

Centaure

Dans la mythologie grecque, un centaure est une créature mi-cheval mi-homme : un corps de cheval et un buste d'homme.

Les centaures sont généralement violents et sauvages. Ils vivent entre eux et n'obéissent pas aux autres peuples. ils ne supportent pas le vin.



Il existe un centaure qui est sage et calme. Ce centaure immortel et très fort s'appelle Chiron.

Chiron éduque le jeune héros Grec Achille. Chiron nourrit Achille avec de la viande de lion et de sanglier crue. Il lui apprend à chasser et à combattre. Il lui apprend aussi la musique, la morale et la médecine,

Cerbère

Dans la mythologie grecque, Cerbère est le chien gardant la porte des Enfers. Il empêchait ainsi les morts de s'enfuir et les vivants d'y entrer.

Cerbère était un chien monstrueux qui possédait trois têtes, une crinière de serpent et une queue de dragon.

Sa voix était très forte et terrorisait tous ceux qui l'approchaient.



Le nom de Cerbère est devenu un nom commun : il désigne un gardien sévère avec les visiteurs ou les prisonniers.

Dans la légende d'Hercule, sa dernière épreuve était de descendre aux Enfers et d'en ramener Cerbère. Hercule a réussi à dompter Cerbère sans arme.

Cyclope

Les Cyclopes, dans la mythologie grecque, sont des géants monstrueux, possédant un œil unique au milieu de leur front. Ils vivaient simplement, grâce aux fruits de la Terre et sans lois.

La légende d'Ulysse et le Cyclope

Ulysse est capturé par le Cyclope, et enfermé dans sa grotte. Quand le cyclope lui demande son nom, Ulysse répond « mon nom est Personne ». Alors, Ulysse attaque Le Cyclope et lui crève l'œil.



Le Cyclope devient aveugle alors il appelle à l'aide les autres cyclopes, ses voisins. Ils accourent autour de la grotte, mais lorsqu'ils demandent qui lui a crevé l'œil, le Cyclope répond :
« C'est Personne ! »

Ses amis repartent donc, sans l'aider, en pensant que le Cyclope devient fou. Ulysse se cachent sous un mouton pour sortir de la grotte. C'est ainsi que Ulysse parvient à s'échapper sans que le Cyclope ne le voit.

Dragon

Les dragons sont des créatures mythologiques qui ressemblent à de grands reptiles. Ils sont souvent représentés avec de grandes griffes et des ailes. Certains dragons sont le symbole de la chance tandis que d'autres sont plus agressifs mais ne sont pas tout à fait méchants.

Le corps du dragon est composé de plusieurs animaux : une tête de chameau, des yeux et un cou de serpent, un corps recouvert d'écailles de carpe et des pattes de tigre.



On pense que les dragons ont été inventés parce que les Hommes ne comprenaient pas les volcans. En effet, les explosions de lave sont longtemps restées sans explication et il était plus simple d'imaginer que des bêtes immenses pouvaient cracher du feu et qu'elles se cachaient dans des grottes sous terre.

Elfe

Un Elfe est une créature légendaire de la mythologie Nordique.

Ils sont représentés d'apparence jeune et de grande beauté, vivant le plus souvent dans les forêts.

Considérés comme immortels et ayant des pouvoirs magiques, ils se distinguent avec leurs oreilles pointues. On les voit comme élément merveilleux du conte de fée et de la fantasy.



Il existe généralement plusieurs peuples d'elfes, comme les elfes de lumière, les elfes des bois, les elfes de Lune, les elfes de l'eau et les elfes noirs.

Les elfes sont souvent cachés des humains, Ils ne vivent pas parmi eux.

Farfadet

Le farfadet est une petite créature légendaire des légendes Françaises. Il est souvent farceur.

Comme les lutins, avec lesquels on les confond parfois, les farfadets s'occupent volontiers des chevaux, dont ils frisent et emmêlent les crinières, et sont généralement serviables.

Il est difficile de les décrire car ils demeurent la plupart du temps invisibles.



Le farfadet est un petit bonhomme ridé, fripé, au teint brunâtre, haut d'un demi-Mètre.

Parfois un farfadet s'attache à une maison ou à une ferme. Il entretient alors la maison, s'occupe des troupeaux... Pour tous ces services, le farfadet ne demande qu'un petit salaire : un bol de crème ou de bon lait avec un gâteau au miel.

Si on lui donne de l'argent ou un vêtement neuf, il se froisse et s'en va.

Faune

Les faunes sont des créatures légendaires de la mythologie romaine.

Ils vivent dans les bois et sont des demi-dieux. Ils ne sont pas immortels mais ne meurent qu'après une très longue existence.

Généralement, le haut de leur corps est humain, souvent orné de cornes, tandis que le bas est celui d'animaux comme la chèvre.



L'histoire de Pan, le faune

Le faune Pan tomba amoureux d'une nymphe des bois. Avant de se faire rattraper elle se transforma en roseau pour échapper à Pan.

Le vent fit alors chanter le roseau et Pan le découpa en 7 parties de longueur inégale et les attacha ensemble.

Il avait créé un nouvel instrument de musique maintenant plus connu sous le nom de flûte de Pan.

Fée

Dans la culture moderne, la fée est généralement décrite comme une créature féminine. Elle a des pouvoirs surnaturels comme, par exemple capacité de voler (dans les airs), de lancer des sorts ou d'influencer le futur. Elle a souvent une baguette magique qui lui permet de réaliser sa magie.

On retrouve ainsi le modèle de la fée marraine (comme dans La Belle au bois dormant), qui se penche sur le berceau d'un nouveau-né pour apporter protection et grâces magiques.



Il y a aussi la « fée nature » qui est une gentille fée qui vit dans la forêt et qui s'occupe de la nature.

La fée nommée Mélusine est un personnage de roman de chevalier. Elle portait une malédiction qui transformait ses jambes en serpent lorsqu'elle se baignait.

Fenrir

Dans la mythologie nordique, Fenrir est un loup gigantesque. Considéré comme trop puissant et dangereux par les dieux, Fenrir est enchaîné, mais les chaînes ne sont pas assez solides. Craignant de ne pouvoir l'emprisonner, on demande aux elfes de fabriquer une chaîne magique faite avec des ingrédients qui depuis n'existent plus : bruits de pas de chat, barbe de femme, racines de

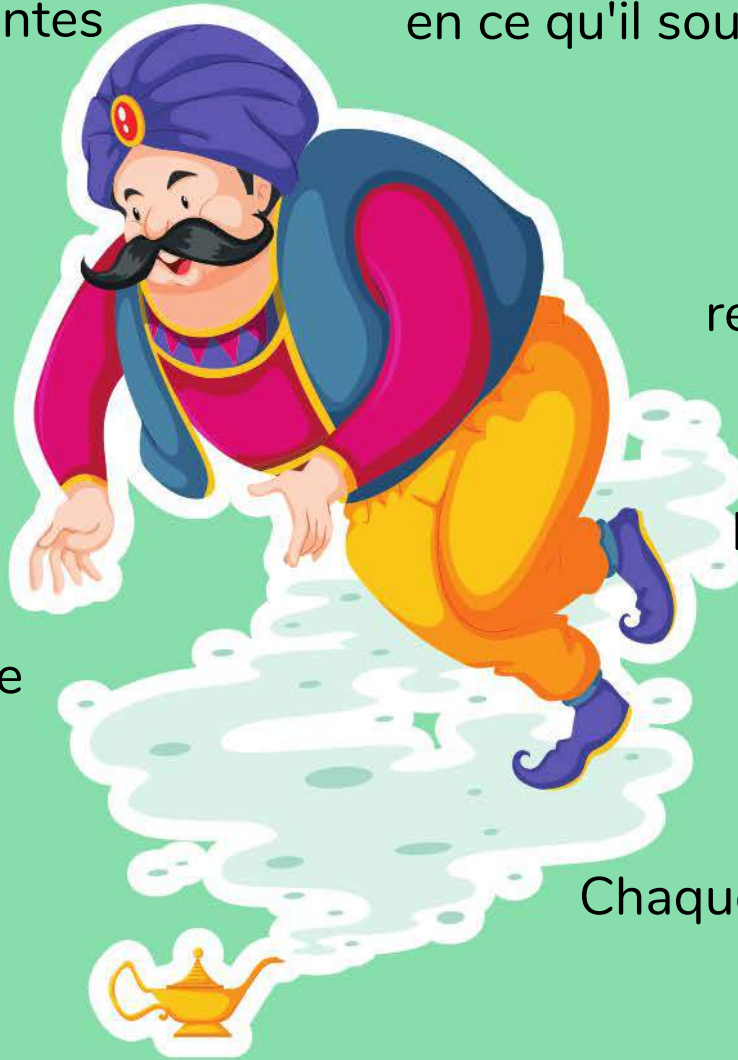
montagnes, nerfs d'ours, haleine de poisson et crachat d'oiseau. Lors de la bataille des dieux, Fenrir réussit néanmoins à se libérer et à avaler le dieu Odin.



Génie

Le mot génie vient du latin « Genius ». Cependant, le « génie » des contes orientaux comme Aladin provient du mot arabe qui se prononce **djinn**.

Dans les contes pour enfants, le génie est un personnage merveilleux qui peut accomplir, par magie, des choses extraordinaires, comme transporter un palais dans les airs ou couvrir un homme de richesses.



Le génie peut également se transformer en ce qu'il souhaite : un animal, un objet ou un autre personnage.

Dans la plupart des représentations populaires, le Génie est un esclave. Il reste à l'intérieur de la lampe magique et ne peut utiliser ses pouvoirs que lorsque le propriétaire de la lampe (son maître) fait un vœu.

Chaque maître a la possibilité de formuler trois vœux.

Gobelin

Les Gobelins sont des êtres légendaires de petite taille, très farceurs. Ils possèdent des oreilles pointues et des yeux sombres. Ils vivent en moyenne 80 ans et certains atteignent même 150 ans. Ils peuvent voir dans le noir jusqu'à 30 mètres et ne sont pas gênés par la lumière du jour.

Le mot « Gobelin » remonterait au latin "gobalus" qui veut dire "génie domestique".



