nuit dans un char sur un

pont d'airain, d'où il lançait des torches enflammées sur de malheureux esclaves rassemblés sous ce pont, et que ses gardes assommaient pour imiter les effets du tonnerre.

Jupiter, indigné à la fois de son orgueil et de sa cruauté, le foudroya lui-même en réalité, et le précipita dans le Tartare, où il fut condamné à brûler éternellement d'un feu qui le dévorait sans le consumer.

Le frère de Salmonée, nommé *Sisyphe*, ne valait pas mieux que lui : c'était un fameux brigand de l'Attique, qui attirait les voyageurs dans son antre, où il les faisait périr par d'effroyables supplices ; le même Thésée qu'Hercule venait arracher aux enfers, l'ayant rencontré, le tua dans un combat, et Jupiter infligea à ce misérable, pour sa punition dans le Tartare, de rouler incessamment, avec de pénibles efforts, un rocher énorme vers la cime d'une montagne. Ce n'était qu'après de longs et incroyables travaux qu'il pouvait parvenir à approcher de ce but, qu'il se croyait toujours près d'atteindre ; mais au moment où, couvert de sueur et épuisé de fatigue, il voyait le bloc près de prendre son aplomb, soudain le rocher chancelait, et, roulant jusqu'au pied de la montagne, l'obligeait à recommencer sans relâche un nouveau travail.

Cette fable du brigand *Sisyphe*, mes bons amis, est l'image parfaite de tous les hommes qui ont le malheur d'être ambitieux, ou envieux du mérite des autres. Ils consomment leur vie dans des travaux continuels qui épuisent leurs forces, et lorsqu'ils se croient près d'atteindre le but qu'ils se proposaient, la pierre retombe, et ils se voient condamnés à de nouveaux efforts. Je ne crois pas qu'il y ait parmi vous un seul de ces caractères malheureux, et vous devez vous-mêmes comprendre la différence qui existe entre la louable émulation que l'on éprouve pour mériter les louanges de ses maîtres et de ses camarades, et la basse jalousie qui ne peut suppor-

ter sans colère le succès que d'autres, plus heureux, peuvent obtenir. Le travail et l'application ne sont d'ailleurs jamais perdus pour personne, et c'est déjà profiter que d'en connaître le prix.

A quelque distance du brigand Sisyphe, Hercule aperçut *Tantale*, roi de Phrygie, qui, toujours dévoré d'une faim insatiable et desséché par une soif ardente, était éternellement plongé dans une eau limpide, qui se retirait de ses lèvres dès qu'il cherchait à s'en abreuver ; en même temps des branches chargées de fruits exquis, et parfaitement mûrs, s'abaissaient jusqu'à la portée de ses mains ; mais aussitôt qu'il étendait les bras pour les saisir, les branches se relevaient, et le malheureux *Tantale* s'abandonnait à un désespoir inextinguible comme la soif qui le dévorait.

Ce roi cruel, à la vérité, avait bien mérité ce supplice : un jour les dieux, ayant fait un voyage sur la terre, vinrent lui demander l'hospitalité ; il fit semblant de les recevoir avec grand plaisir, mais pour éprouver leur divinité, dont il doutait, il ordonna à son cuisinier de leur servir en ragoût les membres de son propre fils *Pelops*, qui était un jeune prince bon et aimable. Les convives devinèrent ce mets exécrable, et refusèrent de prendre part au festin, à l'exception pourtant de *Minerve*, qui, par mégarde sans doute, mangea une des épaules du pauvre *Pélops*. Jupiter fut si indigné de la barbarie de ce père dénaturé, qu'il le frappa de la foudre et le précipita dans les enfers, où il fut condamné à l'affreux supplice que je viens de vous raconter. Quant au jeune *Pélops*, les dieux, touchés de pitié, le ressuscitèrent ; mais ne pouvant lui rendre son épaule que *Minerve* avait mangée, ils lui en donnèrent une d'ivoire, ce qui ne le dédommagea pas entièrement, comme vous pouvez croire, de celle qu'il avait perdue.

Hercule se disposait à quitter ces tristes lieux, où il avait vainement cherché son ami *Thésée*, lorsque son attention fut attirée par les gémissements d'une

foule de femmes échevelées, qui étaient condamnées à verser incessamment de l'eau dans un tonneau sans fond. Il reconnut alors les *Danaïdes*, c'est-à-dire les filles d'un roi d'Argos, nommé *Danaüs*, dont il avait souvent entendu parler dans sa jeunesse.

Les Danaïdes étaient cinquante sœurs, et leur père, ayant été averti par un oracle qu'un de ses gendres le tuerait pour régner à sa place, leur persuada d'égorger dans la même nuit leurs cinquante maris, avec de petits poignards qu'il leur distribua secrètement le jour de leurs noces. Cet horrible complot fut exécuté par ces femmes cruelles, à l'exception d'une seule, nommée *Hypermnestre*, qui eut le courage de désobéir à son père, malgré ses menaces, et de sauver la vie de son mari *Lyncée*, avec lequel elle prit la fuite.

Peu de temps après, l'oracle qui avait tant effrayé Danaüs se trouva vérifié ; car Lyncée, ayant déclaré la guerre à ce roi perfide, le tua dans une bataille. Jupiter, en punition du crime des quarante-neuf sœurs d'Hypermnestre, les précipita dans le Tartare, où leur supplice fut de remplir éternellement un tonneau sans fond. Quant à cette princesse, les habitants d'Argos, pour honorer sa piété conjugale, instituèrent une fête solennelle, que l'on nommait la *Fête des Flambeaux*, parce qu'elle s'était servie d'un flambeau pour soustraire son époux au sort funeste qui l'attendait.

Hercule sortit enfin de ce séjour de douleur, et aperçut devant lui un fleuve paisible qui séparait le Tartare des champs Elysées, c'est-à-dire le lieu des châtimens du lieu des récompenses éternelles. Ce fleuve avait nom le *Léthé*.

Les eaux du Léthé, que le héros traversa sans difficulté, jouissaient d'une singulière propriété : elles faisaient perdre la mémoire à ceux qui s'en abreuvaient ; ce qui signifie que les hommes vertueux, en entrant dans les champs Elysées, oubliaient toutes les misères de l'humanité.

Un feuillage toujours vert, des bosquets odoriférants, des prairies émaillées de fleurs, et tout cela éclairé par une lumière douce et éclatante à la fois, formaient ce lieu de délices, où les hommes qui avaient été bons et sages sur la terre étaient seuls admis après leur mort. Jamais la nuit ne venait assombrir ces beaux lieux, et les mânes vertueux y goûtaient une joie pure et sans mélange.

Hercule reconnut sous ces ombrages divins une foule de rois, de héros ou de simples mortels, qui avaient autrefois rendu de grands services à leurs semblables. Il y aperçut *Cécrops*, l'Égyptien, ce fondateur d'Athènes, qui avait enseigné aux Grecs la culture de la terre; *Erichthon*, qui le premier inventa l'usage de la monnaie, pour faciliter le commerce entre les peuples de la Grèce; *Triptolème*, à qui Cérès elle-même apprit à se servir de la charrue; *Codrus*, ancien roi d'Athènes, qui, ayant été averti par un oracle, pendant une guerre qu'il eut à soutenir, que la nation dont le roi périrait dans le combat serait triomphante, se travestit en simple soldat, et alla s'offrir aux premiers coups des ennemis pour assurer la victoire à son peuple; et enfin un autre prince, qui, pendant une peste effroyable, supplia les dieux de ne frapper que lui seul et d'épargner ses sujets. Ses vœux furent exaucés; mais après sa mort, Jupiter le plaça dans les champs Elysées pour récompenser son humanité.

Il ne faut pas croire pourtant, mes enfants, que ce lieu ne fût réservé que pour les rois et les héros; c'était là que descendaient également les mânes de tous les hommes qui avaient été bons et vertueux sur la terre, dans quelque condition qu'ils fussent nés. Je crois d'ailleurs vous avoir déjà dit que tous les mortels devenaient égaux dans le royaume de Pluton; et souvent l'esclave patient et fidèle habitait les champs Elysées, tandis que son maître orgueilleux et impitoyable était précipité dans les profon-

deurs du Tartare, où les flammes du Phlégéthon les dévoraient.

Hercule ayant enfin retrouvé Thésée à l'une des extrémités des enfers, sortit avec lui de l'Elysée par une porte d'ivoire dont Pluton lui avait confié la clef, et tous deux se retrouvèrent avec plaisir sur la terre, où ils racontèrent les spectacles étranges qui les avaient frappés pendant leur séjour chez les morts.

La tunique du centaure Nessus.

Il y avait alors dans les montagnes de la Thessalie, province de la Grèce dont je vous ai parlé en racontant la fable d'Apollon et de Daphné, un peuple étrange composé de personnages monstrueux qui avaient la tête et les bras d'homme, et le corps d'un cheval. On leur donnait le nom de *Centaures*, et plusieurs de ces monstres ont été célèbres. L'un d'eux, appelé *Chiron*, avait été le précepteur d'Hercule, et lui avait enseigné la médecine ; d'autres excellaient dans plusieurs arts ; mais étant devenus méchants et orgueilleux, Hercule et Thésée les tuèrent presque tous à coups de flèches, et il ne resta bientôt plus qu'un petit nombre de ces êtres fabuleux.

Un jour Hercule, ayant résolu de se marier, prit pour femme une jeune princesse, nommée *Déjanire*, qui était la fille d'un roi puissant du voisinage. Après la cérémonie du mariage, il se mit en route avec sa nouvelle épouse, et arriva ainsi au bord d'une rivière qu'il ne savait comment lui faire traverser, lorsque tout à coup un centaure nommé *Nessus* se présenta, et lui offrit de prendre Déjanire sur son dos et de la passer de l'autre côté du fleuve. Mais à peine le monstre se fut-il chargé de ce précieux fardeau, que se lançant au grand galop, il tenta d'enlever Déjanire, et de la conduire au pays des centaures. Hercule, s'étant aperçu de cette perfidie, lui décocha une de ses terribles flèches, qui traversa le traître Nessus

de part en part. Le centaure expira aussitôt; mais auparavant il eut encore le temps d'offrir à Déjanire la tunique qu'il portait, et qui était teinte de son sang, en l'assurant que si jamais Hercule voulait prendre



[Le centaure Nessus.]

une autre femme, cette tunique l'en empêcherait. La crédule Déjanire accepta ce présent funeste, et vous allez voir, mes bons amis, ce qui en résulta.

A quelque temps de là, comme si Nessus eût senti l'avenir, Hercule voulut épouser une autre princesse nommée *Iole*, qui n'était pas moins belle que Déjanire; et celle-ci, qui fut secrètement informée de ce dessein, en conçut une si affreuse jalousie, qu'elle résolut de faire usage du fatal cadeau de Nessus.

Je crois avoir eu occasion de vous dire dans d'autres livres, mes petits amis, que la jalousie est un horrible défaut qui peut en un instant corrompre les

meilleurs naturels, et Déjanire, en s'y abandonnant, était extrêmement répréhensible ; mais elle était loin de se douter du malheur qu'elle allait causer ; car elle aimait Hercule, et aurait préféré mourir cent fois plutôt que de lui faire le moindre mal.

Or, vous vous rappelez sans doute que les flèches d'Hercule avaient été trempées dans le sang de l'hydre de Lerne, et que toutes les blessures qu'elles faisaient étaient incurables, c'est-à-dire qu'aucun remède ne pouvait les guérir ; c'était de ce poison redoutable que la tunique du centaure Nessus s'était imprégnée en même temps que de son sang. Déjanire l'ayant envoyée à Hercule comme un présent qu'elle voulait lui faire, le héros s'en revêtit sans défiance.

Mais à peine eut-il endossé ce funeste vêtement, qu'il sentit un feu dévorant se glisser jusque dans la moelle de ses os. D'effroyables douleurs pénétrèrent à la fois tous ses membres, et lorsqu'il s'efforça d'arracher de ses épaules cette fatale tunique, il arracha en même temps des lambeaux de sa chair. Bientôt la douleur le rendit entièrement furieux, d'affreux rugissements s'échappèrent de sa large poitrine, et firent trembler, dit-on, les divinités de la mer jusque dans les retraites profondes qu'elles habitaient.

Tout à coup on le vit arracher de sa main puissante d'immenses rochers ou de hauts sapins des montagnes qu'il lançait avec fracas dans les vallées. Le malheureux *Lychas*, domestique de Déjanire, qui lui avait apporté le cruel présent de cette dame, devint la victime de son dévouement ; car ayant voulu s'approcher du héros pour le secourir, celui-ci le précipita dans la mer, où il fut aussitôt changé en un roc qui conserva encore longtemps la figure humaine.

Cependant cette douleur furieuse qui avait égaré un moment le grand cœur d'Hercule commençait à se calmer, et le héros était redevenu ce qu'il avait toujours été, intrépide et majestueux ; mais le poison qui le consumait continuait ses ravages, et il prit

la résolution soudaine de mettre fin à ses jours.

Alors, appelant de sa voix forte et retentissante son ami *Philoctète*, qui ne l'avait quitté qu'à la vue du malheur de *Lychas*, il voulut l'embrasser encore une fois avant de mourir ; mais se souvenant aussitôt qu'il pourrait lui communiquer l'affreux poison qui le consumait : « Hélas ! s'écria-t-il avec amertume, il ne m'est plus même permis de l'embrasser ! »

Tout en parlant ainsi, il assemblait les arbres qu'il venait d'arracher, et en formait un immense bûcher, semblable à ceux sur lesquels les anciens brûlaient les morts, ainsi que vous avez pu le lire dans l'histoire romaine. Dès que ce triste travail fut terminé, il monta lui-même sur le bûcher, y étendit la peau du lion de *Némée*, qui ne l'avait jamais quitté, et s'appuyant sur sa massue, il ordonna à *Philoctète* d'allumer le feu qui devait le réduire en cendres. En reconnaissance de ce dernier service, il fit présent à ce Grec d'un carquois rempli de ces fleches trempées du sang de l'hydre de *Lerne*, qui lui avaient été si funestes, en lui défendant de jamais révéler le lieu où il avait cessé de vivre, afin que la crainte de le voir reparaitre empêchât de nouveaux monstres et de nouveaux brigands de se montrer sur la terre.