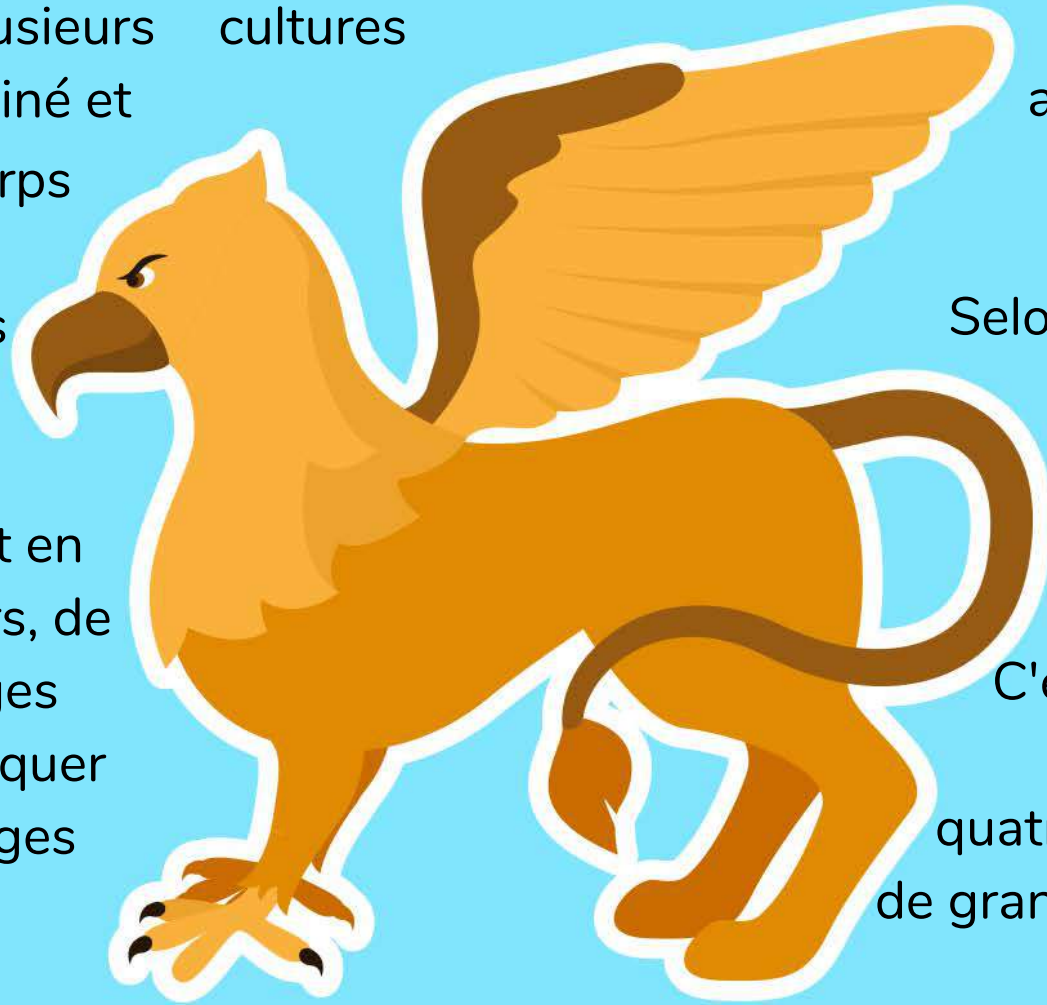
Ils sont ennemis des humains, des nains, des gnomes, des peuples féeriques, et apprécient la compagnie des orques, des trolls et des ogres.

Ils vivent en tribus de quelques centaines d'individus dans des tunnels peu profonds. Leurs relations sont basées sur la loi du plus fort.

Griffon

Le griffon est une créature légendaire présente dans plusieurs cultures anciennes. Il est imaginé et représenté avec le corps d'un aigle, celui d'un lion, et muni d'oreilles de cheval.

Le griffon est souvent en train de tirer des chars, de porter des personnages sur son dos, de s'attaquer à des animaux sauvages ou de combattre des ennemis.



Au Moyen Âge, il est considéré comme un animal réel appartenant au genre des oiseaux.

Selon certains historiens, le Griffon aurait été imaginé à partir de squelettes de protocératops. C'était un dinosaure qui avait un bec pointu, quatre pattes, des griffes, de grands yeux, et une taille similaire.

Hippogriffe

Un hippogriffe est une créature imaginaire mi-cheval et mi-aigle, qui ressemble à un cheval ailé avec la tête et les membres antérieurs d'un aigle.

Extrêmement rapide et capable de voler autour du monde, il est chevauché par les magiciens et de nobles héros, tel le paladin Roger, qui délivre la belle Angélique sur son dos.



L'Hippogriffe est décrit comme plus fort, plus intelligent et volant mieux, plus vite et plus loin que l'aigle ou le faucon.

Plus récemment, ce sont des jeux vidéo ou les livres de la saga Harry Potter qui ont fait renaître cet animal dans notre imaginaire collectif.

Hydre

L'Hydre est un serpent gigantesque, plus grand qu'un homme. Il a la particularité de posséder plusieurs têtes (le nombre exact n'est pas toujours identique selon les Légendes).

L'Hydre souffle une Haleine empoisonnée et dans son sang coule un poison mortel.



La plus célèbre Hydre vit dans les marais de Lerne. Hercule a dû combattre cette bête effrayante lors de ses 12 travaux.

En effet, les têtes de l'Hydre sont immortelles, elles repoussent d'elles-mêmes lorsqu'elles sont coupées. Seule la tête centrale est mortelle, mais protégée par les autres.

Kraken

Le kraken est une créature fantastique issue des légendes scandinaves médiévales.

Le kraken est un animal gigantesque, de la taille d'une île entière.

Il est entouré de très nombreux poissons, c'est pourquoi les pêcheurs naviguent vers le kraken pour y faire une bonne pêche.

Le danger est que, lorsque l'animal plonge, il peut entraîner le navire au fond de la mer.



Sa légende a pour origine l'observation de véritables calmars géants dont la longueur a été estimée de 13 à 15 mètres.

Monstre du Loch Ness

La légende raconte que le monstre du Loch Ness, surnommé Nessie, vit dans le lac appelé « Loch Ness », en Écosse.

On dit que le monstre mesurerait au moins dix mètres de long et qu'il posséderait douze bosses mesurant chacune 30 centimètres.

L'Écosse a toujours été connue pour ses légendes de monstres évoluant dans les eaux profondes des rivières et des lochs.



En 1934, Robert Kenneth Wilson prit une photo du monstre. La photo fit le tour du monde, mais, quelques années plus tard, Robert Kenneth Wilson avoua que la photo était une blague : il s'agissait d'un jouet en plastique.

Encore aujourd'hui, beaucoup de gens curieux se rendent au Loch Ness.

Leprechaun

Un leprechaun est une petite créature qui ressemble à un homme imaginaire venu d'Irlande. Il est souvent représenté sous forme d'un vieil homme de petite taille avec une barbe, coiffé d'un chapeau et habillé tout en vert.

Le leprechaun passerait son temps à fabriquer des chaussures, faire des farces et compter ses pièces d'or.



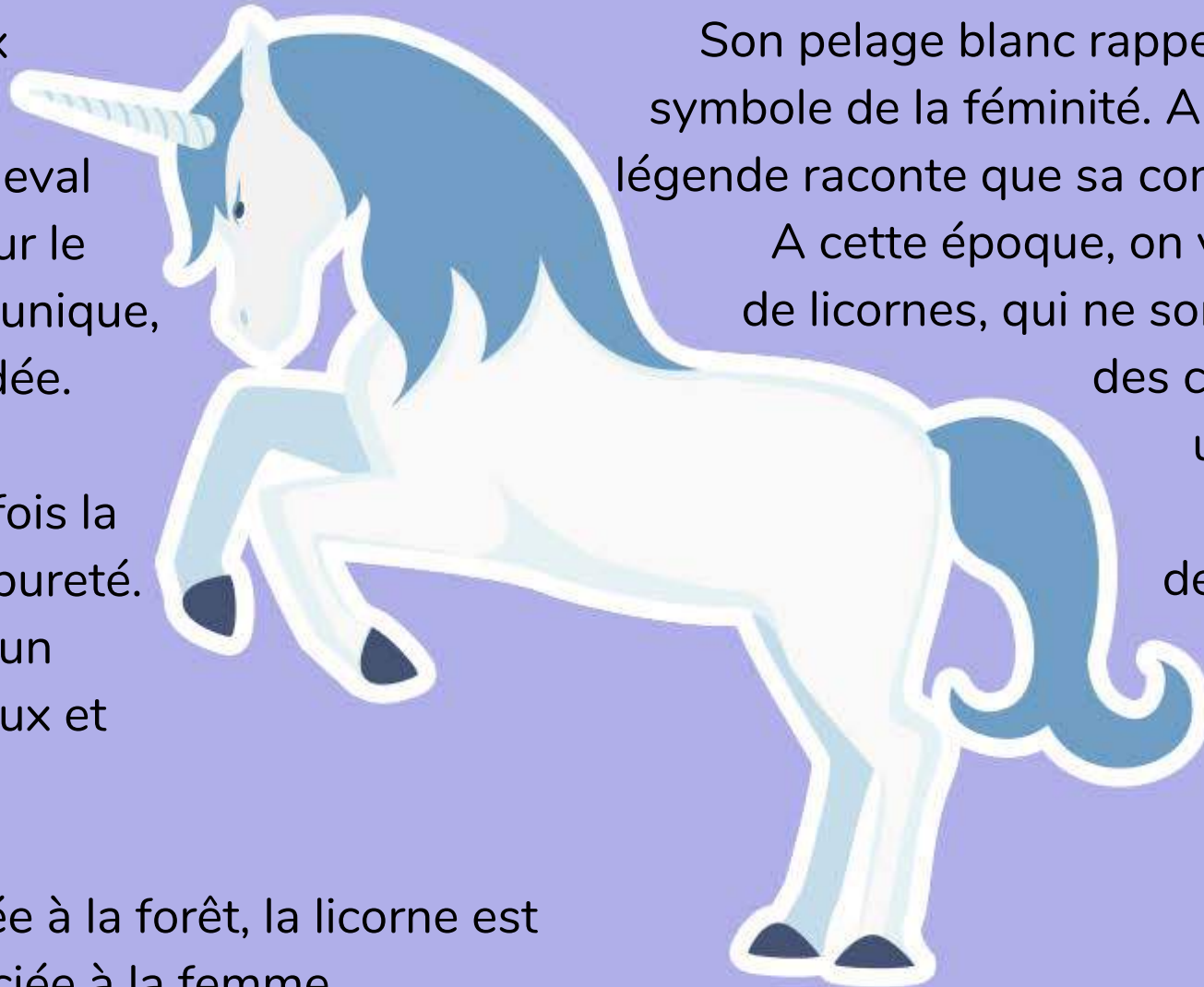
Il conserve ses pièces dans un chaudron caché au pied d'un arc-en-ciel. Il n'aime pas que les étrangers viennent le déranger. Il aurait d'ailleurs créé l'arc-en-ciel pour que personne ne puisse le voir et trouver son fameux trésor. Si jamais il se fait capturer, il peut exaucer trois vœux en échange de sa libération.

Le leprechaun est parfois confondu avec le lutin ou le farfadet écossais.

Licorne

Animal fabuleux dont le corps est celui d'un cheval blanc, portant sur le front une corne unique, longue et torsadée. La licorne représente à la fois la puissance et la pureté. La licorne reste un animal mystérieux et légendaire.

Souvent associée à la forêt, la licorne est avant tout associée à la femme.



Son pelage blanc rappelle la lune, astre symbole de la féminité. Au Moyen Âge, la légende raconte que sa corne est magique.

A cette époque, on vend des cornes de licornes, qui ne sont en réalité que des cornes de narval, un animal marin. Cet animal est depuis surnommé la licorne des mers.

Loup-Garou

Un loup-garou est un individu qui s'est fait mordre par un autre loup-garou.

Chaque nuit de pleine lune, il se transforme en loup et devient incontrôlable. Il ne serait vulnérable qu'à des projectiles en argent.

Les mythes des loups-garous existent depuis très longtemps et sont toujours présents.

Par exemple, dans la mythologie grecque, le roi Lycaon, provoqua le dieu Zeus en l'invitant à dîner



et en lui proposant de la viande humaine ; celui-ci, en retour, le punit en le transformant en loup.

Dans les légendes, il existe beaucoup de créatures qui sont le mélange d'un Homme et d'un animal.

De nos jours, on retrouve encore souvent le loup dans la culture, par exemple dans les romans d'Harry Potter où l'on rencontre au moins 2 loups-garou.

Mandragore

La Mandragore est une plante qui pousse autour de la mer Méditerranée. Elle de la même famille que la pomme de terre. D'après les légendes, elle peut guérir certaines maladie.

Au Moyen Âge on raconte que celui qui arrache une mandragore du sol entend le cri poussé par la plante, ce qui le fait devenir fou.



Une fois la mandragore déracinée, elle devient magique après lavage. Ainsi, si l'on prend grand soin d'elle, elle porte chance à celui qui la possède.

La mandragore est aussi souvent rencontrée dans les mythes plus récents, notamment dans les légendes de sorcières. La mandragore transformée en potion magique est utilisé par les sorcières pour leur permettre de voler sur leur balai.

Minotaure

Le Minotaure est un monstre de la mythologie grecque, mi-homme mi-taureau. Il possède un corps d'homme et une tête de taureau.

En grèce, le roi Minos demande à l'architecte Dédale de lui fabriquer un labyrinthe pour enfermer le Minotaure et pour que personne ne sache qu'il existe.

Le mot Minotaure signifie : le taureau de Minos.



La légende de Thésée contre le Minotaure

Le minotaure est dangereux, même dans son labyrinthe. Alors Thésée va dans le labyrinthe et tue le minotaure, le plus difficile est de ressortir du labyrinthe.

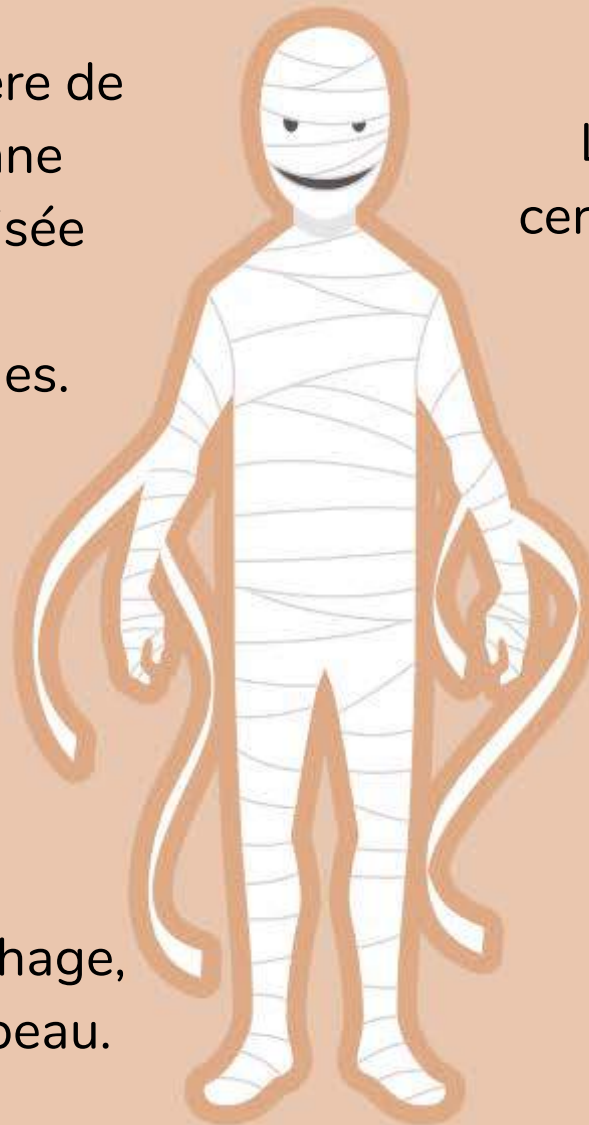
Thésée réussit à quitter le Labyrinthe grâce à Ariane, la fille de Minos, qui lui a donné une pelote de laine, surnommée aujourd'hui le fil d'Ariane.

Momie

La momification est une manière de protéger le corps d'une personne décédée. Elle a été surtout utilisée dans l'Égypte antique, mais aussi chez d'autres peuples.

La momification consiste à entourer le corps du défunt de bandelettes de lin, après l'avoir embaumé.

La momie ainsi constituée est ensuite placée dans un sarcophage, lui-même déposé dans le tombeau.



Les Égyptiens momifiaient aussi certains animaux (en particulier les chats).

L'imaginaire populaire a ensuite inventé la légende des momies qui sortent de leur sarcophage pour se venger des personnes qui ont volé leur tombeau.

Ogre

L'ogre est un personnage traditionnel que l'on retrouve dans de nombreux contes : le Petit Poucet, Jack et le haricot magique, le chat botté. Parfois aussi c'est une ogresse, par exemple dans le contes russe Baba Yaga.

L'ogre est une brute immense, stupide et cruelle. L'ogre est parfois riche, possédant un château. Dans la plupart des histoires, il dévore les enfants, c'est son repas favoris.

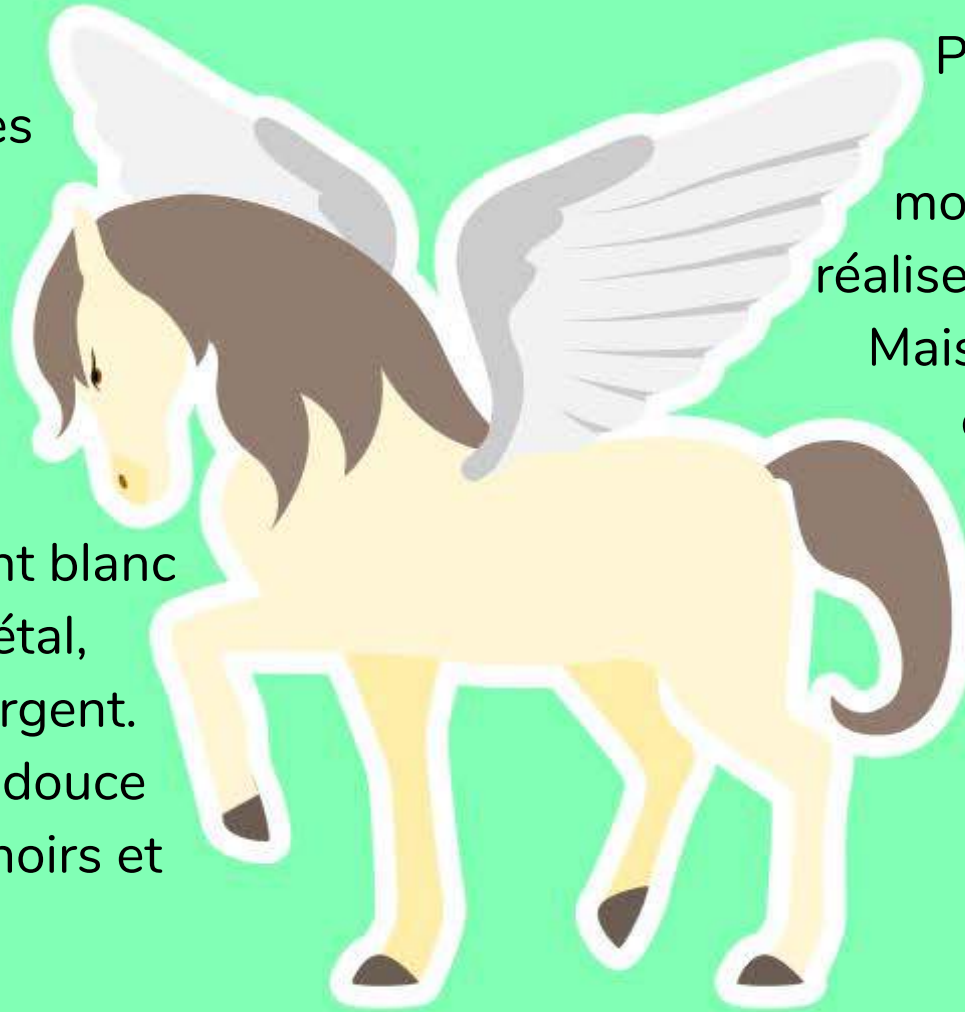


Malgré leur taille, leur appétit, leurs richesses les rendant d'autant plus à craindre, les ogres se laissent facilement avoir : l'un par un enfant (le Petit Poucet), l'autre par un chat (le chat botté) : le Chat botté convainc sans mal l'ogre de se transformer en souris, quant au Petit Poucet, il échange son bonnet de nuit et celui de ses frères contre les couronnes des filles de l'ogre.

Pégase

Pégase est un cheval ailé, l'une des créatures fantastiques les plus célèbres de la mythologie grecque.

Pégase est souvent représenté entièrement blanc et ses ailes sont en métal, plus précisément en argent. Il a une robe de neige douce et soyeuse, des yeux noirs et un cœur en or.



Pégase a été capturé par le Bellérophon pour monter sur son dos afin de réaliser de nombreux exploits. Mais le Bellérophon fait une erreur. Il veut voler avec Pégase jusqu'au mont Olympe. Mais le Bellérophon tombe et Pégase retrouve alors son père, Zeus, le dieu du ciel.

Sirène

Une sirène est une créature légendaire mi-femme mi-poisson, issue du folklore médiéval et scandinave.

Il ne faut pas confondre cette sirène et la sirène de la mythologie grecque, mi-femme mi-oiseau.

Il se peut que l'origine des sirènes se trouve dans les récits des navigateurs, qui les confondaient avec des animaux marins, comme les lamantins.