Après cela, mes petits amis, le héros parut plus tranquille, et lorsque la flamme l'eut presque entièrement enveloppé, *Philoctète* aperçut encore son visage aussi serein que lorsqu'il parcourait la terre armé de sa massue. Après sa mort, *Jupiter* l'appela dans l'*Olympe*, pour qu'il y reçut les honneurs divins, qu'il méritait par ses travaux et son courage ; il lui donna pour épouse la jeune *Hébé*, et ordonna que les mortels lui élevassent des autels.

Quoique je sache fort bien que vous avez trop de jugement, mes bons amis, pour croire qu'il ait jamais existé des monstres moitié hommes, moitié chevaux, je dois vous faire remarquer que ces prétendus centaures dont *Nessus* faisait partie, n'étaient autres que d'anciens habitants de la *Thessalie*, aux-

quels on attribuait l'invention de l'équitation, qui est l'art de dompter les chevaux. Alexandre le Grand comptait dans son armée une troupe nombreuse de cette cavalerie thessalienne, que la crédulité des peuples avait transformée en personnages tout à fait mensongers.

Cette fable d'Hercule, sur laquelle nous nous sommes arrêtés fort longtemps, mes enfants, est certainement une des plus intéressantes que je puisse vous raconter; mais comme il est nécessaire que vous connaissiez l'explication la plus naturelle que l'on en ait donnée, je dois vous dire qu'il y a beaucoup de ressemblance entre l'Hercule des Grecs et l'Osiris des Egyptiens, qui furent tous deux d'ingénieuses personnifications du soleil : les douze travaux d'Hercule représentaient les douze mois de l'année, que le soleil recommence sans cesse, et lorsqu'on vous aura donné quelque idée de la marche des signes célestes, vous comprendrez plus aisément encore les principales aventures de ce personnage fabuleux.

Le labyrinthe de Crète.

Puisque en vous racontant la fable d'Hercule, je vous ai parlé de Thésée, mes bons amis, il faut que je vous fasse connaître une des aventures de ce héros grec qui vous donnera une grande idée de son courage et de sa résolution.

Minos, roi de l'île de Crète, et le même qui après sa mort devint un des trois juges des enfers, ayant déclaré la guerre aux Athéniens, avait fait vœu de sacrifier chaque année un magnifique taureau blanc à Neptune, si ce dieu voulait bien lui accorder la victoire. En effet, le roi de Crète vainquit ses ennemis, et pendant plusieurs années il tint sa promesse envers le dieu; mais ensuite trouvant apparemment qu'un si beau taureau lui coûtait trop cher, il voulut en substituer un autre d'une couleur moins remar-

quable. Neptune, irrité contre lui de son ingratitude et de sa mauvaise foi, fit sortir du sein de la mer un monstre moitié homme, moitié taureau, auquel on donna le nom de *Minotaure*, parce qu'il appartenait à Minos, et imposa à ce roi l'obligation de nourrir chaque année pendant un jour ce monstre avec de la chair humaine.

Cette obligation, mes enfants, parut bien horrible à Minos, qui se voyait alors à la veille de faire dévorer tous les ans au Minotaure quelques-uns de ses sujets, lorsqu'il lui vint une idée de contraindre les Athéniens, pour prix de sa victoire, à lui envoyer, chaque année, sept jeunes garçons et sept jeunes filles pour assouvir la rage du monstre. Cette coutume cruelle fut observée pendant bien longtemps, et une fois par an un navire couvert de voiles noires sortait du port d'Athènes, et portait dans l'île de Crète les quatorze victimes que le Minotaure devait dévorer.

Or Minos, ne sachant où renfermer un animal aussi féroce que le Minotaure, avait fait construire par *Dédale*, le plus habile ouvrier du pays, un jardin nommé le *Labyrinthe*, où il y avait tant de détours, d'allées, de chemins de toute espèce, qu'une fois qu'on y était entré, il devenait impossible d'en sortir.

Ce n'est pas la première fois, si j'ai bonne mémoire, que vous rencontrez dans vos lectures ce mot labyrinthe; l'Histoire ancienne parle aussi d'un palais égyptien auquel on donnait ce nom, et qui se composait d'un si grand nombre d'appartements, qu'il était difficile de s'y reconnaître.

Quoi qu'il en soit, le labyrinthe de Crète, où le Minotaure fut enfermé, avait été tracé avec tant d'art, que Dédale lui-même, qui l'avait construit avec l'aide de son fils *Icare*, ne trouva d'autre moyen d'en sortir que de fabriquer, pour Icare et pour lui-même, des ailes de plumes d'oiseaux réunies avec de la cire, avec lesquelles ils s'élevèrent dans les airs, et s'échappèrent ainsi de l'île de Crète, dans la crainte que Minos ne les enfermât de nouveau dans le laby-

rinthe; malheureusement, dans cette fuite miraculeuse, le jeune Icare ayant eu l'imprudencce de se trop approcher du soleil, pour le contempler à son aise, la cire qui retenait les plumes de ses ailes se fondit par la chaleur de cet astre, et l'imprudent tomba dans la mer, qui depuis ce temps reçut le nom de *mer Icarienne*. Dédale, plus heureux ou plus prudent, atteignit seul le but de son voyage, et se retira en Sicile, où il mourut bientôt après de douleur de la perte de son fils.

Je n'ai pas besoin sans doute de vous faire remarquer, mes petits amis, que cette fable d'Icare est, comme celle de Phaëton, une utile leçon pour ceux qui ont l'orgueil de s'élever plus haut qu'ils ne doivent; l'imprudencce de ce jeune Grec est celle de beaucoup d'enfants, qui, en voulant parler de choses au-dessus de la portée de leur âge, font voir à tout le monde qu'ils ne sont que des perroquets mal-avisés.

Cependant Thésée, fils d'Egée, roi d'Athènes, ayant appris que le vaisseau qui devait conduire au Minotaure ses quatorze victimes était prêt à mettre à la voile, se plaça, malgré les prières de son père, au nombre des jeunes garçons destinés au sacrifice, et cacha soigneusement sous sa robe une épée avec laquelle il se proposait de combattre le monstre; mais son courage lui eût été inutile, si *Ariane*, propre fille de Minos, qui se trouvait au bord de la mer, au moment où les jeunes Athéniens débarquèrent sur le rivage, prenant pitié de sa jeunesse, ne lui eût fait présent d'un peloton de fil avec lequel il pût débrouiller les inextricables détours du Labyrinthe.

Ce fil précieux devint entre les mains de Thésée la cause du salut de ses compagnons et de la mort du Minotaure; car aussitôt que le héros aperçut le monstre, il se précipita sur lui et le perça de mille coups d'épée; puis, à l'aide du fil d'Ariane, qu'il avait eu soin d'attacher à la porte du Labyrinthe, il retrouva sans difficulté le chemin du rivage, et rega-

gna son vaisseau, sur lequel il fit monter cette princesse pour la soustraire au ressentiment de son père.

Pendant la traversée, qui fut longue, pour retourner à Athènes, tout l'équipage ayant débarqué, je ne sais par quel motif, dans l'île de *Naxos*, Thésée eut l'ingratitude d'abandonner pendant son sommeil, sur ce rocher désert, la bonne Ariane, à laquelle il devait la vie. Peu de temps après cette lâche trahison, Bacchus, qui revenait de ses voyages de l'Inde, ayant aussi abordé à *Naxos*, y trouva encore cette princesse, qu'il parvint à consoler, et qu'il épousa; il lui donna, pour cadeau de noce, une magnifique couronne d'or, l'un des plus précieux ouvrages de Vulcain, qui, après la mort d'Ariane, fut placée parmi les astres, où elle figure une constellation que l'on nomme aujourd'hui la Couronne d'Ariane.

Quant à Thésée, mes enfants, il fut bien cruellement puni de son ingratitude; car ayant oublié, dans sa précipitation, de changer les voiles noires du vaisseau qui le portait, son vieux père Egée reconnut de loin ce triste navire, et ne doutant pas qu'il ne lui apportât la nouvelle de la mort de son fils, il se précipita dans la mer. Depuis ce temps, cette portion de la Méditerranée qui baignait le rivage d'Athènes fut nommée *la mer Egée*.

Les Argonautes.

Hercule et Thésée, dont vous connaissez à présent les aventures les plus mémorables, mes petits amis, ne furent pas les seuls héros que la mythologie grecque ait rendus célèbres par ses fables, et je vais vous raconter maintenant une des plus merveilleuses expéditions dont le récit soit parvenu jusqu'à nous.

Il y avait autrefois, dans les montagnes de la Thessalie, un bon vieillard nommé *Eson*, qui avait été autrefois roi d'*Iolchos*, l'une des villes de ces pays-là, mais qu'un usurpateur, nommé *Pelias*, avait chassé

de son trône. Eson avait un fils, appelé *Jason*, qui était jeune et vaillant, et auquel un oracle avait prédit dans son enfance, qu'il deviendrait un des plus puissants princes de la Grèce.

Or Eson ayant engagé son fils à se rendre dans le royaume de Pélías pour voir si le temps était venu où cet oracle devait s'accomplir, ce jeune homme se mit en route couvert de la peau d'un léopard, qu'il avait tué lui-même à la chasse, et armé de deux lances, dans l'espoir de trouver une occasion favorable pour s'emparer de la couronne de Pélías.

Chemin faisant, Jason arriva sur le bord d'une rivière, où il rencontra une pauvre vieille femme qui paraissait bien embarrassée, parce qu'elle ne voyait point de bateau qui pût la passer sur l'autre rive : aussitôt le jeune homme, qui était bon et compatissant, s'approchant d'elle, lui offrit avec politesse de la prendre sur ses épaules, et de lui faire traverser le fleuve. La vieille parut enchantée de cette proposition, qu'elle accepta ; mais à peine Jason l'eut-il déposée sur l'autre rivage, que, se transformant tout à coup en une femme belle et majestueuse, elle parut devant lui sous sa forme véritable, car c'était une déesse, et l'une des plus puissantes encore, en un mot la fière Junon elle-même, qui avait pris cette figure de vieille pour éprouver le bon cœur de Jason. Celui-ci, pénétré de respect, tomba à ses pieds, et la déesse ne le quitta pas sans lui avoir promis sa protection dans tout ce qu'il entreprendrait.

Vous allez trouver peut-être que cette fable ressemble beaucoup aux contes de *Peau-d'Ane* et de la *Belle au Bois dormant*, où les fées se montrent presque toujours sous la figure de vieilles femmes pour éprouver le cœur des jeunes gens. Mais cela ne doit pas vous surprendre, puisque les contes de fées ont été faits par des personnes qui savaient la mythologie.

Cependant, mes bons amis, Jason étant arrivé à la cour de Pélías, ce prince, averti par un songe que ce

jeune homme lui deviendrait fatal un jour, eut bien envie de le faire mourir ; mais n'osant pas en venir à cette extrémité, il chercha une bonne occasion de s'en défaire, et proposa à Jason de lui confier un vaisseau, avec lequel il pourrait aller dans un pays éloigné conquérir la toison d'un bélier d'or, qui était suspendue à un arbre, sous la garde d'un dragon dont la gueule vomissait des flammes.

Jason était trop brave et trop entreprenant pour reculer devant les périls de cette expédition ; il accepta donc la proposition de Pélias, et appelant auprès de lui les plus vaillants guerriers de la Grèce, il leur proposa cette entreprise, comme un exploit digne de leur courage et de leur résolution. Le vaisseau que le roi leur donna avait été construit, disait-on, sur les dessins de Minerve elle-même ; il se nommait *Argo*, c'est-à-dire prompt ou agile, et à cause de cela ceux qui le montèrent reçurent le nom d'*Argonautes*, mot qui signifie navigateurs de l'*Argo*.

Hercule, qui vivait encore dans ce temps-là, fut un des premiers à accourir, ainsi que son ami Thésée ; puis vinrent deux frères, nommés *Castor* et *Pollux*, ou les *Dioscures*, qui passaient pour les fils de Jupiter, et étaient frères de la belle Hélène, dont l'enlèvement par Paris causa le siège de Troie. On assurait que Castor et Pollux étaient liés l'un à l'autre par une amitié si tendre que l'un des deux ayant péri dans un combat, son frère avait obtenu des dieux de partager avec lui le temps qui lui restait encore à vivre, pour ne jamais être séparés.

Après les Dioscures se présentèrent *Typhis*, le plus habile pilote de son temps, et que pour cette raison on disait fils de Neptune, et *Lyncée*, dont les yeux étaient si perçants qu'il découvrait jusqu'au fond de la mer les écueils et les monstres marins. Plusieurs autres héros non moins fameux vinrent s'associer à l'entreprise de Jason, mais ce qui les charma tous également, ce fut de recevoir parmi eux, pour leur faire oublier l'ennui de la longue navigation qu'ils

allaient entreprendre, *Orphée*, fils d'Apollon, qui était certainement le plus habile musicien que l'on eût jamais entendu, puisque, lorsqu'il jouait de la lyre, les rochers et les forêts semblaient s'émouvoir, et que les bêtes féroces venaient lécher ses pieds.

On racontait à ce propos qu'Orphée ayant perdu, par la morsure d'un serpent, et le jour même de ses noces, sa femme *Eurydice*, qu'il aimait plus que la vie, descendit aux enfers pour la redemander à Pluton, et que Cerbère charmé des accords de sa lyre, s'était couché devant lui pour les mieux entendre. Le dieu des morts également attendri par l'harmonie qu'Orphée tirait de son instrument, lui accorda sa demande, et permit à Eurydice de retourner avec son mari sur la terre, sous la seule condition que celui-ci aurait assez de confiance en sa parole pour ne point regarder si elle le suivait avant d'être parvenu aux portes du jour. Orphée, au comble de la joie, approchait déjà des limites de l'empire de Pluton, lorsque, oubliant sa promesse, il tourna la tête pour s'assurer qu'Eurydice ne l'avait point quitté, et l'impitoyable tyran des morts reprit sa proie, sans qu'aucune prière pût désormais l'attendrir.

Ce fut avec cette petite troupe de héros que Jason aborda en *Colchide*, qui était le pays où se trouvait la fameuse toison d'or; Hercule était le seul qui les eût quittés pendant la traversée, pour aller achever les douze travaux auxquels il était condamné : quoique sa massue et ses flèches eussent pu être d'un grand secours dans une entreprise si périlleuse, il n'y eut aucun de ces vaillants guerriers qui doutât du succès.

En arrivant à Colchos, le premier soin de Jason fut de se rendre au palais du roi de ce pays, qui se nommait *Ætès*, pour lui demander la permission d'enlever la précieuse toison; mais *Ætès* regardait ce trésor comme sa principale richesse, et, pour intimider Jason, il lui répondit avec dureté que la toison

d'or lui appartiendrait, s'il voulait se soumettre aux conditions qu'il allait lui dicter.

C'était de dompter deux taureaux dont les pieds et les cornes étaient d'airain, et qui soufflaient par les naseaux des tourbillons de feu ; de les atteler à une charrue de diamant, avec laquelle il fallait labourer un champ consacré au dieu Mars, dont la terre avait la singulière propriété de produire des hommes armés lorsqu'on y semait des dents de serpents. Il fallait en outre que Jason, combattant ces hommes armés, les tuât tous l'un après l'autre, et de plus que ces travaux, presque insurmontables, fussent accomplis entre le lever et le coucher du soleil, c'est-à-dire dans l'espace du même jour.

En entendant cette proposition, Jason et ses compagnons demeurèrent muets et interdits, tant cette entreprise leur paraissait au-dessus des forces humaines ; mais comme ils avaient un grand courage, ils acceptèrent les conditions d'Æetes, sans savoir pourtant comment ils pourraient s'en tirer.

La magicienne Médée.

Maintenant je dois vous dire, mes petits amis, que le pays de Colchos, où les Argonautes venaient de débarquer, était célèbre par les enchantements de toute espèce dont on supposait qu'il avait été le théâtre : la terre y produisait un grand nombre d'herbes vénéneuses avec lesquelles les anciens étaient persuadés que les magiciens pouvaient accomplir toute sorte de prodiges ; et la plupart des femmes de ce pays possédaient une multitude de secrets qui les faisaient passer auprès des gens crédules pour des êtres surnaturels.

Je crois déjà avoir eu occasion de vous faire remarquer, dans un autre livre, ce qu'il faut penser des prétendus sorciers et de leurs sortilèges ; vous savez comme moi que les ignorants seuls peuvent

ajouter foi aux sottises que débitent ces charlatans, et qu'à présent il n'y a plus guère que les gens qui ne savent ni lire ni écrire qui puissent croire qu'il y a jamais eu des magiciens. C'est pour cela que je n'aime pas que les bonnes racontent aux petits enfants, pour les endormir, ces contes absurdes qu'elles savent toutes sur le bout du doigt, parce que de semblables récits laissent pendant longtemps une fâcheuse impression dans leurs jeunes esprits.

Or l'une des plus fameuses magiciennes de Colchos était *Médée*, fille d'*Ætès*. Le plus souvent, mes enfants, on se figure les sorcières comme de vieilles femmes bien laides, bien ridées, dont les cheveux blancs se hérissent, et dont la main tient une petite baguette avec laquelle elles font mille jongleries. Mais *Médée* était bien loin de ressembler à ce hideux portrait : au contraire, elle avait la tête ornée d'une jolie chevelure blonde; elle était jeune et belle, et ne se livrait à la magie que pour satisfaire ses passions violentes et irascibles, car elle avait encore plus de malice que de beauté.

Cette princesse ayant aperçu Jason au milieu de ses compagnons, comme il sortait du palais de son père, conçut aussitôt l'idée de l'avoir pour mari, tant elle le trouva beau et aimable, et elle résolut de le soustraire à la mort qui l'attendait s'il avait l'imprudence de se soumettre aux conditions qu'*Ætès* lui imposait. Elle évoqua donc tous les moyens que son art lui présentait pour assurer la victoire au jeune héros, à qui elle offrit secrètement ses secours, et qui les accepta avec reconnaissance.

En effet, secondée par *Médée*, et ayant reçu d'elle une liqueur qui, répandue sur son corps et sur ses armes, devait le rendre invulnérable, c'est-à-dire empêcher qu'il pût être blessé, le fils d'*Eson* accomplit rapidement tous les travaux qu'*Ætès* lui avait imposés. Il dompta les deux taureaux, les attela à la charue de diamant, laboura le champ de Mars, et sema les dents du serpent, d'où naquirent aussitôt des

gêants armés qui s'entre-tuèrent presque tous les uns les autres; Jason n'eut que la peine de combattre les derniers, et toute la race des guerriers fut exterminée.

Il ne restait plus à Jason qu'un seul obstacle à vaincre pour s'emparer de la fameuse toison d'or : c'était le terrible dragon qui la gardait; mais Médée remit encore au héros une liqueur qu'elle tenait de Morphée lui-même, pour assoupir le monstre, et en effet Jason n'eut pas plus tôt secoué une petite branche trempée dans cette drogue sur le serpent, qu'il le vit se rouler en mille replis et s'endormir profondément. Aussitôt, profitant de ce sommeil, le guerrier coupa avec son épée le nœud qui tenait la toison d'or suspendue à l'arbre, et courant vers son vaisseau, où l'attendaient ses compagnons, il y monta avec Médée, chargée d'une cassette, qui, disait-elle, renfermait un trésor. L'*Argo* s'éloigna du rivage avant que le soleil pût éclairer leur fuite.

Peu de temps après cette glorieuse expédition, les Argonautes se dispersèrent sur toute la terre, où plusieurs d'entre eux s'illustrèrent par de nouveaux travaux. Orphée, toujours inconsolable de la perte d'Eurydice, se retira dans la Thrace, le pays le plus sauvage de la Grèce, où des bacchantes en délire le mirent en pièces parce qu'il n'avait pas voulu adorer leur dieu; sa tête fut jetée dans un fleuve dont les Grecs racontaient que, pendant longtemps, les flots produisirent des sons harmonieux.

Castor et Pollux, après avoir combattu sur terre et sur mer pour délivrer le monde de plusieurs brigands fameux, moururent tous deux le même jour, et furent placés parmi les astres sous le nom des *Gémeaux*. Les matelots les invoquaient comme des divinités favorables à la navigation, et leur constellation, en paraissant sur l'horizon, était ordinairement le présage du beau temps. Aux jeux Olympiques, les athlètes qui se préparaient à disputer le prix de la lutte ou de la course des chevaux, leur offraient un sacrifice, parce que Castor passait pour l'inventeur de la

lutte, et Pollux pour le plus habile écuyer de son temps. On représentait le plus souvent les Dioscures montés sur de beaux chevaux blancs, ou sous la figure de deux jeunes hommes se tenant embrassés, et ayant la tête surmontée d'une étoile brillante.

Cependant, mes petits amis, Médée, après avoir échappé à la colère d'Ætès, était devenue la femme de Jason, et lui avait donné deux jolis petits garçons. Par un des secrets magiques que renfermait la précieuse cassette qu'elle avait emportée de Colchos, elle était parvenue à rendre au vieil Eson toute la vigueur de la jeunesse. Les filles du roi Pélias lui ayant aussi demandé de rajeunir leur père, elle imagina, pour se venger de ce prince, de leur persuader que si elles coupaient son corps par morceaux, et le faisaient bouillir dans une chaudière avec des herbes qu'elle leur indiqua, Pélias redeviendrait également jeune et vigoureux. Il n'est pas difficile de croire qu'un pareil remède ne fut point suivi de succès, et les malheureuses Péliades n'eurent que le regret d'avoir, par leur crédulité, abrégé les jours de leur père.

Cette atroce vengeance de Médée n'était que le prélude des fureurs auxquelles elle se livra contre son mari lui-même. Ayant appris que Jason se préparait à prendre une autre femme, nommée *Glaucé*, ce qui se voyait quelquefois dans ce temps-là, elle se promit d'empêcher ce nouveau mariage, et de perdre cette fille infortunée. Tirant encore de sa redoutable cassette les poisons les plus subtils, qu'elle réservait contre les ennemis qu'elle détestait le plus, elle prépara secrètement une drogue non moins funeste que le sang de l'hydre de Lerne, et en ayant trempé une robe parsemée de magnifiques diamants, elle l'envoya en présent à Glaucé, qui eut l'imprudence de s'en revêtir. Aussitôt cette malheureuse dame éprouva toutes les angoisses qu'avait fait endurer à Hercule la tunique du centaure Nessus, et auxquelles une mort terrible put seule mettre un terme.

Jason, au désespoir, courut au palais de Médée, d'où elle avait disparu, montée sur un dragon ailé, après avoir égorgé elle-même ses deux enfants, en lui faisant dire que l'*Argo* serait chargé de sa vengeance.

Depuis ce temps on n'entendit plus parler de la magicienne Médée, et Jason, inconsolable de tous les malheurs que cette femme cruelle avait causés, étant allé un jour visiter le vieux navire l'*Argo* que l'on avait tiré à sec sur le rivage, une pièce de bois se détacha de ce vaisseau et lui fracassa la tête. Ainsi fut accomplie la prédiction de l'odieuse Médée, dont la fable mérite certainement de n'être point oubliée.

Une promenade mythologique.

L'agriculture et les travaux de la campagne, comme vous avez pu le remarquer jusqu'à présent, mes bons amis, jouent un grand rôle dans la mythologie des Grecs et des Romains. Cérès apprit aux hommes l'art de cultiver les champs et de recueillir les moissons; Bacchus leur enseigna la culture de la vigne; Apollon, dans son exil, se mit à garder les troupeaux : enfin ce fut au jugement d'un simple berger que les trois déesses se soumirent aux noces de Thétis et de Pélée. Vous ne serez donc pas surpris que je vous parle maintenant des divinités auxquelles étaient confiés la garde des bois, des prairies, des récoltes, et le soin des fleurs, des fruits et des autres bienfaits de la nature. Pour mieux faire connaissance avec elles, nous allons les visiter dans les retraites qu'elles se sont choisies; nous apprendrons ainsi à distinguer leur figure et leurs attributs, lorsque nous les rencontrerons quelque autre part.

Commençons notre promenade en parcourant ce parterre où mille fleurs plus brillantes les unes que les autres, par la variété de leurs couleurs, forment un véritable émail. L'aimable *Flore* présidait à la

naissance de ces roses élégantes, de ces lilas parfumés, de ces violettes si suaves ; son règne sur la terre commençait avec le printemps : elle avait pour mari *Zephyre*, le plus doux et le plus léger des enfants d'*Eole*. Ce couple charmant parfumait l'air de mille odeurs délicieuses dans les beaux jours de l'été ; et *Zéphyre* que l'on représentait sous les traits d'un jeune homme vermeil, portant des ailes de papillon, ne se reposait qu'auprès de *Flore*, figurée par une jeune nymphe couronnée de roses, et tenant de la main gauche une corne d'abondance renversée, d'où s'échappait une multitude de fleurs.

Entrons en passant dans ce verger dont les arbres sont couverts d'excellentes poires, de pommes succulentes, de magnifiques pêches veloutées, et des productions exquisés de l'automne ; c'est le séjour de *Pomone*, déesse des fruits, dont *Vertumne*, dieu des jardins, était l'époux. Ce dieu, dont le nom vient d'un mot latin qui veut dire *changer*, était censé changer souvent de figure, selon les diverses saisons de l'année, qui varient plusieurs fois avant de produire la maturité des fruits. *Flore*, *Pomone* et *Vertumne* n'étaient pas connus chez les Grecs, mais ils figuraient parmi les divinités des Etrusques, dont les Romains avaient adopté le culte.

Flore et *Pomone* eurent des temples à Rome, où cette dernière déesse était représentée assise sur un grand panier rempli de fruits ; elle tenait de la main gauche quelques pommes, et de la droite une branche d'arbre.

En entrant dans ce bosquet où nous allons trouver de l'ombre et nous asseoir un moment, n'entendez-vous pas les sons de la flûte ? C'est sans doute celle de *Pan*, dieu des bergers, la plus célèbre des divinités champêtres, et dont le devoir était de veiller à la conservation des troupeaux.

Ce dieu, qui n'avait rien de beau ni d'aimable, puisqu'il était représenté avec des cornes et des pieds de bouc, ayant un jour aperçu la jeune *Syrinx*, l'une

des nymphes de Diane, la trouva si belle, qu'il lui proposa de l'épouser. Cette nymphe, effrayée d'un compliment qui s'accordait aussi mal avec la figure du personnage qui le lui adressait, s'enfuit aussi vite que Daphné devant Apollon, et se précipita dans le *Ladon*, fleuve qui passait pour être son père. Les dieux, touchés de pitié, la changèrent en roseau, et Pan, pour se consoler de sa perte, coupa quelques brins de cette plante, dont il forma une flûte à sept tuyaux que l'on nomme encore aujourd'hui la *flûte de Pan*. Cet instrument, facile à imiter, fut adopté par les bergers, ainsi que la houlette dont le dieu se servait pour garder son troupeau. Il était aidé dans ce soin par la déesse *Palès*, dont les fêtes se célébraient à Rome avec une grande pompe, vers le milieu du printemps. Les bergers qui s'y rendaient de toutes parts couronnés de branches d'olivier et de romarin, dont l'odeur purifie les étables, y apportaient un grand nombre d'instruments bruyants, tels que des tambours et des cymbales. Ces fêtes avaient été instituées par Romulus le jour même de la fondation de Rome, et continuèrent à être observées dans cette ville pendant nombre de siècles.

En approchant de cette grotte tapissée de mousse que forment ces rochers, évitons, mes enfants, d'élever la voix; elle est peut-être habitée par une nymphe qui a l'habitude de répéter les derniers mots de tout ce qu'elle entend dire. On lui donne le nom d'*Echo*, et la fable dont elle est l'objet est assez curieuse.

Un jeune chasseur, nommé *Narcisse*, qui n'avait jamais eu occasion de voir son propre visage (car les miroirs n'étaient pas communs dans ce temps-là), s'étant approché du bassin d'une fontaine limpide, aperçut son image, et se trouva si beau, si beau, qu'il ne put détacher ses regards de ce ruisseau, sur les bords duquel il mourut de langueur. Les dieux ayant pitié, je ne sais pourquoi, de cet insensé qui s'imaginait que sa jolie figure l'emportait sur tout ce

qui existe de plus aimable, le changèrent en *Narcisse*, sorte de fleur qui se plaît au bord des ruisseaux, et y demeure penchée. La nymphe Echo, amie de Narcisse, fut tellement affligée de sa mort funeste, qu'elle sécha de douleur et ne conserva plus exactement que la voix. Depuis ce temps elle s'est retirée dans les rochers les plus déserts, dont il lui est interdit de s'éloigner. Je n'ai pas besoin, je pense, de vous expliquer que cette fable n'est qu'un moyen par lequel les anciens prétendaient attribuer à une divinité ce son vague que répètent certains rochers, lorsqu'on s'en approche en élevant la voix.