On raconte que les sirènes envoûtaient les marins qui naviguaient en mer avec un chant mystérieux. Dans l'odyssée, le héros Ulysse doit même s'attacher au mât du bateau pour ne pas succomber aux chants des sirènes.

Dans le conte d'Andersen, la sirène devient une héroïne romantique, qui cherche l'amour, telle Ondine qui veut épouser un homme.

Sorcière

Un sorcier ou une sorcière est une personne qui pratique la sorcellerie. La sorcière est souvent représentée en volant sur un balai. C'est un personnage que l'on trouve souvent dans les contes, les romans, les films et les masques de fête.

Par ailleurs, les sorcières vivent entourées d'animaux tels que le chat noir, le corbeau, le crapaud,



l'araignée ou le rat, qui ont en commun d'être redoutés et mal-aimés. Dans certains contes, les sorcières ont également le pouvoir de se métamorphoser (se transformer) en animaux.

Une autre caractéristique des sorcières est de se réunir la nuit dans des lieux reculés pour accomplir des rites magiques. C'est le sabbat.

Troll

Un troll est un être de la mythologie nordique, représentant les forces de la nature.

Peu amical ou dangereux pour l'homme, le troll habite dans les milieux naturels hostiles comme les montagnes et les forêts. Il est parfois confondu avec d'autres créatures du Petit peuple, telles que les elfes.



Aujourd'hui le troll est souvent représenté comme un géant de grande force, naïf ou malfaisant.

Les Vikings croyaient que les trolls étaient des créatures de la nuit. Ils commettaient toutes sortes de choses méchantes ou dangereuses. Les trolls étant des créatures de la nuit, ils ne peuvent pas sortir durant la journée, sous peine d'être transformés en pierre.

Vampire



Un vampire est une créature légendaire qui mord les humains pour boire leur sang.

Une fois mordue, la victime devient aussi un vampire.

Toujours selon la légende, le vampire est un être immortel.

Le vampire des contes classiques s'inspire grandement du plus célèbre vampire : Dracula.

il ressemble à une personne normale et possède deux canines plus pointues, comme des crocs, qui lui servent à mordre le cou

de ses victimes. Il vit la nuit, se déplace silencieusement, porte une cape et peut se transformer en chauve-souris.

En réalité, il existe une chauve-souris que l'on appelle vampire. Elle peut en effet se nourrir du sang de certains animaux, comme les bœufs. Mais celle-ci ne s'attaque pas à l'Homme.

Yéti

Le Yéti, que l'on appelle aussi l'« Abominable homme des neiges », est une créature imaginaire, ressemblant à un grand singe, qui vivrait dans les hautes montagnes, comme l'Himalaya.

Migou, ou encore Big Foot sont d'autres noms donnés au Yéti dans d'autres endroits du monde, ou à des créatures qui ressemblent au Yéti.



Le Yéti vivrait dans la neige, au sommet de très hautes montagnes de l'Himalaya. Il s'agirait d'un singe de très grande taille, mesurant plus de deux mètres de haut), qui marche debout, avec de longs bras, et un crâne pointu. Le Yéti serait parfaitement à l'aise dans la neige, capable de marcher sans s'arrêter et de franchir des tempêtes de neige.

L'ODYSSÉE

◇. DÉPART DE TROIE



Ulysse, roi d'Ithaque, est appelé les rois Ménélas et Agamemnon pour aider le peuple achéen lors de la guerre de Troie. Ulysse ne souhaite pas se rendre à Troie car le périple est long et qu'une prophétie lui prédit un retour semé d'embûches. Malgré tout, il part à Troie et laisse sa femme Pénélope et son fils Télémaque sur son île d'Ithaque pour prêter main forte à l'armée achéenne.

La guerre est longue et les achéens ne parviennent pas à entrer dans la ville fortifiée de Troie. Les Achéens font alors semblant de partir en laissant un immense cheval de bois au

porte de la ville de Troie laissant ainsi croire que c'est un cadeau aux troyens. Après beaucoup d'hésitations, les Troyens finirent par l'accepter et faire entrer dans la ville le cheval. La nuit, alors que tout le monde dort après avoir fêté le départ de l'ennemi, Ulysse et les soldats qui étaient cachés à l'intérieur du cheval sortent, ouvrent les portes de la ville, laissant entrer tous les Achéens. La guerre de Troie est gagnée et Ulysse peut repartir chez lui. Il embarque sur bateau mais ne sait pas encore que la prophétie avait dit vrai. Les premières embûches sur son parcours pointent déjà le bout de leur nez.

L'ODYSSÉE

1. AU PAYS DES MANGEURS DE LOTUS

Les vents emportent Ulysse, ses douze bateaux et leurs équipages à la cité des Cicones. Là, ils pillent la ville et tuent tous les hommes. Ils n'épargnent ni les vieillards, ni les enfants, sauf le grand prêtre d'Apollon, sa femme et son fils. S'il l'épargne, c'est sûrement parce qu'il se souvient de son fils Télémaque et qu'il doit avoir son âge. Puis, Ulysse dit à ses hommes de s'enfuir, mais ils ne l'écoutent pas. Ils préfèrent fêter leur victoire en buvant beaucoup de vin et en égorgeant un grand nombre de moutons. Les habitants des villes voisines arrivent et une grande bataille a lieu. Ils décident donc de quitter la ville. Zeus déchaîne alors sur les bateaux un vent furieux.

Quand ils atteignent de nouveau la terre, ils se retrouvent dans le pays des mangeurs de lotus. Ulysse envoie trois de ses compagnons en éclaireurs pour s'informer sur les habitants de l'île. Ils rencontrent les Lotophages, qui leur offrent des fleurs de Lotus. Ces fleurs, lorsqu'on les mange, font complètement oublier pourquoi les

compagnons sont sur cette île. Ulysse part à la recherche de ses compagnons qui sont dans les bras de belles lotophages. Voyant qu'ils avaient tout oublié, Ulysse les traîne de force jusqu'aux bateaux et les attache sous les bancs avec une corde. Il ordonne à ses autres compagnons d'embarquer en hâte car ce pays n'est autre que celui de l'oubli.

L'ODYSSÉE

2. DANS L'ANTRE DU CYCLOPE CHAPITRE 1

Ulysse et ses compagnons arrivent au pays des Cyclopes, géants à un seul œil. Ils aperçoivent des fumées et entendent des voix. Ulysse décide donc de s'y rendre avec ses douze meilleurs hommes. Ils emportent avec eux du vin et des provisions, car Ulysse sent qu'il va rencontrer un homme très fort et sauvage. Ils arrivent devant une haute caverne où habite un cyclope monstrueux. Ils entrent dans la caverne et n'y trouvent personne. Ils voient un abri avec du fromage, des enclos remplis d'agneaux et de chevreaux, ainsi que de grands vases pleins de lait. «Prenons tout et regagnons notre bateau», disent les hommes. Mais Ulysse voulait voir le cyclope... Ils allument donc un feu et se mettent à manger des fromages en attendant le retour du géant. Le Cyclope Polyphème arrive et décharge du bois. Puis, il pousse dans sa caverne les bêtes qu'il doit traire, et ferme l'entrée avec un gros bloc de pierre. Il aperçoit tous les hommes et leur demande qui ils sont. Ulysse raconte qu'ils sont des guerriers qui se sont perdus. Mais le géant étend les bras et saisit deux hommes pour les manger. Les autres pleurent et lèvent les mains vers Zeus.



L'ODYSSÉE

2. DANS L'ANTRE DU CYCLOPE CHAPITRE 2

Ulysse veut tuer le Cyclope Polyphème avec son épée, mais il ne pourront plus s'échapper à cause du rocher qui bloque l'entrée. Le lendemain, le Cyclope remange deux hommes pour son déjeuner puis sort avec ses brebis. Ulysse a alors une idée : il prend un grand bois d'olivier qui se trouve dans la caverne, en taille un bout et le durcit au feu. Puis il cache ce pieu, et décide de l'enfoncer dans l'œil du Cyclope quand il sera endormi.

Le soir, le Cyclope revient. Il mange encore deux compagnons d'Ulysse. Ulysse lui propose du vin. Le Cyclope vide toute la jarre, puis en redemande. Il demande à Ulysse son nom, et Ulysse lui répond qu'il

s'appelle « Personne ». Le Cyclope boit tellement de vin qu'il s'endort. Ulysse attrape le pieu et le fait chauffer, puis il l'enfonce avec ses compagnons dans l'œil du géant. Polyphème crie, arrache le pieu et appelle ses voisins. Les autres Cyclopes arrivent. Ils lui demandent ce qu'il se passe, et le Cyclope répond que « personne le tue ». Les voisins pensent qu'il n'y a personne et lui disent de prier Poséidon, et ils repartent. Le Cyclope, hurlant de douleur, retire la pierre de la porte et s'assoit à l'entrée de la caverne pour prendre ceux qui veulent sortir.

L'ODYSSÉE

2. DANS L'ANTRE DU CYCLOPE

CHAPITRE 3

Le cyclope Polyphème bloque l'entrée de la grotte mais ne voit plus rien avec son oeil crevé. Ulysse a alors une idée : il s'attache avec ses hommes sous les béliers. Quand le matin se lève, le troupeau sort et le Cyclope ne s'aperçoit de rien. Ulysse et ses compagnons arrivent à aller au navire, puis l'équipage reprend la mer. Quand il se trouve loin, Ulysse crie au Cyclope : « Voilà la punition de Zeus pour avoir mangé mes hommes ! ». Furieux, le Cyclope lance une pierre dans la mer. Les hommes doivent ramer car cela fait de grosses vagues. Mais quand ils arrivent plus loin, Ulysse crie : « Si quelqu'un te demande qui t'a privé de ton oeil et t'a rendu aveugle, dis que c'est Ulysse, l'homme d'Ithaque ! ».

Le cyclope répond : « Misère ! Un devin me l'avait prédit ! Je m'attendais à un homme beau et fort ! Voilà que c'est un moucheron ! »

Le cyclope prie son père Poséidon, dieu de la mer, et lui demande de punir Ulysse et ses hommes en ralentissant leur retour vers Ithaque. Il lance un autre rocher, mais la vague pousse le navire sur une autre île. Les hommes font la fête et repartent à l'aube, en pleurant les compagnons tués par le Cyclope.

L'ODYSSÉE

3. ÉOLE LE MAÎTRE DES VENTS

Ils s'arrêtent ensuite dans l'île d'Éolie où vit Éole, le maître des vents. Ulysse lui raconte toute son aventure et quand arrive le moment de partir, Éole lui donne une outre en cuir dans laquelle il a enfermé tous les vents. Zeus lui en a confié la garde.