Quoique tous les peuples de l'antiquité aient honoré les dieux qui présidaient aux travaux de la campagne, on doit remarquer que les Egyptiens et les Etrusques furent ceux qui leur rendirent les plus grands honneurs. Ces derniers peuples comptaient un nombre infini de divinités champêtres, dont les principales étaient les *Faunes* et les *Sylvains*, chargés de la garde et de la végétation des forêts; les *Napées* nymphes parées des fleurs des champs, qui veillaient à la conservation des prairies; les *Oréades*, autres déesses couronnées de mousses, dont la demeure était placée dans les grottes des montagnes, et enfin les *Dryades*, le front orné de violettes, parce que cette petite fleur croît dans les bocages, dont la garde leur était confiée. Outre cela, l'existence de chaque arbre était placée sous la protection d'une nymphe nommée *Hamadryade*, qui devait vivre et mourir avec lui.

En finissant notre promenade, mes petits amis, nous allons passer auprès de cette borne grossière qui sert de limite entre ce champ et celui du voisin. Eh bien ! cette borne est encore l'image d'une divinité : c'est le dieu *Terme*, qui veille à la garde des propriétés. Lorsque Tarquin l'Ancien fit commencer à Rome le Capitole, on trouva la statue de ce dieu, telle que vous la voyez aujourd'hui sur le lieu même où l'on avait entrepris de creuser les fondations de

cet édifice. Les augures, consultés sur ce qu'on devait faire de ce dieu champêtre, déclarèrent qu'il ne pouvait être enlevé de la place qu'il occupait, et qu'il devait conserver cette place au Capitole. Les Romains, toujours habiles à tout interpréter en leur faveur, conclurent de cette circonstance que le dieu Terme étant placé dans le Capitole devait être sûrement l'un des principaux gardiens des frontières de leur empire. Lorsque vous apprendrez leur histoire, vous pourrez me dire si ce dieu-là remplit son devoir à leur égard.

Le culte des divinités champêtres, mes enfants, était aussi simple que leurs adorateurs; on leur offrait quelques jattes de lait, du miel, du vin, et quelques jolis petits agneaux, que l'on rendait ensuite à leur mère, car le sang coulait rarement en l'honneur de ces dieux bienfaisants. C'est que la reconnaissance conduisait les hommes au pied de leurs autels, tandis que le plus souvent la peur élevait des temples magnifiques aux dieux qu'il fallait craindre.

MYTHOLOGIE DES SCANDINAVES.

Les dieux du Nord.

Nous allons quitter maintenant le ciel chaleureux de l'Orient pour voyager sous les climats glacés du Nord, où l'on racontait d'autres fables fort différentes, mais que des enfants bien élevés ne doivent pas non plus ignorer.

Ces fables, tout extraordinaires qu'elles vont vous paraître, mes petits amis, sont pourtant dignes de tout votre intérêt, parce qu'elles formaient la religion de ces peuples barbares dont il est si souvent question dans l'Histoire romaine et dans celle du moyen âge. Les dieux dont elles rapportent les

aventures, étaient d'ailleurs ceux des Francs qui furent les ancêtres de la nation française.

Là, nous n'allons plus trouver les images riantes des divinités de la Grèce et de l'Italie, leurs jeux, leurs danses, leurs concerts, leurs métamorphoses en fleurs et en arbres : un ciel sombre et chargé de brouillards épais va remplacer le ciel étincelant des climats asiatiques ; les fleuves et la mer elle-même vont s'offrir à nous couverts de montagnes de glace, les arbres chargés de frimas, les forêts et les cavernes peuplées de monstres et de géants, et au milieu de tout cela des dieux terribles qui ne respirent que les horreurs de la guerre, et n'exigent de leurs adorateurs d'autre vertu qu'un courage féroce et sanguinaire.

Cela va vous paraître sans doute plus effrayant qu'instructif, mes chers enfants ; mais l'histoire de ces dieux-là est en même temps fort curieuse, et quelquefois même très-amusante : aussi je serais fâché que vous ne voulussiez pas l'apprendre.

Avant que le monde fût créé, disaient les peuples du Nord, que l'on nomme ordinairement les *Scandinaves*, il n'existait que deux divinités, dont l'une appelée le *Père universel*, habitait un palais de lumière et de feu, et l'autre, connue sous le nom de *Surtur le Noir*, était renfermée dans les enfers, séjour des ténèbres, où coulaient plusieurs fleuves bouillonnants et empoisonnés. Entre le palais de feu et la demeure de Surtur, il n'y avait qu'un vide immense qui n'était autre que l'abîme.

Or il arriva que les fleuves empoisonnés des enfers, à mesure qu'ils s'éloignaient de leur source, se refroidissaient et formaient depuis longtemps des montagnes de glace, lorsqu'un souffle de chaleur fut envoyé par le Père universel pour fondre les vapeurs gelées qui, tombant goutte à goutte, prirent la forme d'un homme ou plutôt d'un géant si énorme, si énorme, que nous nous ne pouvons aujourd'hui nous en faire une idée : les Scandinaves donnaient à ce géant le nom d'*Ymer*.

Ymer donc se trouva tout seul au milieu des frimas qui l'environnaient, et comme il ne trouvait rien qui pût remplir le gouffre de son immense estomac, le géant était en grand danger de mourir bientôt de faim, lorsque les gouttes d'eau de la chaleur continuaient à faire fondre la glace formèrent une vache merveilleuse, dont les mamelles faisaient couler quatre grands fleuves de lait dont Ymer fit sa nourriture. De cette manière ce personnage extraordinaire put vivre, et devenir le père d'une race de géants presque aussi grands que lui-même, que l'on nomma les *Géants de la gelée*, à cause de leur origine. Quant à la vache prodigieuse, elle se nourrissait en léchant des pierres couvertes de sel et de givre, à défaut d'herbes et de fourrages : aussi, probablement, mes petits amis, devint-elle en peu de temps maigre à faire peur.

Mais pendant que cet animal léchait ainsi les rochers, Ymer vit tout à coup ces pierres se couvrir de cheveux d'hommes, puis former à l'instant même une tête, un corps, et enfin un homme tout entier, beau, jeune et vigoureux. Cet homme reçut le nom de *Bure*, et il eut un fils nommé *Bore*. Ce fut celui-là qui devint le père des dieux du Nord, dont l'histoire va nous occuper à présent.

Or voilà qu'un jour les fils de *Bore*, qui étaient des dieux, se réunissant contre Ymer, le tuèrent je ne sais comment, et ayant traîné son corps sur le bord de l'abîme, le jetèrent dans le creux immense qui séparait des enfers le palais du Père universel. La terre fut formée de sa chair, la mer de son sang, les montagnes de ses os, les arbres de ses cheveux, et les rochers de ses dents. Ensuite ils prirent son crâne, c'est-à-dire le sommet de sa tête, pour en faire la voûte du ciel, et ils chargèrent quatre nains d'en soutenir les quatre coins. Ces nains indiquaient les quatre points cardinaux, que vous avez sans doute appris à connaître dans la géographie ; enfin ils lancèrent sa cervelle dans les airs pour en former les nuées.

Après cela les fils de Bore se construisirent, avec les sourcils du géant, un fort redoutable qu'ils nommèrent *Midgard*, c'est-à-dire la ville du Milieu, où ils se retirèrent pour éviter la colère des enfants d'Ymer, qui, étant devenus très-nombreux, furent toujours depuis ce temps les ennemis des dieux.

Voilà, me direz-vous, mes enfants, un conte bien bizarre, et que jamais certainement aucune personne raisonnable n'a pu croire : je suis tout à fait de votre avis ; mais autrefois les Scandinaves étaient si grossiers que, ne pouvant concevoir un dieu assez puissant pour avoir créé le ciel et la terre, ils s'imaginèrent d'expliquer ainsi les merveilles de la création.

A présent, si quelqu'un de vous me demandait une interprétation de ces fables, je lui dirais que les géants dont Ymer fut le père ne sont autres que les hommes du Nord, farouches et ignorants, et que la race des dieux fut sans doute celle de quelques étrangers venus de l'Orient, qui apportèrent dans ces contrées reculées plusieurs des idées religieuses en usage parmi les peuples de l'Asie ; le Père universel, et le noir Surtur des Scandinaves ressemblent beaucoup aux dieux Ormuzd et Ahriman des Perses, dont je vous ai raconté la mythologie au commencement de ce livre, et ce ne sera pas le seul point de rapprochement que nous trouverons entre les fables de ces deux nations.

Le palais d'Odin.

Après avoir ainsi vaincu le géant Ymer, et s'être approprié ses dépouilles, mes petits amis, *Odin*, qui était le plus vaillant des fils de Bore, construisit un pont lumineux de trois couleurs pour monter au ciel, et engagea ses frères à le suivre dans cette demeure divine, où ils se bâtirent plusieurs villes. En même temps, de peur que les enfants d'Ymer ne poursuivissent les dieux jusque dans cette retraite sacrée, il chargea *Hiemdal*, l'un d'entre eux, de se tenir con-

stamment à l'extrémité du grand pont, et de défendre l'entrée du ciel contre les géants. Ce pont merveilleux, placé entre le ciel et la terre, doit rappeler celui qui conduisait à la demeure d'Ormuzd, la divinité bienfaisante des Perses, et dont il avait confié la garde à son chien fidèle.

Or ce dieu Hiemdal avait l'oreille si fine qu'il entendait l'herbe croître dans les prairies, et la laine sur le dos des brebis; son sommeil était plus léger que celui d'un oiseau, et il était doué d'une vue si perçante qu'il voyait nuit et jour tout ce qui se passait à cent lieues de distance. Hiemdal était armé d'une épée flamboyante, et il possédait une trompette dont le son était tellement aigu, qu'elle pouvait être entendue à la fois aux quatre coins du monde. Ce dieu était donc le portier et le gardien du ciel, et personne ne pouvait y entrer sans sa permission.

Les compagnons d'Odin, qui n'étaient qu'au nombre de douze, sans compter les déesses dont ils avaient fait leurs femmes, avaient trop de courage et d'habileté pour s'abandonner à une honteuse oisiveté.

Ils commencèrent par construire une salle magnifique dans laquelle furent placés douze sièges, où ils s'asseyaient pour rendre la justice, et au milieu desquels s'élevait le trône d'Odin. Cette salle, qu'ils nommèrent le Séjour de la joie, était éblouissante de pierreries et de ciselures admirables qui ne leur avaient rien coûté, parce qu'ils savaient composer eux-mêmes, sur une enclume, avec des marteaux, l'or et les autres métaux; aussi possédaient-ils une si grande quantité de cette matière précieuse, qu'ils en fabriquèrent tous les meubles de leur palais et jusqu'aux harnais de leurs chevaux. C'était là que les dieux se réunissaient, lorsqu'ils voulaient juger les nains, c'est-à-dire de petits monstres à figure humaine, qui vivaient cachés dans le creux des rochers, où ils s'occupaient à tailler les cristaux et à fabriquer des épées et ces armures pour les géants et les autres ennemis des dieux.

Cependant ceux-ci ne s'assemblaient pas toujours dans cette salle céleste, et quelquefois leur tribunal était transporté sous un arbre prodigieux qui s'élevait dans le ciel, et qui était certainement beaucoup plus grand que tous ceux dont nous pouvons nous faire une idée.

Le feuillage de cet arbre, que l'on nommait le *frêne Ygdrasil*, s'étendait sur le globe entier comme un vaste parapluie; il avait trois racines, dont l'une était chez les dieux, la seconde sur la terre, et la troisième enfin aux enfers, où elle était rongée par un serpent monstrueux. Les plus petites branches du frêne étaient si grosses, que quatre cerfs y couraient continuellement, et un joli écureuil ne cessait d'y monter et d'en descendre, pour raconter à un aigle qui était perché tout en haut de l'arbre ce que faisait le serpent des enfers. Enfin, de peur que ce frêne, qui était aussi ancien que le monde, ne vînt à sécher tout à coup, trois fées, nommées *Urda, Verandi et Skulda*, c'est-à-dire le passé, le présent et l'avenir, n'étaient occupées qu'à l'arroser avec de l'eau qu'elles puisaient dans une claire fontaine placée sous sa racine céleste.

C'était là, vous en conviendrez, un arbre bien merveilleux, et auprès duquel les gros chênes de nos forêts ne sont que de légers brins d'herbe; mais vous penserez, comme moi, que ceux qui ont imaginé ces contes ont voulu plutôt étonner ceux qui les écoutaient que les obliger à les croire.

Puisque je vous ai parlé des trois fées qui arrosaient le frêne Ygdrasil, il faut que je vous dise que, chez les Scandinaves, rien n'était si commun que ces personnages fabuleux, sur lesquels vous connaissez sans doute déjà beaucoup de contes. Il y avait de bonnes fées et d'autres qui étaient fort méchantes, et bien des gens autrefois croyaient qu'à la naissance de chaque enfant il s'en trouvait toujours quelque une là, pour le douer libéralement de bonnes ou de mauvaises qualités; c'est ce que nous avons tous lu dans

la *Belle au Bois dormant*, et dans plusieurs autres contes que les nourrices racontaient autrefois aux enfants.

Quoique Odin eût fondé dans le ciel plusieurs villes éblouissantes de lumière et de richesse, celle qu'il préférait à toutes les autres était bâtie de pur argent, et c'était là qu'était placé son trône, d'où il pouvait d'un seul regard embrasser tout l'univers. Cette ville se nommait *Asgard*, et c'était là qu'il habitait ordinairement avec sa femme *Frigga*, la plus belle et la plus puissante des déesses, dont la principale occupation était de connaître l'avenir; et son fils aîné, *Thor*, le plus vaillant et le plus terrible des dieux après Odin.

A quelque distance de cette ville, s'élevait le *Walhalla*, palais magnifique, où l'on pouvait entrer et sortir par cinq cent quarante portes; c'était dans ce palais merveilleux qu'Odin, qui, à cause de cela, était surnommé le *Père des combats*, admettait après leur mort tous les guerriers qui avaient succombé dans les batailles, pour en former une armée innombrable qu'il destinait à combattre les géants, lorsque ceux-ci viendraient attaquer le ciel. Le *Walhalla* était véritablement l'Elysée des braves, et je n'ai pas besoin de vous dire que les peureux ne pouvaient jamais y être admis.

Une des plus graves occupations d'Odin était d'exercer continuellement cette armée de héros (c'était le nom que portaient les guerriers du *Walhalla*) aux combats dans lesquels ils avaient brillé sur la terre. Chaque matin, dès qu'un coq éternel, qui était dans le ciel, avait chanté, on voyait s'ouvrir en même temps les cinq cent quarante portes du palais, et sortir cette troupe innombrable, couverte de fortes armures, pour se livrer des combats, où leur plus grand plaisir était de se mettre en pièces. Mais dès que l'heure du repas avait sonné, chacun d'eux remontait à cheval sain et sauf, comme s'il n'avait jamais combattu, et rentrait dans le *Walhalla*, où

Odin leur faisait distribuer, par trois déesses nommées les *Valkyries*, la chair d'un sanglier merveilleux, qui étant cuit et dépecé tous les matins, se retrouvait tout entier chaque soir, pour servir au repas du lendemain.

Les *Valkyries*, dont l'emploi était aussi d'aller sur la terre, dans les batailles, désigner les guerriers qui devaient périr de la mort des braves, avaient soin de leur verser dans le ciel une boisson délicieuse, appelée l'hydromel, dont les peuples du Nord sont encore très-friands aujourd'hui.

Quant à Odin, il prenait place à la même table que les héros, et tout ce que les *Valkyries* lui servaient à manger était abandonné par lui à deux loups énormes qui ne quittaient jamais ses côtés. Pendant ces repas, deux corbeaux, perchés sur ses épaules, lui racontaient à l'oreille tout ce qu'ils avaient vu dans le monde, car ces corbeaux étaient nommés *l'Esprit* et *la Mémoire*, et chaque jour Odin les envoyait sur la terre pour rapporter ce qui s'y passait.



[Odin, Frigga et Thor.]

Le plus fameux temple d'Odin était celui de la ville

d'*Upsal*, en Suède, où il était adoré avec sa femme *Frigga* et leur fils *Thor*; cette déesse y était représentée assise sur des coussins, non loin de son mari et de son fils, celui-ci portant une épée nue, l'autre ayant une couronne sur la tête, un sceptre dans une main et un foudre dans l'autre.

Frigga était aussi quelquefois figurée sous la forme d'une belle femme couronnée de myrte, tenant un globe dans la main droite, et trois pommes d'or dans la gauche; derrière elle, on voyait les Grâces sur un char traîné par des cygnes; elle présidait à l'abondance et à la fécondité de la terre, et elle avait alors beaucoup de ressemblance avec les déesses *Junon* et *Cérès* de la mythologie grecque, puisqu'elle était, comme elles, la mère des dieux et la nourrice des hommes.

Le culte que l'on offrait à ces divinités, à *Upsal*, se ressentait de la barbarie de leurs adorateurs : on leur sacrifiait des chevaux, des coqs, des porcs, et enfin des hommes, des enfants de rois, et des rois même. La manière la plus ordinaire d'accomplir ces sacrifices affreux était de coucher la victime entre deux pierres énormes, où elle était écrasée, et la force avec laquelle le sang jaillissait sur les assistants indiquait le mérite du sacrifice aux yeux de la divinité.

Les Scandinaves attribuaient à *Odin* l'invention des *runes*, sortes de caractères mystérieux dont on trouve encore aujourd'hui quelques traces sur plusieurs rochers de la Suède et de la Norwége. Ils supposaient à cette écriture magique la propriété de guérir certaines maladies, de faire connaître l'avenir, d'apaiser ou d'exciter des tempêtes, et même de rappeler les morts à la vie. Je n'ai pas besoin de vous dire, mes petits amis, qu'une pareille croyance ne peut appartenir qu'à des peuples sauvages qui, dans leur simplicité, s'imaginent qu'il existe des moyens secrets pour changer les lois de la nature et s'opposer aux décrets de la Providence.

Le cheval d'Odin.

Cependant, mes petits amis, le vaillant Odin, qui était le général de l'armée des héros que renfermait le Walhalla, n'avait pu encore trouver un cheval capable de le porter d'un bout du monde à l'autre, lorsqu'il lui prenait fantaisie d'aller sur la terre se mêler aux combats des simples mortels, comme cela lui arrivait quelquefois.

Un jour les dieux, voulant construire dans leur ville de Midgard une citadelle où ils pussent trouver un refuge contre les assauts des géants, firent venir un architecte qui leur promit de bâtir une belle forteresse à lui tout seul, dans l'espace d'un seul hiver, à condition qu'on lui donnerait pour récompense la déesse Frigga, et de plus, le soleil et la lune, si son travail était terminé le premier jour du printemps suivant.

Or cet architecte, sans qu'il y parût, était de la race des géants, et, de plus, un fort habile magicien qui voulait par là priver les dieux de leurs principales richesses; car l'empire d'Odin aurait été perdu sans ressource, dès que ses ennemis auraient possédé la déesse qui rend la terre féconde et les deux astres qui l'éclairent.

Les dieux consentirent pourtant à ce traité, auquel ils s'engagèrent même par serment, tant ils avaient le désir d'avoir une citadelle; mais comme ils n'étaient pas de très-bonne foi, ils se flattaient secrètement que l'architecte n'aurait pas fini son travail en si peu de temps, et que, par conséquent, ils ne seraient point obligés de lui payer le prix convenu.

Cependant le magicien possédait un cheval merveilleux qui valait mieux à lui tout seul qu'une multitude d'ouvriers: dès la première nuit, cet animal, qui était d'une force prodigieuse, traîna dans Midgard une si grande quantité de pierres et de matériaux de toute espèce, qu'en peu de jours on vit s'élever les

murailles de la nouvelle citadelle; le maître et le cheval continuèrent ainsi à travailler avec tant d'ardeur que l'hiver approchait à peine de sa fin que l'architecte, dont la tâche était presque terminée, parlait déjà de réclamer sa récompense au jour fixé : ce qui mettait les dieux dans un cruel embarras.

Je vous laisse à penser, en effet, ce que serait devenu le monde, si tout à coup le géant eût emporté sous son bras le soleil et la lune, et emmené la déesse Frigga dans le pays des Gelées. Les hommes auraient cru d'abord qu'ils se trompaient d'heure, et que la lumière du jour n'était point encore arrivée jusqu'à eux; mais bientôt, lorsque les jours se seraient succédé sans clarté, et les nuits sans la lumière blanche de la lune, ils seraient tombés dans un désespoir affreux. La terre, que le soleil n'aurait plus échauffée de ses rayons, serait devenue glacée et stérile; les plantes se seraient flétries sur le sol : la mer aurait été frappée d'immobilité, et un froid mortel aurait envahi tout le globe : alors les hommes, pour échapper à la froidure, auraient été réduits à brûler les forêts, les vaisseaux, les maisons, les villes, et tout ce qui les entourait; ils se seraient réunis autour de ces foyers ardents pour se voir encore une fois avant de mourir, et ils auraient été épouvantés de contempler, à cette clarté sinistre, leurs visages pâles et amaigris; enfin lorsque tout aurait été consumé, l'espèce humaine aurait péri de froid et de misère.

Heureusement un si grand malheur n'arriva point, et ce fut un des dieux, nommé *Loke*, qui trouva un expédient pour l'empêcher. Ce dieu *Loke* était le plus méchant de tous les habitants de Midgard, mais en même temps le plus rusé, et les autres le supplièrent d'inventer quelque moyen d'échapper à cette épouvantable catastrophe.

Il ne restait déjà plus qu'un seul jour pour terminer le travail, et le prodigieux cheval de l'architecte semblait redoubler d'efforts pour obéir à son maître,

lorsque Loke imagina de faire sortir tout à coup de la forêt voisine (car il y avait aussi des forêts dans Midgard) un cheval sauvage qui, par ses hennissements, semblait appeler quelque compagnon; celui de l'architecte n'eut pas plutôt écouté ce cri, qu'il n'avait pas entendu depuis longtemps, que, rompant sa bride et ses harnais, il se mit à courir du côté de la forêt, et échappa à son maître, qui ne put ainsi terminer au jour fixé le travail qu'il avait tant avancé.

Les dieux profitèrent alors de l'adresse de Loke, et pour mettre fin aux justes plaintes du géant, l'un d'eux l'assomma d'un coup de massue, et le précipita dans les enfers. Délivrés de cette crainte, ils s'occupèrent sans relâche d'achever leur citadelle, ce qu'ils firent en peu de jours, et sans qu'il leur en eût rien coûté.

A quelque temps de là, mes enfants, Odin regrettant vivement de n'avoir pas gardé pour lui l'excellent cheval du géant, Loke lui en amena un, qui était, dit-il, le fils de ce cheval même, et qui avait huit pieds pour être plus agile. Le dieu l'accepta avec empressement, et lui donna le nom de *Sleipner*, ce qui signifie l'éclair.

C'était avec ce cheval merveilleux qu'Odin passait d'un bout du monde à l'autre, et traversait les espaces, sans que les mers ni les montagnes pussent l'arrêter.

Le dieu Loke et ses enfants.

Ce dieu Loke dont je viens de vous parler était beau de visage et très-bien fait de corps, mais il avait aussi un très-mauvais caractère, et son unique plaisir était de mentir et de tromper les autres dieux pour les attirer dans quelque piège : aussi le nommaient-ils entre eux le calomniateur et l'artisan des tromperies ; titres qu'il avait bien mérités, comme vous le verrez bientôt par plusieurs histoires.

Loke avait donc une si mauvaise réputation parmi

les dieux, que, n'ayant pu trouver à se marier dans Midgard ni dans les autres villes célestes, il s'était vu contraint de prendre pour épouse une femme de la race des géants, appelée *Angerbode*, dont le nom signifiait « messagère de malheur. »

Maintenant, il faut que vous sachiez, mes petits amis, que la géante *Angerbode* ne tarda pas à donner le jour à trois monstres, que les dieux regardèrent avec raison comme leurs ennemis les plus dangereux, parce que *Frigga* avait lu dans l'avenir qu'ils causeraient un jour la ruine de l'empire d'*Odin*.

Le premier de ces trois monstres était un loup énorme que l'on appelait *Fenris*; il était aussi rusé que son père et aussi fort que sa mère la géante, et j'aurai plus d'une fable à vous raconter sur son compte.

Le second était le grand serpent de Midgard. A l'instant même de sa naissance, *Odin*, épouvanté de son aspect, qui était hideux, le précipita dans la mer, où il prit un tel accroissement qu'il entourait de son corps tout le globe de la terre, sans que cela l'empêchât de se mordre la queue.

Enfin, le troisième monstre était *Hela*, c'est-à-dire la Mort, à laquelle *Odin* donna le gouvernement des enfers pour y recevoir tous les hommes qui mourraient de vieillesse ou de maladie, car le *Wathalla* n'était destiné qu'aux guerriers glorieusement tombés sur les champs de bataille.

Il lui assigna dans ces tristes lieux, qui étaient, dit-on, neuf fois aussi étendus que le monde, de vastes appartements, solidement construits, fermés par des grilles inébranlables, dont il n'était permis à personne de sortir après y être entré.

Sa table était la Famine, sa chambre à coucher la Douleur, son couteau la Faim, sa servante la Lenteur, sa porte le Précipice, son vestibule la Langueur, son lit la Maladie, sa tente la Malédiction, et ses compagnes habituelles toutes les Calamités qui désolent les hommes et les font mourir.

Cette funeste divinité était représentée sous une forme humaine, ayant la moitié du corps de couleur bleue et l'autre moitié couleur de chair. Mais ce qui la rendait surtout effrayante, c'était son regard terrible, qu'aucun homme vivant ne pouvait supporter. Quant au loup Fenris, mes petits amis, dès son enfance, il parut si redoutable à tous les dieux, qu'un seul d'entre eux, nommé Tyr, eut assez de courage pour lui donner à manger, tout jeune qu'il était encore. Mais bientôt les dieux, s'apercevant que cet animal en grandissant devenait indomptable et féroce, résolurent de s'en débarrasser, comme ils s'étaient débarrassés des deux autres monstres. A la vérité, l'entreprise n'était pas facile, car le loup était plus malin que son frère et sa sœur, et d'ailleurs il était doué d'une force si prodigieuse, que son moindre mouvement brisait les fers les mieux forgés : ils résolurent donc d'user d'adresse envers lui, et voici ce qu'ils imaginèrent pour ne pas lui inspirer de défiance :

Un jour ils lui présentèrent une belle paire de chaînes, bien fortes et bien conditionnées, et lui proposèrent d'essayer s'il pourrait les rompre lorsqu'on lui en aurait lié les quatre pattes.

Le loup qui comprit aussitôt que cela ne serait qu'un jeu pour lui, ne fit aucune difficulté de se laisser enchaîner, on le garrotta fortement, et il fit semblant d'être accablé du poids de tant de fers, mais lorsqu'il vit les dieux se féliciter de l'avoir fait tomber dans un piège, il roidit simplement ses quatre membres, et les chaînes volèrent en éclats. Vous pouvez juger quel fut l'étonnement des dieux, qui se décidèrent à employer d'autres moyens pour se débarrasser d'un monstre dont la force était au delà de tout ce qu'ils avaient pu imaginer.

Dans ce temps-là, il y avait au pays des génies noirs, c'est-à-dire dans les entrailles de la terre, des nains assez semblables aux Cabires de l'Égypte, qui étaient fameux par la solidité des liens qu'ils savaient fabriquer; les dieux avaient souvent entendu parler

de l'habileté de ces nains, et ils leur envoyèrent un messager pour les prier de forger, en leur faveur, une chaîne que rien ne pût rompre; ce que ces excellents ouvriers leur donnèrent aussitôt.