Ulysse et ses hommes naviguent durant neuf jours et neuf nuits. Le dixième jour, leur pays est en vue. Ulysse, épuisé, tombe de sommeil.

Ses hommes se mettent à murmurer : « Quelle chance a Ulysse ! Il reçoit toujours de riches présents. Et nous, nous rentrons chez nous les mains vides. Éole vient encore de lui donner des présents. Jetons donc un coup d'oeil dans cette outre. »

Ils ouvrent alors l'outre, et les vents s'échappent. La tempête les emmène loin de leur pays. Réveillé par la tempête, Ulysse pense à se jeter à la mer pour y chercher la mort. Puis il se raisonne et s'étend dans la cale, et laisse souffler la tempête.

L'ODYSSÉE

4. LES TERRIBLES GÉANTS

La tempête ramène Ulysse et ses compagnons vers l'île d'Éolie mais Eole refuse d'aider de nouveau Ulysse. Ils repartent donc et arrivent dans le port de l'île de Télépyle, cité des Lestrygons. Ils amarrent tous leurs bateaux, sauf celui d'Ulysse, qui reste à l'autre bout du port.

Ulysse grimpe sur la falaise pour découvrir le pays, et voit une fumée. Il envoie trois hommes découvrir quels gens habitent là. Ils approchent de la ville et rencontrent une jeune géante qui était sortie pour prendre de l'eau. Ils lui demandent qui est le roi : aussitôt, elle leur montre sa maison.

Lorsqu'ils arrivent à la maison du roi, il attrape un des hommes d'Ulysse pour en faire son repas. Les deux autres s'enfuient, mais de terribles géants arrivent et lancent des rocs qui cassent les navires. Seul le bateau d'Ulysse, au bout du port, y échappe.

Ulysse, à la vue de ces scènes d'horreur, ordonne à ses compagnons de saisir les rames, puis ils fuient loin des falaises.

L'ODYSSÉE

5. CIRCÉ L'ENCHANTERESSE

CHAPITRE 1



Ils continuent leur route et arrivent à l'île de Circé, déesse aux belles boucles, douée d'une magnifique voix humaine. Quand le jour se lève, Ulysse monte sur une colline et aperçoit de la fumée qui sort d'une maison.

Il dit à ses compagnons ce qu'il a vu, et leur cœur se brise de tristesse car ils se souviennent des terribles géants et du brutal Cyclope. Alors Ulysse partage ses compagnons en deux bandes. Il prend le commandement de la première, et son guerrier Euryloque de la deuxième.

La bande d'Euryloque trouve la maison de Circé. Des loups et des lions rôdent autour de la maison : ce sont des hommes que la déesse a ensorcelés. Ils ne se jettent pas sur les nouveaux venus et les accueillent comme leur maître.

Les hommes s'arrêtent car ils entendent Circé chanter de sa belle voix. Ils se mettent à l'appeler. Elle vient leur ouvrir sa porte et les invite à entrer. Seul Euryloque reste, car il a senti un piège. Elle leur donne du vin dans lequel elle a ajouté des drogues, et une fois qu'ils ont bu, elle les frappe de sa baguette pour les changer en porcs, puis les enferme dans son étable.

Euryloque revient vite au bateau et prévient Ulysse. Celui-ci prend alors sa grande épée de bronze et son arc à l'épaule, et part chercher ses hommes.

L'ODYSSÉE

5. CIRCÉ L'ENCHANTERESSE CHAPITRE 2

Ulysse s'enfonce dans l'île et rencontre Hermès, le messager des dieux. Hermès lui dit : « Tes compagnons sont enfermés dans l'étable à porcs de Circé. Je veux te sauver. Prends cette herbe avant d'entrer dans la maison de Circé. »

Ulysse arrive à la maison de Circé et se met à l'appeler. Aussitôt, la déesse vient lui ouvrir. Elle lui prépare une boisson dans laquelle elle verse ses drogues. Ulysse la boit, puis elle le frappe de sa baguette en disant : « A l'étable, toi aussi. »

Alors Ulysse sort son épée et s'élanche sur elle. Circé pousse un cri et se jette à ses genoux, en disant : « Jamais un homme n'a pu boire cette boisson sans être ensorcelé. Range ton épée et soyons amis. »

Mais Ulysse lui répond : « Comment peut-on être amis alors que tu as changé mes compagnons en porcs ? ».

Alors Circé se rend à l'étable et en fait sortir tous les porcs. Elle les frotte chacun d'une nouvelle drogue et ils redeviennent des hommes. Quand ils voient Ulysse, ils se mettent tous à pleurer. Circé est émue et leur propose de rester chez elle pour reprendre des forces. Ils restent là une année entière à faire la fête.



L'ODYSSÉE

6. AU ROYAUME DES MORTS

Au bout d'une année, les hommes veulent retourner dans leur pays. Mais Circé révèle à Ulysse qu'avant d'arriver à Ithaque, il doit aller au royaume des morts faire des sacrifices pour voir le devin Tirésias qui leur dira comment retourner dans leur pays.

Ulysse et ses hommes voguent jusqu'au bout du monde, au pays des Cimmériens. Ils trouvent l'endroit indiqué par Circé et font leurs sacrifices. Tirésias apparait et, comme prévu, prédit l'avenir d'Ulysse.


Tirésias dit à Ulysse : « Tu peux arriver dans ton pays, si, approchant de l'île où broutent les troupeaux du dieu Soleil, tu continues ta route sans leur faire de mal. Mais si tu les touches, alors je te prédis la perte de ton bateau et de tes compagnons. Toi-même, tu rentreras tard dans ton pays et y trouveras d'autres hommes qui souhaitent prendre ta place auprès de ta femme. Il faudra t'en débarrasser, ne pas les laisser faire. »

L'âme de Tirésias repart parmi les morts. Ulysse voit alors Tantale, debout dans un lac. A chaque fois qu'il se penche pour boire, l'eau se retire. Quand il étend ses bras pour prendre les fruits d'un arbre, le vent les emporte. Il voit aussi Sisyphe, qui pousse une énorme pierre vers le sommet d'une colline. Chaque fois qu'il arrive en haut, la pierre retombe et il doit recommencer à la pousser.




L'ODYSSÉE

7. LE CHANT DES SIRÈNES



Ulysse et ses hommes atteignent l'île des Sirènes, dont les chants ensorcellent les hommes. Elles sont assises près de la côte, entourées des os des hommes que leurs chants ont attirés. Ulysse écrase un morceau de cire et bouche les oreilles de ses hommes et leur ordonne de l'attacher au mât. Quand le navire arrive à portée de voix des sirènes, elles l'aperçoivent et se mettent à chanter.

Viens, grand Ulysse,
Héros au faîte de ta gloire,
Arrête, immobilise ton vaisseau
Et écoute notre histoire douce comme le miel.
Tourne cette noire proue vers le rivage ;
Goûte aux doux délices
De jours et de nuits remplis de magie
Qui ne sont destinés qu'aux héros.
Nous connaissons ton noble passé,
Nous connaissons ce que réserve l'avenir.
Arrête-toi un moment avec nous, et repars ensuite,
Un homme content, un homme plus sage.



Leur voix a tant de charme qu'Ulysse est pris d'un grand désir d'en entendre plus. Il demande à ses hommes de le détacher, mais ils ne peuvent entendre ni ses cris ni le chant. Quand ils sont en sécurité, les hommes enlèvent la cire de leurs oreilles et détachent Ulysse. Ils se félicitent d'avoir évité le premier danger.

L'ODYSSÉE

8. CHARYBDE ET SCYLLA

Après avoir quitté l'île des Sirènes, Ulysse et ses hommes se retrouvent devant des nuages de vapeur. Ulysse doit choisir entre deux dangers – ainsi l'a dit l'enchanteresse Circé.

Le premier est une falaise verticale, où se trouve une sombre caverne. C'est l'habitation de Scylla, créature horrible à six longs cous créée par Circé. Au bout de chaque cou, chaque tête s'abaisse pour manger une victime.

L'autre falaise est plus basse, mais encore plus dangereuse. Là vit la redoutable Charybde, engloutissant puis recrachant l'eau de la mer trois fois par jour, retournant et écrasant les bateaux contre les falaises.

Bien que Scylla doive manger six matelots pour en nourrir ses six têtes, Ulysse pense qu'il est préférable de passer de son côté plutôt que de l'autre. Il ne dit rien de Scylla à l'équipage, car il ne veut pas que ses hommes soient pris de panique et se cachent.

Ils continuent donc tout droit. Les hommes ne regardent même pas du côté de Scylla ; mais les six têtes sont projetées en avant et saisissent six des meilleurs matelots. Ils appellent Ulysse au secours, mais les longs cous jettent les hommes dans la caverne où Scylla les dévore.



L'ODYSSÉE

9. LES TROUPEAUX DU DIEU SOLEIL

Les matelots d'Ulysse aperçoivent l'île où broutent les troupeaux du Dieu Soleil. Mais Ulysse n'a pas oublié les paroles de Tirésias et veut continuer. Mais un homme parle au nom de tout l'équipage : « Tes hommes sont fatigués. Passons la nuit près des navires. Le matin, nous rembarquerons. » Ulysse leur donne un dernier avertissement : « Je suis seul contre tous. Jurez-moi que, si nous rencontrons des bêtes ou des moutons, vous ne leur ferez pas de mal. Circé nous a donné de la nourriture, et nous pouvons rester en vie si nous ne touchons pas au bétail.» Ils jurent tous, mangent de la nourriture du navire et se couchent pour dormir.

Mais, dans la nuit, Zeus crée une terrible tempête. Quand l'équipage commence à avoir faim, les hommes se mettent à murmurer : « Pourquoi devrait-on mourir de faim alors que nous sommes entourés de nourriture ? Ils dévorent alors les bêtes. Quand Ulysse voit cela, il pousse des cris. Un nuage noir vient alors planer au-dessus du navire, assombrissant la mer. Zeus lance sa foudre et l'éclair frappe le navire. Le navire coule et les hommes sont projetés dans tous les sens. Ulysse s'accroche à un bout de bois et est entraîné pendant neuf jours et neuf nuits. Le dixième jour, il échoue enfin sur une île.



L'ODYSSÉE

10. LA NYMPHE CALYPSO



Ulysse atterrit sur l'île d'une belle déesse, la nymphe Calypso. Elle descend à sa rencontre et le conduit à sa demeure. Elle traite Ulysse avec égard car elle désire le voir rester. Elle est tombée amoureuse de lui et l'empêche de repartir.

Mais Ulysse veut rentrer chez lui et revoir sa femme Pénélope. Tous les jours, il descend au rivage et regarde la mer, mais jamais aucun bateau ne passe. Sept années passent et Ulysse perd sa joie de vivre.