Alors ils engagèrent le loup Fenris à venir avec eux dans une île agréable, située au milieu d'un lac, et lui proposèrent de se laisser garrotter avec ce nouveau lien, qui était souple et léger comme un simple cordon de soie, mais le loup était encore plus rusé qu'eux tous, et il leur répondit :

« Cette chaîne-là me paraît bien mince pour que vous croyiez si difficile de la rompre, si quelque enchantement secret ne lui donne pas une force surnaturelle : aussi, comme j'ai de bonnes raisons pour me défier de vos intentions, je ne consentirai à me laisser attacher cette fois que si quelqu'un de vous se soumet à mettre sa main dans ma gueule pour me convaincre entièrement que ce n'est point un nouveau piège que vous cherchez à me tendre. »

Les dieux, se regardant aussitôt les uns les autres, se trouvèrent fort embarrassés, car aucun d'eux ne se souciait de confier au loup Fenris le gage qu'il demandait, sachant bien que le monstre ne manquerait pas cette occasion de se venger dès qu'il se verrait trahi. Enfin le courageux Tyr se dévoua et fourra sa main droite dans la gueule du loup, qui aussitôt se laissa entièrement garrotter, espérant encore qu'il lui serait aisé de briser un si faible lien; mais il s'aperçut bientôt de la perfidie, et, malgré d'incroyables efforts, il ne put parvenir à le rompre.

Les dieux alors éclatèrent de rire, à l'exception du pauvre Tyr, dont la main fut tranchée d'un seul coup de dent, et qui, depuis ce temps, demeura manchot, tandis que le loup, se roulant de rage et poussant d'affreux hurlements, ouvrit une gueule énorme qui semblait devoir tout dévorer; mais on lui jeta une épée qui lui traversa les deux mâchoires, et tous ses efforts ne purent l'empêcher d'être attaché par l'extrémité de sa chaîne à un immense rocher que les

dieux enfoncèrent jusqu'aux entrailles de la terre.

Les Scandinaves croyaient que ce loup terrible devait être enchaîné jusqu'au crépuscule des dieux, c'est-à-dire jusqu'à la fin du monde, où il dévorerait le soleil et le puissant Odin lui-même.

Les voyages de Thor.

Les dieux du Nord, comme ceux de la Grèce et de l'Italie, mes bons amis, aimaient beaucoup à voyager ; souvent aussi, comme ces derniers, ils ne dédaignaient pas de paraître sur la terre sous la forme de simples mortels, et entreprenaient ainsi de longues courses qui n'étaient pas toujours sans danger pour leur divinité.

Parmi ces dieux voyageurs, il faut mettre au premier rang le puissant Thor, fils aîné d'Odin et de Frigga, qui avait le tonnerre pour massue, présidait aux tempêtes, et réglait les saisons. Ce dieu se servait pour ses courses fréquentes d'un fort joli équipage à deux places, attelé de deux boucs de bois, portant un frein d'argent : deux boucs de bois, me direz-vous, ne devaient pas marcher bien vite, à moins que la voiture ne fût comme ces petits cabriolets à ressort qui courent tout seuls sur une table ; mais, lorsqu'il se mettait en route, le dieu remplaçait cet attelage par une véritable paire de boucs qui le traînaient rapidement partout où il voulait aller.

Outre sa terrible massue, à laquelle rien ne pouvait résister, Thor possédait encore une ceinture merveilleuse dont l'effet était de doubler sa force, lorsqu'il la mettait autour de son corps, et de plus des gantelets de fer, sans lesquels il ne pouvait saisir le manche de sa massue, à moins de risquer de se brûler les doigts.

Un jour donc, ce dieu ayant résolu de faire un long voyage sur la terre, et craignant de s'ennuyer pendant la route, prit pour compagnon le rusé Loke,

à cause des bons tours que celui-ci savait mettre en œuvre pour se tirer d'embarras : tous deux montèrent sur le chariot attelé de deux boucs bien fringants, et les voilà partis.

Lorsque le soir fut arrivé, les dieux, qui étaient fatigués d'avoir roulé toute la journée, entrèrent dans la maison d'un paysan, à qui ils demandèrent pour cette nuit seulement l'hospitalité, que celui-ci leur accorda de bon cœur, quoiqu'il ne sût pas qu'il eût affaire à des dieux. Mais, lorsque avant de se coucher ils voulurent se mettre à table, il ne se trouva rien à manger dans la maison, et Thor se décida à tuer ses deux boucs, qu'il fit goûter à son hôte et à ses enfants; car le dieu était un excellent cuisinier.

Or, le paysan avait un fils nommé *Tialfe* et une fille nommée *Raska*, à qui Thor recommanda de recueillir soigneusement tous les os des boucs dans leur peau, qui était restée étendue auprès de la table. Mais le jeune *Tialfe* ne tint pas compte de cette recommandation, et cassant avec son couteau l'os de la jambe de l'un des boucs, il en suçà la moelle, sans que personne s'en aperçût. Vous allez voir maintenant comment il fut puni de sa gourmandise et surtout de sa désobéissance.

Le lendemain de grand matin, Thor voulant se remettre en route, étendit sa massue et rendit aussitôt aux deux boucs leur première forme, car vous savez que les prodiges ne coûtaient rien aux dieux; mais lorsqu'il voulut les atteler à son char, il s'aperçut que l'un de ces animaux boitait, et c'était précisément celui dont *Tialfe* avait cassé la jambe par gourmandise.

Or, le dieu Thor n'était pas d'une humeur très-accommodante, et dès qu'il eut reconnu qu'on lui avait désobéi, il fronça le sourcil, et, serrant dans sa main sa redoutable massue, peu s'en fallut qu'il ne réduisît tout en poussière; mais le paysan et sa famille s'étant jetés à ses pieds en pleurant, il consentit à leur pardonner cette faute, pourvu que *Tialfe* et *Raska* le

suivissent dans ses voyages, en échange de son bouc boiteux, qu'il abandonna à leur père. Quant à lui, montant sur l'autre animal, il poursuivit son chemin.

Il fallut donc que ces pauvres jeunes gens s'attachassent au chariot, et accompagnassent les deux



[Thor, Tialfe et Raska.]

étrangers. Mais bientôt Tialfe, qui était fort et agile, prit sur son dos la valise de Thor : tous les quatre traversèrent à la nage plusieurs mers, et se trouvèrent enfin dans un pays qui leur était entièrement inconnu.

Un soir, les voyageurs arrivèrent dans une vaste plaine qui ne leur offrait pas un arbre pour s'abriter. Comme la nuit était fort obscure, ils ne savaient de quel côté diriger leurs pas, lorsque le hasard les conduisit devant un édifice qui leur parut si grand, qu'ils ne doutèrent pas que ce ne fût la maison de quelque personnage considérable du pays. Personne, à la vérité, ne se présentait pour leur en ouvrir la porte, mais comme il était fort tard, et qu'ils étaient très-fatigués, ils y entrèrent sans cérémonie, et passèrent, dans une des chambres qui s'offrirent à eux, une partie de la nuit, non sans quelque inquiétude, parce que de temps en temps la maison leur semblait agitée par

un léger tremblement de terre, accompagné d'un bruit semblable au roulement du tonnerre. Thor, qui était le plus vaillant des quatre, ne dormit guère que d'un œil ; il prit sa ceinture et ses gantelets de combat, et se garda bien de quitter sa redoutable massue.

Lorsque le jour fut venu, le dieu sortit de la maison, et le premier objet qui s'offrit à sa vue fut un homme immense couché par terre, profondément endormi, et ronflant encore de toutes ses forces ; c'était là ce bruit étrange que les voyageurs avaient entendu pendant la nuit comme un orage lointain, et qui les avait frappés de terreur.

Thor avait bien envie de profiter du moment pour casser la tête au géant, pendant son sommeil ; mais celui-ci s'étant réveillé, le dieu craignit d'avoir affaire à un ennemi de cette taille, et se contenta de lui demander comment il se nommait.

Le géant lui répondit aussitôt : Je me nomme *Skymmer*, et je sais que tu es le petit dieu Thor ! Qui t'a permis, je te prie, d'entrer avec tes compagnons dans mon gant, et d'y passer la nuit dans mon petit doigt ? » Et, en effet, mes enfants, cette maison qui avait paru si grande aux voyageurs n'était autre que le gant du géant, dont la chambre dans laquelle ils avaient couché n'était que le petit doigt : ils demeurèrent stupéfaits du danger qu'ils avaient couru, et pensèrent que si pendant la nuit le géant eût voulu mettre son gant, il les aurait tous étouffés sans s'en apercevoir.

Cependant l'immense *Skymmer* n'était pas méchant, et il proposa à Thor et à ses compagnons de faire route ensemble, ce à quoi ils consentirent : pour lui, prenant sous son bras une énorme valise qui paraissait renfermer son bagage, il se mit à marcher devant eux en faisant de si grands pas, que, quoiqu'il n'eût pas de bottes de sept lieues, comme l'ogre du *Petit-Poucet*, il était souvent obligé de s'arrêter pour qu'ils pussent le rejoindre.

La nuit suivante, les voyageurs ayant voulu se re-

poser, Skymmer alla se coucher sous un grand chêne après avoir permis aux voyageurs de prendre leur souper dans sa valise, où il les assura qu'ils trouveraient plus d'un bon morceau ; mais lorsque ceux-ci se mirent en devoir de le faire, cette valise, qui probablement était l'ouvrage de quelque magicien, ne put jamais s'ouvrir, quelque effort qu'ils fissent, et il fallut que ce soir-là ils se passassent de souper. Thor, qui avait un fort bon appétit, entra dans une si grande fureur en voyant que le géant s'était moqué d'eux, qu'il résolut de le tuer cette nuit même pendant son sommeil.

Lorsqu'il fut environ minuit, Thor prit sa massue, et, assénant un coup effroyable sur la tête de Skymmer, il crut l'avoir assommé ; mais celui-ci, se réveillant à moitié, appela Thor pour lui demander s'il ne lui était pas tombé quelque grain de poussière derrière l'oreille ; le dieu, feignant de dormir, par le conseil de Loke, se garda bien de lui répondre, et le géant se mit à ronfler de plus belle.

Un moment après, Thor se releva ; et bien décidé pour cette fois à ne pas manquer son coup, il prit si bien ses mesures, qu'il enfonça sa massue jusqu'au manche dans la joue du géant ; mais celui-ci parut à peine s'en apercevoir. « Oh ! oh ! murmura-t-il sans se réveiller entièrement, il y a donc des oiseaux dans cet arbre, car je viens de sentir une plume sur ma figure. »

Pour cette fois, Thor vit bien qu'il fallait renoncer à se défaire de cet invulnérable géant, et lorsque l'occasion s'en présenta, ses compagnons et lui se séparèrent de Skymmer, en lui souhaitant un bon voyage.

Celui-ci, pourtant, qui les avait pris en amitié, les prévint, avant de les quitter, qu'ils allaient bientôt entrer dans la ville d'*Ulgard*, qui était la capitale du pays des géants, et qu'ils se gardassent bien, pendant le séjour qu'ils y feraient, de se trop vanter, parce que, dans cet endroit-là, leur dit-il, on ne

souffrait pas volontiers l'orgueil des petits hommes.

Le géant Skymmer, mes chers amis, donnait à Thor et à ses compagnons de voyage un avis qui ne manque pas d'une grande utilité pour tout le monde, et surtout pour de jeunes enfants, car il les prévenait par là que l'orgueil n'est bon à rien, et que, quelque mérite que l'on puisse avoir, il faut bien se garder d'en tirer vanité.

La ville des géants.

Les voyageurs continuèrent donc leur route vers cette fameuse ville d'Utgard, dont Skymmer leur avait parlé ; et comme ils avaient déjà oublié le sage conseil du géant, vous allez voir ce qui leur arriva par leur imprudence.

Du plus loin qu'ils aperçurent la ville des géants, ils reconnurent qu'elle était entourée de grilles et fermée par d'énormes barreaux ; il leur semblait donc impossible d'y pénétrer ; mais en approchant, ils reconnurent qu'il leur serait facile, à eux qui n'étaient pas plus grands que des hommes ordinaires, de s'introduire à travers le grillage, ce qu'ils firent aussitôt.

Cette ville-là ne ressemblait guère à celles que nous habitons : les maisons y étaient si hautes, que l'on ne pouvait en voir le faite sans élever les yeux vers le ciel ; avec cela, les personnages que l'on rencontrait dans les rues étaient tous d'une taille prodigieuse, et le palais du roi, vers lequel on conduisit les étrangers, paraissait toucher aux nuages.

Le roi, qui reçut les voyageurs dans cet immense palais, n'était pas plus petit que ses sujets ; en voyant les étrangers, il leur fit un sourire amical qui avait quelque chose d'effrayant, car il se tordit la bouche pour ne pas l'ouvrir trop grande, et fit ainsi une épouvantable grimace ; heureusement que le dieu Thor et ses compagnons n'étaient point peureux, et

quoiqu'il y eût eu de quoi tomber à la renverse ils firent bonne contenance, et le roi les entretint avec une grâce toute particulière; il les prévint pourtant qu'aucun étranger ne pouvait demeurer dans la ville d'Utgard, à moins qu'il ne surpassât tous les autres hommes dans un art quelconque.

Tout géant qu'il était, il me semble que ce roi-là avait établi une bonne police dans son royaume; car s'il était ordonné dans chaque pays que chacun s'appliquât à quelque travail où il s'efforçât de surpasser ses camarades, on ne verrait bientôt plus autant de fainéants et de paresseux, qui ne sont bons qu'à faire du chagrin à leurs parents.

Ces paroles causèrent une certaine inquiétude aux voyageurs, qui se regardèrent les uns les autres : ils se rappelèrent alors le conseil du géant Skymmer, il n'était plus temps de reculer.

« Voyons, dit d'abord le roi au dieu Loke, quel est ton talent? » A vous parler franchement, Loke, malgré sa ruse habituelle et sa malice, ne s'était jamais exercé à aucune profession utile, parce qu'il n'avait point le goût du travail et de l'application; cependant il répondit avec assurance que son art, à lui, était de manger plus que personne au monde, et qu'il était prêt à soutenir un défi de ce genre contre le premier qui se présenterait.

En entendant ce petit personnage tenir un pareil discours, le roi eut peine à ne pas éclater de rire, et, appelant aussitôt un de ses courtisans, nommé *Loge* (ce qui dans la langue du pays voulait dire la flamme), il lui ordonna de se mesurer avec l'étranger dans l'art de la gloutonnerie,

On apporta aussitôt un énorme bassin rempli de viande, qui fut placé au milieu de la salle, et les deux champions se mirent à dévorer, à qui mieux mieux, tout ce qui se trouvait devant eux. Loke n'était pas moins prompt à avaler que son adversaire, et à le voir travailler de la sorte, on eût dit qu'il avait emprunté pour ce moment les terribles mâchoi-

res de son fils le loup Fenris. Mais lorsque tous deux se rencontrèrent au milieu du bassin, on s'aperçut que Loke n'avait mangé que la viande, tandis que son concurrent n'avait pas même laissé des os. Chacun des assistants déclara aussitôt que Loke était vaincu, et celui-ci se retira tout honteux de s'être montré si glouton devant tant de monde, sans compter peut-être une bonne indigestion que pouvait lui causer son sot orgueil.

« Et toi, jeune homme, dit à l'instant le roi géant à Tialfe, n'as-tu pas aussi quelque talent? »

« — Oui-dà, répondit celui-ci sans se déconcerter, mon art à moi est de devancer sur des patins les plus habiles coureurs. »

En entendant cette réponse, le roi appela un autre de ses courtisans, qui avait nom *Hugo* (ce qui dans la langue des géants, voulait dire la Pensée), et lui enjoignit de se mesurer à la course avec Tialfe; mais à peine tous deux se furent-ils élancés dans une vaste plaine couverte d'une glace bien unie, que Hugo laissa son concurrent bien loin derrière lui, et le pauvre Tialfe, tout haletant et tout rouge de honte, s'arrêta au milieu des éclats de rire de l'assemblée.

Le roi, se tournant alors du côté de Thor, lui demanda dans quel art il voulait faire preuve de son habileté, lui qui était connu de toute la terre pour sa force et son courage; le dieu lui répondit qu'il subirait volontiers plusieurs épreuves; mais qu'il désirait d'abord disputer à quelque géant à qui boirait le mieux et le plus longtemps.

Vous trouverez sans doute, comme moi, mes bons amis, que Thor avait choisi là un singulier genre de mérite pour se faire valoir, car il n'y a rien de louable pour un homme à se remplir comme un tonneau; mais je suppose que le dieu voulait se moquer des géants en leur proposant un pareil défi.

Le roi fit aussitôt apporter une longue corne qui paraissait pleine jusqu'aux bords d'une certaine liqueur, et prévint Thor que les meilleurs buveurs du

pays la vidaient d'un seul coup, un très-grand nombre en deux, mais qu'il n'y avait pas dans tous ses Etats un si petit buveur qui ne la vidât en trois coups. Thor ne tint aucun compte de cet avis, croyant que le géant voulait l'intimider par cet avertissement; et comme il avait extrêmement soif, il s'imagina qu'il allait vider la corne sans reprendre haleine; mais quand il l'eut éloignée de sa bouche, il demeura stupéfait en voyant qu'à peine la liqueur qu'elle contenait était descendue de quelques lignes.

Thor, alors, sans s'avouer vaincu, rendit la corne à l'échanson qui l'avait apportée, se doutant bien qu'elle cachait quelque sortilège, et pria le roi de vouloir bien lui donner une occasion de prendre sa revanche en faisant preuve de sa force et de son adresse. Il avait eu soin de mettre sous ses vêtements sa ceinture merveilleuse, et ne doutait pas que tous les assistants ne demeurassent stupéfaits en voyant combien il était robuste.

« Nous avons ici, lui répondit le roi, un jeu de peu d'importance, auquel nous exerçons nos enfants dès qu'ils commencent à marcher, et je suis bien sûr que tu le trouveras très-facile; il consiste uniquement à soulever mon chat, de manière à ce qu'aucune de ses pattes ne touche à terre. »

Comme il achevait ces paroles, un gros chat couleur de feu sauta au milieu de la salle, et Thor, faisant semblant de le caresser, voulut lui passer la main sous le ventre et l'enlever de terre; mais, quelque effort qu'il fît, il ne put y parvenir, parce que ce chat, faisant le gros dos, ne levait jamais qu'une patte à la fois. Thor demeura encore tout déconcerté, et le roi lui dit en riant, pour le consoler, que ce petit jeu était au-dessus de la force des hommes de sa taille.

« Si je suis petit, répartit Thor avec colère (vous savez déjà qu'il n'était pas très-endurant par caractère), je n'en suis pas moins courageux, et je défie qui que ce soit, dans ce pays, de lutter avec moi. »

Vous vous souvenez sans doute que la lutte était chez les anciens un exercice où deux athlètes cherchaient à se terrasser l'un l'autre ; mais le géant, se mettant à rire de nouveau, appela aussitôt sa nourrice Hela, qui était très-vieille, et lui ordonna de lutter contre Thor.

D'abord le dieu, croyant que le roi voulait se moquer de lui, eut bien envie de se retirer ; mais ensuite craignant qu'on ne l'accusât d'avoir eu peur de cette bonne vieille, il consentit à se mesurer avec elle, et ils commencèrent à se porter mutuellement de rudes coups. Le combat paraissait même devoir se prolonger sans que ni l'un ni l'autre semblât disposé à céder, lorsque Thor, ayant glissé, tomba sur un genou, et le géant fit cesser la lutte en déclarant que personne dans toute sa cour ne consentirait plus à s'exercer avec un athlète qui s'était laissé vaincre par une vieille femme. Ce fut cette défaite qui humilia le plus le dieu Thor, qui aurait voulu se cacher sous terre tant il était honteux.

Après cela, les étrangers furent conduits par le roi dans la salle à manger de son palais, où un festin magnifique les attendait ; ils y passèrent la nuit entière, et le lendemain de grand matin, lorsqu'ils annoncèrent l'intention de se remettre en route, le roi les accompagna jusqu'aux portes de la ville, où il leur tint ce discours :

« Comme vous êtes très-orgueilleux, leur dit-il, j'ai voulu humilier votre vanité devant tout le monde, pour que vous vous en corrigeassiez, si cela était encore possible ; mais à présent, je vais vous expliquer par quels moyens vous avez été vaincus dans tout ce que vous avez entrepris.

» Celui qui a disputé avec Loke le prix de la gloutonnerie était la Flamme, qui dévore tout et que rien ne peut arrêter.

» Celui qui a devancé Tialfe à la course, malgré son agilité, était la Pensée, qui est plus rapide que l'éclair lui-même.

» Quant à toi, ajouta-t-il en se tournant du côté de Thor, l'extrémité de la corne que tu as inutilement essayé de vider s'étendait jusqu'à la mer, et il aurait fallu boire l'Océan tout entier pour la mettre à sec.

» Mon chat, que tu n'as pas su soulever de terre, est le grand serpent de Midgard qui enveloppe le globe entier des replis de sa queue; et ma vieille nourrice Hela, dont la victoire t'a rendu si honteux, n'est autre que la Mort elle-même qui, tôt ou tard, abat les hommes les plus intrépides et les plus robustes. »

En entendant ces paroles, Thor ne fut pas maître de sa colère, il leva sa massue pour frapper le géant; mais celui-ci avait déjà disparu ainsi que sa ville, et les voyageurs se trouvèrent au milieu d'une belle campagne couverte de verdure, d'où ils se dirigèrent vers Midgard pour se reposer.

Le sens de cette fable est si clair, mes bons amis, que je n'aurai pas besoin de vous l'expliquer; je vous recommanderai seulement de ne pas l'oublier dans les moments où de petits succès enfleront votre amour-propre: cela vous préservera, pour l'avenir, des humiliations qu'une vanité toujours mal entendue ne manque pas d'attirer sur ceux qui s'y abandonnent.

La mort de Balder.

Le divin Thor, mes bons amis, ne composait pas seul toute la famille du puissant Odin et de la déesse Frigga; ils avaient encore un autre fils nommé *Balder*, qui était doux et bienfaisant et ne partageait nullement l'humeur belliqueuse de son frère, ni son goût pour les aventures.

Ce dieu était aussi beau qu'aimable: on le représentait sous la figure d'un jeune homme blond, dont la tête était environnée de rayons, et la bouche ouverte, parce qu'il était en même temps le dieu de l'éloquence et de la paix. Son palais était placé au

milieu de la paisible clarté qui brille aux cieux pendant une belle nuit d'été, et c'était là qu'il habitait avec sa femme *Nanna*, sans se mêler aux combats ni aux festins bruyants de *Walhalla*.

Mais voilà qu'un jour le bon *Balder* fit un rêve qui lui causa beaucoup d'inquiétude ; car vous savez que ces dieux-là, qui étaient sujets à toutes les faiblesses des hommes, avaient besoin de manger et de dormir comme nous. Il lui sembla qu'il était menacé d'un grand malheur, et que sa vie était en danger.

Aussitôt, tout effrayé, il alla trouver sa mère *Frigga*, et lui raconta tristement le mauvais rêve qui le tourmentait, en la priant de détourner, s'il était possible, le malheur dont il était menacé : ce qui devait lui être facile, puisque, comme je vous l'ai dit, cette déesse lisait dans l'avenir, et prévoyait clairement tout ce qui devait arriver un jour, quoique cependant elle n'eût pas le pouvoir de changer la destinée.

Frigga ne fut pas moins épouvantée que son fils de ce sombre présage, et, pour en détourner l'effet, elle prépara des runes favorables, et ordonna à sa messagère *Gna* (qui était l'Iris de cette autre Junon) de prendre dans son écurie un cheval merveilleux, qui fendait l'air et les eaux, et d'aller dans toutes les parties du monde conjurer tout ce qui existe de ne point faire de mal à son cher *Balder*.

A propos de ce cheval prodigieux que *Frigga* prêta à sa messagère pour traverser les airs, mes petits amis, il faut que je vous dise que les Scandinaves étaient persuadés que leurs déesses, à défaut d'autres montures, pouvaient voyager en l'air, à cheval sur un bâton : c'est pour cela que, dans les contes de fées, on voit souvent des enchanteurs et des magiciennes se transporter de cette manière d'un bout à l'autre du monde.

Cependant la commission de *Gna* fut bientôt exécutée, et *Frigga* reçut le serment du feu, de l'eau, du fer et des autres métaux, des arbres, des pierres, de la terre, des oiseaux, des animaux, des poissons

des serpents et des maladies elles-mêmes, qui s'engagèrent à ne jamais nuire en aucune manière à Balder. Celui-ci se crut donc si bien assuré contre toute espèce de péril, que lorsque les dieux se réunissaient dans le palais d'Odin pour se livrer à leurs jeux ordinaires, c'était à qui d'entre eux lancerait au jeune dieu des flèches et des pierres, ou le frapperait à grands coups d'épée, parce que chacun savait qu'il ne pouvait en éprouver aucune incommodité.

Cependant le méchant Loke, qui n'avait point ignoré les craintes et les précautions de Frigga, ne douta point que la messagère Gna, dans la rapidité de sa course, n'eût négligé quelque précaution qu'elle avait pu regarder comme inutile, et, prenant la figure d'une vieille femme, il feignit de féliciter la déesse sur son bonheur de n'avoir plus rien à appréhender pour son fils bien-aimé. Celle-ci s'en réjouit avec lui, mais elle ajouta : « Les larmes de toute espèce et les maladies même m'ont bien promis de ne point atteindre mon fils, et je puis être à leur égard parfaitement tranquille; mais je le serais encore plus si ma messagère n'avait oublié d'obtenir la même promesse d'une petite plante qui lui a paru si faible, à la vérité, qu'elle ne vaut pas la peine qu'on s'en occupe. »

Le rusé Loke n'en demandait pas davantage; il s'en alla satisfait, et ne tarda pas à découvrir que cette plante si faible, que Gna avait dédaignée, n'était autre que le *gui*, espèce de petit arbuste qui croît sur les grands arbres, et particulièrement sur les chênes. Il se hâta d'en couper une branche qu'il tailla en pointe aiguë, après quoi il revint se mêler aux jeux des autres dieux.

Or il y avait parmi ceux-ci un dieu, nommé *Hoder*, qui présidait, dit-on, au hasard, mais qui se tenait à l'écart parce qu'il avait le malheur d'être aveugle, et que d'ailleurs sa présence était ordinairement d'un mauvais augure.

Ce fut de celui-là, précisément, que Loke s'appro-

cha en lui demandant pour quel motif il ne participait point aux jeux dont Balder était le héros et le but. « Hélas ! lui répondit Hoder, ne sais-tu pas que je suis aveugle, et que je ne saurais rien lancer à Balder, puisque je ne puis voir où il est. Prends cette baguette, lui dit Loke en lui présentant la branche de gui, je dirigerai ta main ; et si tu atteins Balder, cela te fera beaucoup d'honneur. »

Le traître n'eut pas plus tôt achevé ces paroles, qu'Hoder, lançant le trait, atteignit, sans s'en douter, le pauvre Balder, et le tua sur la place.

Ainsi fut réalisé, mes enfants, le songe du jeune dieu, malgré tout ce que sa mère Frigga avait pu faire pour détourner ce sinistre présage, et toute la famille des dieux tomba dans la douleur et la consternation ; Loke fut le seul qui s'en réjouit, parce qu'il était le plus méchant de tous ; mais comme les dieux apprirent bientôt son infâme trahison, il fut obligé de se réfugier, sous la forme d'un saumon, dans les eaux d'un grand fleuve, où ceux-ci ne tardèrent pas à le découvrir, malgré tout ce qu'il put faire pour leur échapper. Ce fut Thor, qui, l'ayant saisi par la queue, l'obligea à reprendre sa figure naturelle ; puis le traînant dans une caverne profonde, avec le secours des autres dieux, il le chargea de chaînes indestructibles, et plaça au-dessus de sa tête un serpent dont le venin lui tombait goutte à goutte sur le visage.

Cependant on permit à une déesse, nommé *Signie*, qu'il avait prise pour femme après la géante Angerbode, de recevoir le venin dans un vase d'argent, qu'elle allait vider chaque fois qu'il se trouvait rempli. Pendant l'absence de cette déesse, Loke éprouvait de si affreuses douleurs, qu'il poussait des cris lamentables, et secouait ses chaînes avec tant de furie, que les Scandinaves lui attribuaient les tremblements de terre.

Après cette juste vengeance, les dieux s'occupèrent des funérailles du pauvre Balder, dont la femme

Nanna était aussi morte de douleur, et ils décidèrent que son corps serait brûlé dans un vaisseau avec lequel ce dieu faisait quelquefois des voyages ; mais, lorsqu'ils voulurent mettre ce navire à flot, ils ne purent jamais en venir à bout sans le secours d'une puissante magicienne qui vint à leur aide, du pays des géants, à cheval sur un loup monstrueux, qu'elle conduisait avec des serpents en guise de bride. Le corps de Balder et celui de Nanna furent placés sur le triste navire, en présence de tous les dieux et d'un grand nombre de géants. Lorsque la flamme commença à s'élever, Thor y précipita un joli petit nain qui courait ordinairement devant Balder, ainsi que le cheval dont il se servait pour faire des promenades, et Odin déposa sur le bûcher un gros anneau d'or, en signe d'adieu et de souvenir.