Tous les dieux le plaignent, sauf Poséidon, toujours en colère. Ils se réunissent sans Poséidon dans le palais de

Zeus. Là, Athéna propose : « Envoyons Hermès dire à Calypso qu'elle laisse partir Ulysse. Moi, j'irai à Ithaque conseiller le fils d'Ulysse. »

Les dieux sont d'accord. Athéna met ses sandales d'or qui la transportent à la vitesse du vent et arrive devant la maison d'Ulysse, déguisée en voyageuse. Télémaque, le fils d'Ulysse, vient l'accueillir. Il la conduit dans une salle et la fait asseoir sur une chaise, avec un tabouret pour ses pieds. Il appelle un serviteur qui offre des plats de viande, un panier de pain et des friandises.

L'ODYSSÉE

11. ATHÉNA

Athéna arrive à Ithaque, chez Ulysse. Des prétendants pour Pénélope entrent et s'assoient, attendant d'être servis. « Qui sont tous ces gens ? demande Athéna. Ces hommes ne sont pas bien élevés. »

Télémaque répond : « Le maître de cette maison, mon père, est allé à Troie et n'est pas revenu. Nous n'avons jamais eu de nouvelle. Aussi, tous les nobles de ces îles font la cour à ma mère. Elle ne veut pas se marier, mais elle ne les repousse jamais. Ils restent donc ici et ruinent notre maison. »

« Il est temps que ton père revienne pour chasser ces hommes, dit Athéna. Ou bien il te faut le faire toi-même. Car tu es

maintenant l'homme de la maison. »

Le repas fini, Athéna part. Dans la soirée, un poète chante une chanson sur la guerre de Troie. Pénélope l'entend et lui demande, en larmes, de chanter une autre chanson. Mais Télémaque l'arrête : « Ulysse n'est pas le seul guerrier qui n'est pas revenu de la guerre de Troie. Retourne à ta chambre et laisse la parole aux hommes, et surtout à moi car je suis le maître de cette maison. » Il parle ainsi pour impressionner les prétendants, mais Pénélope est fière de son audace. Elle retourne à sa chambre, pendant que Télémaque réfléchit à ce qu'il doit faire.

L'ODYSSÉE

12. LES PRÉTENDANTS DE PÉNÉLOPE

Le lendemain matin, Télémaque convoque les prétendants pour protester contre leurs manières. A la fin de son discours, un des prétendants s'empare du bâton de l'orateur.

« Ce n'est pas la faute des prétendants, mais plutôt celle de ta mère. Il y a plus de trois ans qu'elle nous encourage tous, mais elle n'en pense pas un mot. Voici sa dernière ruse : elle a préparé sur son métier à tisser un grand linceul pour ton grand-père. Elle nous a demandé d'attendre qu'il soit fini. Elle y a travaillé le jour, mais, pendant la nuit, elle défaisait tout. Mais au bout de quatre ans, une de ses servantes nous a révélé le secret. Alors, elle a fini l'ouvrage. Nous ne la quitterons pas avant qu'elle ait choisi l'un de nous. »

Le devin d'Ithaque donne un avertissement aux prétendants : « Je vois un sombre destin s'approcher de vous. Souvenez-vous, j'ai prédit depuis longtemps qu'Ulysse reviendrait, et votre mort est proche. »

Mais Eurymaque, un autre des prétendants, répond : Je déclare qu'Ulysse est mort depuis longtemps. Sa femme doit accepter un de ses prétendants et l'épouser. »

Télémaque sait alors qu'il doit préparer un plan.



L'ODYSSÉE

13. LE RADEAU D'ULYSSE

CHAPITRE 1



Zeus donne enfin des ordres pour que se terminent les malheurs d'Ulysse. Il envoie son messager Hermès sur l'île de Calypso. Chaussé de ses sandales d'or, il vole par-dessus la terre et la mer et arrive sur l'île de la nymphe. Calypso lève les yeux et reconnaît Hermès. Elle lui dit :

« C'est un grand honneur pour moi, Hermès. Dis-moi ce que je peux faire pour toi. »

« C'est Zeus qui m'envoie, lui répond Hermès. Il te demande de relâcher Ulysse maintenant, car son destin n'est pas de finir sa vie sur cette île. »

Calypso frémit à ces paroles.



« J'ai sauvé cet homme et je l'ai chéri, dit-elle. Mais personne ne peut s'opposer à la volonté de Zeus. Qu'il s'en aille et traverse la mer ! Je l'aiderai autant que je le pourrai. »


« Alors, fais-le partir tout de suite », dit Hermès, et il disparaît.

Dès qu'il fut parti, Calypso sort à la recherche d'Ulysse. Elle le trouve assis sur le rivage, les yeux mouillés de larmes.

« Ne pleure plus, dit-elle. Je vais t'aider à quitter cet endroit. Si tu veux couper des arbres pour te faire un radeau, je l'approvisionnerai de pain, d'eau et de vin, et de tout ce que tu me demanderas, pour que tu ne meures pas de faim. »

L'ODYSSÉE

13. LE RADEAU D'ULYSSE CHAPITRE 2



Le lendemain, Ulysse est debout et habillé. Calypso lui donne une grande hache, puis elle le conduit à un bosquet de grands arbres. Ulysse se met au travail et abat vingt arbres qui flotteront bien. Avec des tarières que lui donne Calypso, il perce des trous et réunit les troncs pour faire un plancher. Il construit un pont et fabrique un mât. Il fait aussi un gouvernail et Calypso lui apporte de l'étoffe pour une voile. Il pousse son vaisseau sur des rouleaux jusqu'à la mer.

A la fin du quatrième jour, tout est fini. Le matin du cinquième, Calypso l'accompagne et lui procure du vin, de l'eau, de la viande et du pain, mais aussi un bon vent. Ulysse déplie sa voile et parcourt la mer pendant

dix-sept jours en se guidant grâce aux étoiles. Mais au bout du dix-huitième jour, Poséidon aperçoit Ulysse sur la mer et sent monter sa colère. Il rassemble les nuages et agite la mer de son trident.

Quand Athéna voit Ulysse agrippé à une poutre, elle a pitié de lui. Et calme tous les vents, sauf celui du Nord qui pousse Ulysse vers le rivage. Au bout de trois jours, il aperçoit enfin la terre. Mais le rivage est entouré de rochers pointus qui peuvent lui briser tous les os. Athéna lui donne l'idée de longer la côte à la nage. Et c'est ainsi qu'Ulysse, blessé et fatigué, atteint enfin le rivage. Il plie la tête et embrasse la terre pour remercier Athéna.

L'ODYSSÉE

14. NAUSIKAA

CHAPITRE 1



Au palais du roi des Phéaciens, la princesse Nausicaa s'éveille après avoir rêvé de l'arrivée d'un époux, et de tous les beaux habits dont elle et sa famille auront besoin pour ce jour. Elle quitte sa chambre et part à la recherche de son père et de sa mère. « Père chéri, dit-elle, pourrais-tu me laisser prendre un grand chariot pour que j'emporte nos plus beaux habits à la rivière pour les laver ? ».

Son père sourit et accepte. Nausicaa sort les habits et les entasse dans le chariot. Sa mère ajoute un panier de nourriture et une outre de vin. Elle lui donne aussi de l'huile d'olive pour s'en frotter après le bain. Nausicaa et ses suivantes arrivent à la rivière, où les jeunes filles lavent les habits puis les étendent sur le rivage. Elles se baignent et se frottent d'huile, puis prennent leur repas au soleil en attendant que les vêtements sèchent.

Athéna réveille Ulysse. Il sort à genoux du buisson qui l'abrite, tenant devant lui une branche car il n'a pas d'habits. Épouvantées, toutes les suivantes de Nausicaa s'enfuient. Mais la fille du roi reste là.

« Si tu es une déesse, dit Ulysse, tu es sûrement Artémis. Mais si tu es mortelle, ton futur époux a de la chance car je n'ai jamais vu beauté comme la tienne. Je te prie de me donner quelques vêtements et de me dire le chemin de la ville, car je ne sais même pas où je suis. »

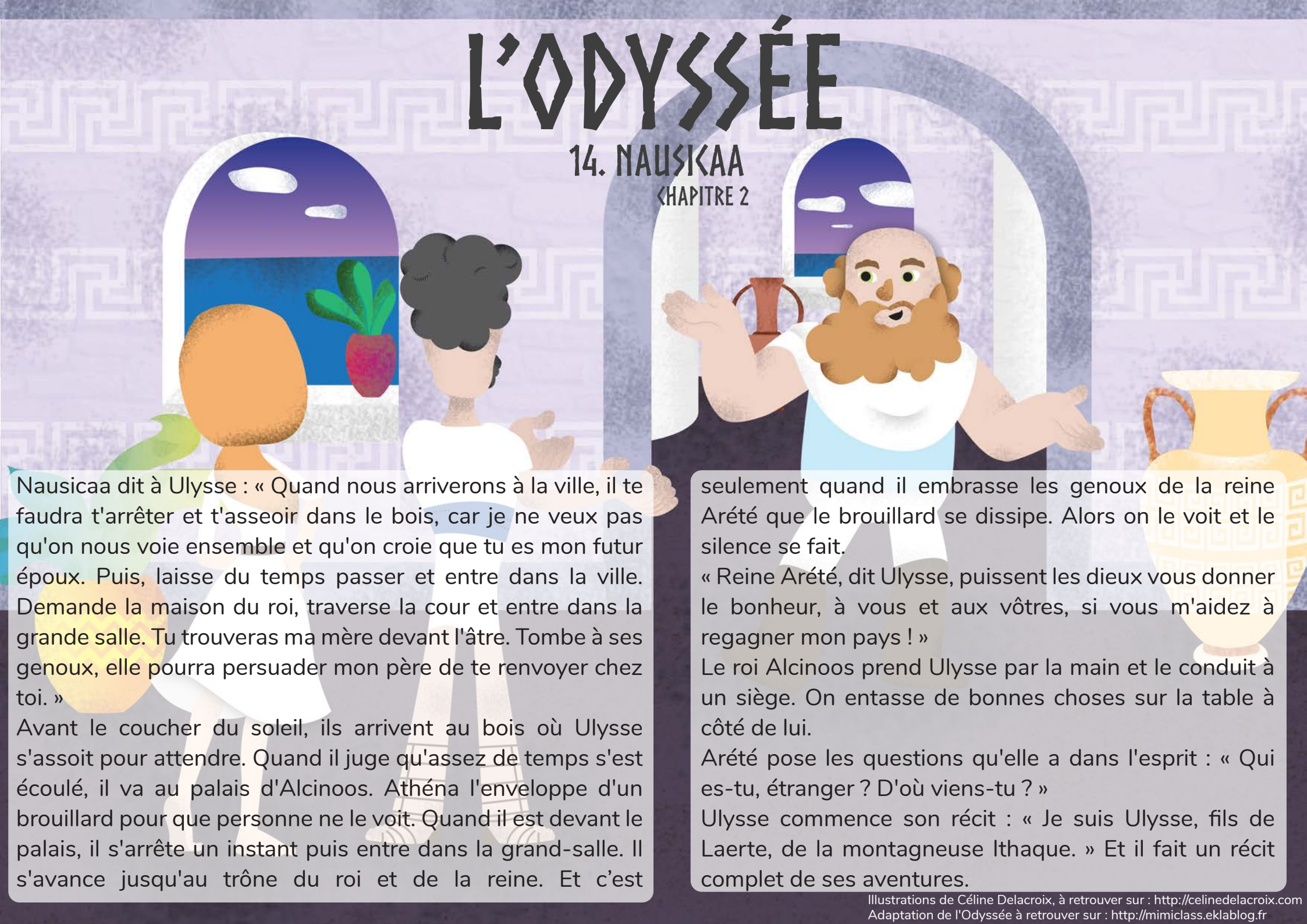
Alors Nausicaa lui répond : « Je vois, étranger, que tu n'es pas un méchant. Tu ne manqueras de rien ici. Car c'est le pays des Phéaciens, et je suis la fille du roi Alcinoos. »

Elle appelle ses suivantes pour qu'elles apportent des vêtements à Ulysse. Il se baigne et met des habits propres. En le voyant, Nausicaa aimerait l'avoir pour époux. Elle ordonne à ses suivantes de lui donner à boire et à manger.



L'ODYSSÉE

14. NAUSIKAA CHAPITRE 2



Nausicaa dit à Ulysse : « Quand nous arriverons à la ville, il te faudra t'arrêter et t'asseoir dans le bois, car je ne veux pas qu'on nous voie ensemble et qu'on croie que tu es mon futur époux. Puis, laisse du temps passer et entre dans la ville. Demande la maison du roi, traverse la cour et entre dans la grande salle. Tu trouveras ma mère devant l'âtre. Tombe à ses genoux, elle pourra persuader mon père de te renvoyer chez toi. »

Avant le coucher du soleil, ils arrivent au bois où Ulysse s'assoit pour attendre. Quand il juge qu'assez de temps s'est écoulé, il va au palais d'Alcinoos. Athéna l'enveloppe d'un brouillard pour que personne ne le voit. Quand il est devant le palais, il s'arrête un instant puis entre dans la grand-salle. Il s'avance jusqu'au trône du roi et de la reine. Et c'est

seulement quand il embrasse les genoux de la reine Arété que le brouillard se dissipe. Alors on le voit et le silence se fait.

« Reine Arété, dit Ulysse, puissent les dieux vous donner le bonheur, à vous et aux vôtres, si vous m'aidez à regagner mon pays ! »

Le roi Alcinoos prend Ulysse par la main et le conduit à un siège. On entasse de bonnes choses sur la table à côté de lui.

Arété pose les questions qu'elle a dans l'esprit : « Qui es-tu, étranger ? D'où viens-tu ? »

Ulysse commence son récit : « Je suis Ulysse, fils de Laerte, de la montagnaise Ithaque. » Et il fait un récit complet de ses aventures.

L'ODYSSÉE

15. LE RETOUR À ITHAQUE

Après avoir entendu l'histoire de ses aventures, le roi Alcinoos décide d'aider Ulysse à partir. Il lui donne un navire et son équipage pour le reconduire chez lui, mais aussi des vêtements, des ornements d'or et d'autres riches présents. Ulysse fait ses adieux sur le rivage, puis se couche pendant que les hommes d'équipage montent à bord. Le navire franchit les vagues sur la mer, et, quand se lève l'étoile du matin, il arrive au port d'Ithaque.

Les Phéaciens emportent Ulysse, toujours endormi, et le déposent sur le sable. Quand il s'éveille, Athéna lui apprend qu'il est enfin dans son pays. Ils cachent dans une caverne tous les présents, puis Athéna ferme l'entrée de la caverne avec une pierre. Elle met Ulysse au courant de la situation :

« Il va te falloir réfléchir au moyen de régler leur compte aux prétendants qui dévorent tes richesses. Ta femme attend ton retour et leur fait de fausses promesses. »

« Dis-moi ce qu'il faut faire, dit Ulysse, car sans ton aide je ne peux les vaincre tous. »



« Je vais d'abord te transformer pour que personne ne te reconnaisse. Puis tu iras voir le vieillard qui s'occupe de tes pourceaux, et je t'enverrai ton fils Télémaque. »

Athéna touche Ulysse de sa baguette. Sa peau se flétrit, des cheveux et ses yeux perdent de leur éclat. Elle transforme ses habits en haillons sales, lui jette sur le dos une vieille peau de daim et lui donne un bâton et une besace trouée.

Et c'est sous l'apparence d'un vieux mendiant qu'Ulysse rentre chez lui.

L'ODYSSÉE

16. ULYSSE TROUVE UN AMI



Athéna part en direction du palais et Ulysse se met à monter le sentier qui conduit à l'endroit où se trouve le fidèle porcher. Le vieux porcher Eumée est assis là. Ses chiens féroces aperçoivent Ulysse et se précipitent sur lui. Ulysse s'assoit et laisse tomber son bâton. Le porcher accourt et écarte les chiens. Il conduit l'étranger à sa cabane et le fait asseoir. Ulysse est très heureux de cet accueil. Il l'est encore plus quand le porcher tue deux porcelets, les découpe et les fait rôtir à la broche.

« Mange, étranger, dit le porcher. Nous ne pouvons t'offrir que des cochons de lait. Les gros porcs vont aux prétendants de ma maîtresse. Je pense qu'ils ont appris qu'Ulysse, mon maître, est mort quelque part. Et cela explique peut-être pourquoi ils restent ici et gaspillent la richesse de mon maître. »

« Qui était ce riche maître ? demande Ulysse. Il est possible que je l'aie rencontré quelque part. »

« Non, mendiant, dit le porcher. Inutile de venir raconter ici que tu as vu Ulysse. Sa femme et son fils entendent dire cela depuis des années. »

« Ami, dit Ulysse, je vais faire plus que dire que je l'ai vu. Je te jure qu'il sera de retour avant la fin de ce mois et se vengera de tout ce qui s'est passé dans sa maison. »

Avec la nuit, le temps devient orageux. Eumée fait un lit pour son hôte près du feu et Ulysse se couche, armé d'un javelot et d'une épée.

L'ODYSSÉE

17. ULYSSE ET SON FILS



Athéna rend visite à Télémaque et lui dit d'aller à la cabane du porcher. Télémaque obéit à ses ordres. Il attache ses sandales et se dirige à grands pas vers la maison du porcher.

A l'approche de Télémaque, les chiens sautent autour de lui en remuant de la queue.

Ulysse crie à son compagnon : « Voici venir quelqu'un que vous connaissez bien, car les chiens remuent de la queue. »

Le porcher accueille son jeune maître comme s'il était son fils. Télémaque accepte avec plaisir un siège et partage le repas des deux hommes.

Quand ils ont terminé, Télémaque dit au porcher :

« D'où vient ton hôte ? Quel navire l'a amené ? Il n'est pas venu pied à Ithaque. »

« Mon enfant, dit Eumée, il dit qu'il est exilé de Crète. »

« Eumée, dit Télémaque, comment puis-je emmener cet étranger au palais, pour le faire insulter par ces grossiers prétendants ? »

« Tu me permettras de dire un mot, répond Ulysse. Sûrement n'as-tu pas l'intention de laisser continuer ce scandale dans ta propre maison. Si j'étais le fils d'Ulysse, je ferais regretter à ces prétendants toutes les actions qu'ils commettent. »

« Eh bien ! dit Télémaque, la fin est entre les mains des dieux. »

L'ODYSSÉE

18. TÉLÉMAQUE

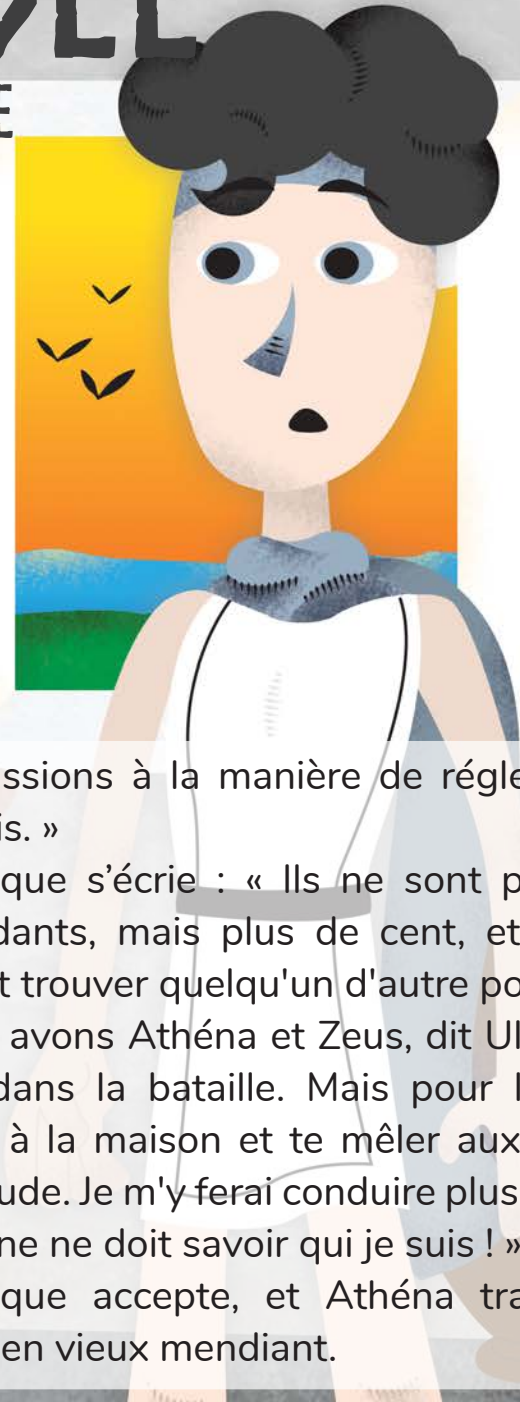


Athéna pense qu'il est temps qu'Ulysse se fasse reconnaître par Télémaque. Elle parle silencieusement à Ulysse, lui disant :

« Confie ton secret à Télémaque. Vous serez deux à réfléchir à la perte des prétendants. »

Athéna le touche de sa baguette d'or, et son manteau et sa tunique brillent comme s'ils étaient neufs. Ulysse reprend sa taille et sa stature, sa barbe et ses cheveux brillent. Télémaque ferme les yeux car il pense que c'est un dieu.