Je vous ai raconté avec détail cette cérémonie des funérailles de Balder, mes enfants, parce que c'était avec un appareil à peu près semblable que se célébraient habituellement celles des rois et des chefs de guerre, chez les peuples du Nord, où la femme, l'esclave et le cheval du mort étaient le plus souvent consumés avec lui.

L'enfer des Scandinaves.

Cependant, mes petits amis, à peine ce triste devoir fut-il accompli, que Frigga fit publier à son de trompe, dans tout l'univers, qu'elle donnerait une forte récompense à celui qui voudrait descendre aux enfers pour supplier la cruelle Héra de permettre à Balder de revenir habiter parmi les dieux.

Hermodé, surnommé l'*Agile*, qui était aussi l'un des fils d'Odin, se chargea de cette commission périlleuse, car vous savez qu'il n'était permis à personne de sortir des Etats de la Mort après y être entré. Son père lui prêta son excellent cheval *Sleipner*, pour qu'il fût plus promptement ce voyage, et rapportât la réponse que chacun attendait avec impatience.

Sleipner, avec ses huit pieds, était certainement le plus rapide de tous les coursiers, et Hermode l'Agile le plus léger de tous les cavaliers ; mais il y avait si loin du ciel aux enfers que, pendant neuf jours et neuf nuits, le voyageur parcourut des vallées profondes et ténébreuses avant d'arriver au premier fleuve de l'empire d'Héla. Parvenu au bord de ce fleuve, qui était large et profond, Hermode ne savait comment passer sur l'autre rive, lorsqu'il aperçut à peu de distance un pont couvert d'un brillant toit d'or, dont la garde était confiée à une guerrière armée de toutes pièces. Cette guerrière fit d'abord beaucoup de difficultés pour laisser pénétrer Hermode dans cet empire, où les morts seuls étaient admis ; mais elle lui permit de continuer sa route lorsqu'il lui eut assuré qu'il venait du ciel en droite ligne pour réclamer Balder auprès d'Héla, de la part d'Odin et de Frigga.

Cependant Hermode, ayant poursuivi son chemin, ne tarda pas à arriver dans un endroit qui était le séjour des hommes lâches et pacifiques, après leur mort ; car je vous ai dit que les braves seuls étaient admis dans le Walhalla, et il fut épouvanté du spectacle que ces tristes lieux offrirent à sa vue.

Il y avait au milieu de cet enfer une source d'où coulaient ces fleuves empoisonnés qui avaient autrefois produit le puissant Ymer et la race des géants de la Gelée. On les distinguait entre eux par des noms sinistres, tels que l'Angoisse, l'Ennemi de la Joie, la Perdition, le Tourbillon, le Rugissement et la Tempête ; le dernier de ces fleuves, que l'on nommait aussi le *Bruyant*, à cause du retentissement effroyable que produisaient ses flots en se précipitant, environnait les grilles du palais de la Mort.

Hermode, toujours intrépide, d'un seul bond de son cheval franchit le fleuve et la barrière qui le séparaient encore de la hideuse Héla, qu'il n'eut point de peine à reconnaître à son corps moitié bleu, moitié couleur de chair ; elle avait à ses pieds un coq

noirâtre, qui, de temps à autre, poussait un cri lugubre, et son cortège était formé des sombres divinités qu'Odin lui avait autrefois données pour compagnes.

A quelques pas de là, Hermode reconnut son frère, assis paisiblement dans le palais de la Mort, à côté de sa femme Nanna, et le dieu fit à Hêla le compliment le mieux tourné qu'il lui fut possible pour obtenir d'elle que Balder remontât avec lui vers le ciel, où son absence avait plongé toute la famille des dieux et l'univers entier dans la douleur; et, en effet, cela devait être vrai, puisque Balder figurait le soleil, dont la disparition enveloppe toujours la nature d'une véritable tristesse.

D'abord l'impitoyable Hêla parut ne tenir aucun compte des compliments ni des plaintes d'Hermode, tant elle était habituée à entendre chaque jour de semblables paroles; mais enfin, se laissant tout à coup attendrir par ses prières, elle lui répondit que puisque tout l'univers était aussi affligé qu'il le disait de la mort de Balder, elle permettrait à ce dieu de retourner vers Midgard, si toutefois dans le monde entier il ne se trouvait pas une seule chose animée ou inanimée qui ne versât des larmes sur sa perte.

Ce fut la seule réponse qu'Hermode put obtenir de cette inexorable divinité, et, remontant sur son excellent cheval, il retourna vers les dieux, emportant un anneau d'or de la part de Balder, pour Odin, et un dé d'or que Nanna envoyait à la déesse Frigga, comme un témoignage de souvenir et d'amitié.

Chemin faisant, il s'aperçut qu'il traversait neuf-mondes qui formaient autant de dépendances du royaume d'Hêla, et ne put se défendre d'un grand effroi en passant auprès d'un enfer plus terrible encore que le Nifleim, mais où il crut deviner qu'il ne se trouvait encore personne. La porte de ce lieu terrible, que l'on nommait le *Nastrond*, était construite de têtes de serpents tout prêts à vomir des torrents de venin sur les parjures et les assassins, à qui, à la fin du monde, ce lieu funèbre était destiné pour

prison ; un loup monstrueux les y attendait, en poussant d'horribles hurlements.

Aussitôt que la réponse d'Héla fut connue parmi les dieux, chacun se mit en campagne pour supplier tout ce qui existe de pleurer la mort de Balder, puisque ce n'était qu'à ce prix que cet aimable jeune homme devait être rappelé à la vie. Les hommes, les bêtes, les arbres, les métaux, les rochers eux-mêmes, se prêtèrent à cette douleur générale, et lorsque toutes ces choses pleurèrent à la fois, ce fut absolument comme un déluge universel.

Les dieux ne doutaient déjà plus que Balder ne leur fût bientôt rendu, tant les pleurs du monde entier coulaient avec abondance, lorsque l'un d'eux découvrit au fond d'une caverne obscure une vieille magicienne à laquelle personne n'avait encore songé. Je soupçonne, à la vérité, que cette sorcière n'était autre que le dieu Loke, qui, dans sa prison, avait pris cette figure pour tromper les dieux ; mais lorsqu'on s'adressa à elle pour la supplier de se joindre à la douleur commune, elle répondit avec aigreur qu'elle ne pleurerait point, parce qu'elle voulait que Balder restât aux enfers. Rien ne put attendrir ce mauvais cœur, et la cruelle Héla garda sa proie.

Si, en vous enseignant la géographie, mes petits amis, on ne vous a pas laissé ignorer que, sous les climats du Nord, le soleil reste une partie de l'année caché sous l'horizon, vous comprendrez aisément cette fable de Balder descendu aux enfers. Le deuil universel est le temps de l'hiver, si triste et si long dans ces contrées, où le dégel est le prélude du retour de la chaleur et de la lumière.

Je vous prie de remarquer, à ce propos, que ce n'est pas la première fois que nous voyons dans les fables mythologiques cette descente des dieux dans le palais de la Mort. Chez les Egyptiens Osiris, chez les Grecs Hercule, ont fait le même voyage que Balder dans ce triste séjour d'où ils sont tous deux sortis radieux et triomphants ; nous verrons tout à l'heure,

mes amis, que celui-ci ne fut pas plus malheureux que les dieux des autres pays, et cela nous apprendra qu'une même idée a donné lieu aux mêmes images chez les différents peuples de la terre.

Vous voyez par là qu'il n'y a presque aucune de ces fables qui ne cache un sens raisonnable, et c'est ce que des enfants bien élevés doivent savoir, afin d'éviter des erreurs qui n'appartiennent qu'aux ignorants et aux paresseux.

Le crépuscule des dieux.

Je n'ajouterai plus qu'une fable, mes petits amis, à toutes celles que je viens de vous raconter, parce que je n'en sais plus d'autre qui puisse vous intéresser; celle-ci vous fera connaître quel devait être le sort de ces dieux du Nord, si sauvages, si terribles dans leurs jeux et dans leurs combats, suivant ce que racontaient aux peuples scandinaves les poètes de leur pays.

Ces poètes barbares se nommaient des *scaldes*, et leur emploi était de réciter dans les villes, dans les camps et jusque dans le palais des rois, dont ils partageaient la gloire et les périls, à la guerre, à la chasse et dans leurs navigations lointaines, les aventures des dieux et les louanges des héros qui étaient tombés sur les champs de bataille. Ces scaldes avaient beaucoup de ressemblance avec les rhapsodes, qui, comme vous vous en souvenez sans doute, parcouraient autrefois la Grèce en chantant les poésies d'Homère, et plus encore peut-être avec les *ménéstrels*, *trouvères* ou *troubadours*, qui, à une époque bien plus récente, allaient en Europe de ville en ville, de château en château, répétant les exploits des guerriers, et les chants naïfs qu'ils avaient appris dans leurs voyages.

Or voici ce que racontaient les scaldes sur la destinée de la famille d'Odin, qui ne devait pas être éternelle, toute-puissante qu'elle était au ciel.

Un jour viendra, disaient ces poètes, et ce jour sera nommé le *Crépuscule des dieux*, où les hommes deviendront si méchants que le monde entier sera en guerre et en discorde ; alors l'être éternel, qui régnait avant que le géant Ymer eût été produit par la glace des enfers, se décidera à détruire les hommes, l'univers et tout ce qui existe. D'abord il y aura un hiver sans fin, et les tempêtes ne s'apaiseront plus ; les liens du loup Fenris seront brisés, et ce monstre s'élancera de la caverne sombre où les dieux l'ont enchaîné, pour dévorer le soleil ; il paraîtra si grand que sa gueule ouverte touchera à la fois le ciel et la terre : un autre monstre emportera la lune, et le grand serpent de Midgard s'échappant de la mer, dont les flots sortiront de leur lit, vomira sur le monde entier des torrents de venin qui infecteront les airs et les eaux.

En même temps, Surtur le Noir sortira des enfers, armé d'une épée flamboyante ; il montera avec les mauvais génies sur un vaisseau immense, nommé le *Naglfare*, entièrement construit des ongles des morts, et dont l'apparition fera trembler les hommes et les dieux ; il deviendra le chef des géants de la Gelée, et marchera avec eux vers le pont du ciel, qui s'écroulera sous leurs pas ; le frêne Ygdrasil sera ébranlé par le serpent qui ronge sa racine ; le coq funèbre du palais de la Mort redoublera ses cris, et le ciel d'Odin se fendra.

Aussitôt le dieu Hiemdal fera retentir les sons aigus de sa trompette, et les dieux, conduits par Odin, se précipiteront à la tête des héros pour combattre les géants. Les deux armées se rencontreront dans une plaine immense où il y aura de terribles batailles, au milieu desquelles Thor et les autres dieux succomberont. Le puissant Odin lui-même sera dévoré par le loup Fenris, qui périra aussitôt après sa victoire, ainsi que Loke, le grand serpent et l'affreuse Hela.

Alors Balder sortira du séjour des morts, plus brillant et plus radieux que jamais ; ses rayons éclaire-

ront un monde nouveau et éclatant de lumière, où seront réunis tous les hommes justes et bons, tandis que les méchants tomberont dans le Nastrond, où ils seront éternellement dévorés par le loup monstrueux qui les y attend.

N'est-il pas vrai, mes chers enfants, que cette fable de la fin du monde est encore plus bizarre qu'elle ne devait être effrayante pour les Scandinaves, et que les scaldes étaient bien hardis d'annoncer de semblables contes à ceux qui les écoutaient? Cependant il ne faut pas croire que tout fût ridicule dans les récits de ces poètes, puisqu'ils prédisaient par là aux bons une récompense à venir, et aux méchants un châtement éternel; cette croyance, d'ailleurs, leur était commune avec les Perses, chez lesquels, à la fin des temps, Ormuzd et Ahriman devaient se livrer un dernier combat qui renouvellerait le monde, et établirait le règne du brillant Mithras.

Mais ce qui doit le plus nous étonner dans ces récits, auxquels se trouve mêlée la description de quelques-unes des grandes catastrophes du globe, c'est de retrouver chez ces nations barbares, longtemps avant qu'elles eussent embrassé le christianisme, cette idée consolante, aujourd'hui commune à tous les peuples de la terre, d'une vie à venir où chacun sera jugé selon ce qu'il aura mérité.

Tâchons donc, mes bons amis, de remplir exactement tous les devoirs que la Providence nous impose, selon la place qu'elle assigne sur la terre à chacun de nous. Ceux de vos parents et de vos maîtres sont de vous donner de bons exemples et d'utiles leçons, mais aussi les vôtres, mes chers amis, sont de vous montrer dociles et bienveillants envers ceux qui vous aiment et vous instruisent, et de ne jamais oublier surtout que ce sont les enfants sages qui deviennent un jour des hommes vertueux.

FIN.



TABLE DES MATIÈRES.

	Pages.
Aux enfants	5
Les divinités de l'Inde	9
Les métamorphoses de Vichnou	43
Mythologie des Perses.	
Les mystères de Mithras	13
Mythologie des Égyptiens.	
Isis et Osiris	22
La défaite de Typhon	27
Mythologie des Grecs et des Latins.	
Saturne et Janus	33
Jupiter	39
Junon et Mercure	43
L'empire de Neptune	49
La naissance de Minerve	53
L'enlèvement de Proserpine	56
Diane	61
Apollon et Daphné	64
La chute de Phaéton	69
Les Muses	73
Bacchus et Silène	78
Le jugement de Pâris	84
Les travaux d'Hercule	89
Hercule aux enfers	95
Le Tartare et les champs Élysées	100
La tunique du centaure Nessus	105
La labyrinthe de Crète	109
Les Argonautes	112
La magicienne Médée	116
Une promenade mythologique	120
Mythologie des Scandinaves.	
Les dieux du Nord	124
Le palais d'Odin	127
Le cheval d'Odin	133
Le dieu Loke et ses enfants	135
Le voyage de Thor	139
La ville des géants	144
La mort de Balder	149
L'enfer des Scandinaves	153
Le crépuscule des dieux	157





WYŻSZA SZKOŁA
PEDAGOGICZNA W KIELCACH
BIBLIOTEKA

178620

Biblioteka WSP Kielce



0116755