Mais Ulysse le rassure : « Je ne suis pas un dieu, mais ton père. Athéna nous a réunis pour que nous



réfléchissions à la manière de régler leur compte à nos ennemis. »

Télémaque s'écrie : « Ils ne sont pas dix ou vingt, ces prétendants, mais plus de cent, et ils sont robustes. Il faudrait trouver quelqu'un d'autre pour nous aider. »

« Nous avons Athéna et Zeus, dit Ulysse. Ils seront à nos côtés dans la bataille. Mais pour le moment il te faut rentrer à la maison et te mêler aux prétendants comme d'habitude. Je m'y ferai conduire plus tard par Eumée, mais personne ne doit savoir qui je suis ! »

Télémaque accepte, et Athéna transforme à nouveau Ulysse en vieux mendiant.

L'ODYSSÉE

19. RETOUR À LA MAISON



Télémaque part en ville. En arrivant au palais, il pose sa lance contre une colonne. Ulysse, vêtu de haillons, sa besace trouée pendue à son épaule, arrive à la porte du palais avec Eumée. Il entre, comme un mendiant, dans sa propre maison. De nombreux prétendants ont pitié de ses haillons et lui donnent du pain et de la viande. Mais Antinoos, le chef des prétendants, saisit un tabouret, le lance avec force, et atteint Ulysse en dessous de l'épaule droite. Ulysse ne tombe pas sous le coup. Il ne fait que secouer la tête en silence, mais son cœur est plein de rage.

Il retourne s'asseoir près de la porte et lance sur Antinoos une malédiction. Les prétendants craignent que le mendiant ne soit un dieu déguisé, qui les punirait tous. Amphinomos, un des meilleurs prétendants, boit à la santé d'Ulysse dans une coupe d'or. Ulysse l'avertit : « Tu sembles un homme honnête, Amphinomos. Puissent les dieux te faire rentrer chez toi en vie avant qu'Ulysse ne déchaîne sa vengeance dans sa maison ! » Et son intuition est justifiée, car Athéna a décidé qu'il périrait sous les coups de la lance de Télémaque.

L'ODYSSÉE

20. PRÉPARATIF DU CONCOURS

Pendant que les prétendants partent dormir, Ulysse et Télémaque restent seuls dans la grand-salle. Ils se mettent au travail et cachent des casques, des lances, des boucliers et des javelots. Puis Télémaque repart dans sa chambre. La belle Pénélope descend de sa chambre, et demande une chaise pour parler avec son invité. Ulysse s'assoit et essaie de garder les idées claires.

« Étranger, dit Pénélope, dis-moi qui tu es et d'où tu viens. »

« Ah ! dit Ulysse, ne me demande pas cela, car la pensée de mon pays et de ma famille me remplit d'un grand chagrin. »

« Je comprends, dit Pénélope, car ma douleur à moi aussi est grande. Des hommes veulent me prendre pour femme, cependant je ne peux me résoudre à un mariage détesté, car Ulysse est toujours vivant dans mon cœur. »

Les larmes coulent des yeux de Pénélope.

« Je dois te dire encore une chose, dit Pénélope ; si Ulysse ne revient pas, j'ai l'intention de faire faire un concours aux prétendants, et d'épouser le vainqueur. Ulysse plaçait douze haches en ligne droite, puis il se mettait à distance et tirait une flèche qui les traversait toutes. Je demanderai aux prétendants de faire de même. »

« Noble dame, dit Ulysse, ne retarde pas cette épreuve. Je te promets qu'avant que les flèches soient tirées, Ulysse reviendra. »

Ils se séparent sur ces paroles.



Le lendemain matin, Pénélope entre dans la grand-salle. Derrière elle viennent des serviteurs, portant le grand arc d'Ulysse, un carquois plein de flèches, et les douze haches qu'elle veut utiliser dans l'épreuve.

« Écoutez-moi. Voici le grand arc d'Ulysse. Je quitterai cette maison avec celui pourra le tendre et faire passer une flèche à travers les trous de ces douze haches. »

Télémaque parle alors : « Pour prouver que je suis un homme, je vais essayer de bander cet arc ».

Il se lève, creuse une tranchée, y place toutes les haches en ligne droite, puis il essaie l'arc. Mais il ne peut mettre la corde en place.

« Ah ! dit Télémaque, voyons si vous pourrez tendre cet arc. »

Léodès s'avance le premier. Ses mains délicates ne peuvent même pas courber l'arc, et il retourne à sa place.

« Cet arc viendra à bout d'un plus fort que moi ! dit-il. »

« Sottise, dit Antinoos. Tout cela parce que toi, tu es incapable de tendre cet arc ! Nous chaufferons cet arc et le graisserons, et ce jeu sera fini. »

Les hommes essayent de tendre l'arc, mais aucun ne peut le faire plier.

Entre temps, Ulysse dit à Eumée : « C'est moi, Ulysse, qui suis de retour. Vous pouvez voir cette cicatrice que m'a faite un coup de défense de sanglier qui vous prouve que c'est bien moi. Si vous voulez m'aider, attendez que je demande à essayer l'arc. Les prétendants le refuseront certainement. Alors toi, Eumée, tu me le donneras. »

Le loyal serviteur fond en larmes et se jette au cou d'Ulysse.



L'ODYSSÉE

21. L'ARC D'ULYSSE CHAPITRE 1



L'ODYSSÉE

21. L'ARC D'ULYSSE CHAPITRE 2

C'est le tour d'Eurymaque qui chauffe l'arc devant le feu. Mais il ne peut pas non plus le courber.

« Malheur à moi, gémit-il. Nous sommes tous plus faibles qu'Ulysse. »

« Sottise que tout cela, dit Antinoos. Aujourd'hui, c'est jour de fête. Mangeons et buvons et ne nous occupons pas de cet arc. Nous finirons notre partie demain. »

Tous l'approuvent. Mais Ulysse prend la parole.

« Puis-je vous demander de me laisser essayer cet arc ? »

Ces paroles irritent les prétendants car ils craignent que ce vieux ne puisse vraiment tendre l'arc. Malgré les railleries des prétendants, le porcher donne l'arc à Ulysse. Il soulève le grand arc, place la corde de l'arc, puis la fait vibrer. Les prétendants sont étonnés, et Zeus fait gronder un coup de tonnerre comme un heureux présage.

Ulysse prend une flèche et la pose sur l'arc. Puis il saisit la flèche et la corde, vise et tire. La flèche passe à travers les trous de toutes les haches, sans rien toucher, et ressort de l'autre côté. Se tournant vers son fils, Ulysse dit :

« Télémaque, ma force est toujours la même. Allons, préparons une fête pour tous ces invités. »

A ce signal, Télémaque sort son épée de sa cachette et s'avance armé aux côtés de son père.

Ulysse se débarrasse de ses haillons et brandit l'arc et le carquois. « L'épreuve est terminée, s'écrie-t-il ». Il décoche une flèche à Antinoos qui lui perce la gorge. Les prétendants cherchent des armes au mur, mais Ulysse leur lance un regard noir et crie : « Chiens, vous pensiez que je ne reviendrais jamais de Troie. Maintenant, l'heure de la mort a sonné pour vous ! »

Les hommes blêmissent de peur. Seul Eurymaque trouve la force de parler : « Tout est de la faute d'Antinoos, il est mort maintenant. Épargne le reste d'entre nous et nous parcourrons la campagne, rassemblant des troupeaux de moutons et de l'or pour te dédommager de tout ce que nous avons détruit. »

« Eurymaque, dit Ulysse, même si vous me donniez toutes vos terres, cela ne m'empêcherait pas de vous tuer les uns après les autres, jusqu'à ce que ma vengeance soit complète. »

A ces paroles, le cœur de tous les prétendants tremble.

« Tirez vos épées, mes amis, crie Eurymaque. Ensemble nous le chasserons et nous irons chercher du secours en ville. »

Il bondit sur Ulysse, mais Ulysse décoche une seconde flèche qui lui perce la poitrine. Ensuite, Amphinomos se précipite sur Ulysse, mais Télémaque le frappe par derrière de sa lance. Il court ensuite chercher dans la réserve des boucliers, des lances et des casques pour lui-même et son père. Quand il revient, les morts s'entassent : chaque flèche d'Ulysse en faisait un. Ulysse pose son arc contre une colonne, met son bouclier et son casque, et saisit deux javelots. Puis il massacre tous les prétendants avec son fils.

Ulysse fait le tour de la salle, pour être sûr qu'aucun prétendant ne s'est caché pour échapper à la mort. Puis il envoie sa vieille nourrice dire à Pénélope que son mari est de retour.

L'ODYSSÉE

22. LA FIN DES PRÉTENDANTS



L'ODYSSÉE

23. EN FAMILLE



Pénélope entre dans la grand-salle et s'assoit sur son fauteuil. Ulysse reste silencieux, attendant de voir ce qu'elle va faire. Pénélope est incapable de parler, car elle cherche à retrouver en lui son mari.

« Pourquoi ne t'approches-tu pas de mon père et ne lui parles-tu pas ? » s'écrie Télémaque.

« Mon enfant, dit Pénélope, si c'est vraiment Ulysse, nous nous reconnâtrons bientôt, car il y a entre nous des secrets que personne d'autre ne connaît. »

Ulysse sourit à ces paroles. « Laisse ta mère tranquille, Télémaque. Réfléchis à ce que nous devons faire pour rester en paix. » « C'est à toi de décider, dit Télémaque. »

Comme toujours, Ulysse a une idée. « Que la maison soit pleine du bruit de la musique et de la danse : les voisins croiront qu'il y a ici une noce. Ils ne doivent pas apprendre la mort des prétendants. »

Les gens qui passent dans la rue pensent donc que Pénélope épouse enfin un prétendant. Pendant ce temps, Ulysse retourne

près de sa femme.

« Nourrice, dit-il, fais un lit pour moi, puisque je vais dormir seul. »

« Oui, dit Pénélope. Sors son grand lit et mets-y des draps neufs. »

Elle veut mettre à l'épreuve son mari. Mais Ulysse se fâche.

« J'aimerais savoir comment elle va déplacer mon lit, s'écrie Ulysse. Un olivier poussait dans le sol de la maison et j'en ai fait un des piliers du lit. »

A ces paroles, Pénélope fond en larmes et se précipite dans les bras de son mari. « Ne te fâche pas contre moi, Ulysse, il y a tant d'imposteurs ! Mais toi seul pouvait me dire le secret du lit. »

Ulysse pleure en la serrant dans ses bras. Elle lui dit tout ce qu'elle avait souffert des prétendants. Et lui raconte à son tour ses aventures et ses malheurs.

Ulysse est enfin de retour parmi les siens.