

LES CONTES
DU VIEUX JAPON

No. 17

SIPPEÏTARO

PUBLIÉS PAR
T. HASEGAWA,
17, Kami Negishi,
TOKYO.



著作權登錄不許複製

TOUS LES DROITS RÉSERVÉS.

明治三十六年五月十日發行
大正二年二月十日再版印刷
同年同月二十日再版發行

自第十一號 至第廿號 全十冊

佛文日本昔噺

編輯兼 發行者 長谷川武次郎
東京市下谷區上根岸十七番地

繪畫 印刷者 金子德次郎
同市同區同町百七番地

文字 印刷者 村岡平吉
橫濱市太田町五丁目八十七番地



PRÉFACE.

L'histoire suivante est, depuis les temps anciens, fort répandue dans toutes les parties du Japon. Chaque province possède une version un peu différente; toutefois, celle que nous donnons ici est la plus généralement connue.

Le dessin du chien sur l'autre page est la copie d'une image venant de Mitsouminé ou Mitakésan et que les fidèles révèrent comme O koutsi sinzin, le chien à grande bouche; il sert de charme pour éloigner les diables et les voleurs. L'original était, à n'en pas douter, quelque chose comme le chien Sippeitaro.

Si jamais les enfants qui lisent ce livre viennent visiter le Japon, ils pourront voir encore l'image de ce chien fixée sur la porte des maisons.



大竹
明神
篁太郎



SIPPËITARO.

RÉCIT

Il y a longtemps, bien longtemps, au temps des fées et des géants, des ogres et des dragons, des vaillants chevaliers et des demoiselles éplorées; donc, dans ces vieux temps, un brave et jeune guerrier partit, dans le vaste monde, en quête d'aventures.

Pendant quelque temps il ne rencontra rien qui sortit du commun; mais, à la fin, après avoir

voyagé dans une forêt très-épaisse, il se trouva, un soir, tout près d'une montagne à l'aspect sauvage et solitaire. Pas de village en vue, pas de maisons; pas même une hutte de charbonnier, que l'on trouve cependant si souvent sur les limites d'une forêt. Il avait suivi un sentier à peine visible, tellement l'herbe avait poussé, même en cet endroit; mais bientôt il en avait également perdu la trace. Chacun de ses efforts semblait le faire tomber au plus épais des hautes herbes qui poussaient, très-épaisses, tout autour de lui.

Enfin, fatigué et à moitié évanoui,

il arriva, presque à la nuit noire, à un petit temple désert et en ruines, mais qui contenait cependant encore un autel. Ce serait au moins un abri contre les rosées trop fraîches; aussi résolut-il d'y passer la nuit. Il n'avait rien à manger, mais, bien enveloppé dans son manteau et son bon sabre auprès de lui, il se coucha et tomba bientôt dans un profond sommeil.

Vers minuit, il fut réveillé par un bruit effrayant. D'abord il crut qu'il rêvait; mais le bruit continuait, tous les environs résonnaient de cris et d'appels sinistres. Le jeune guerrier

se leva avec précaution, et saisissant son sabre, regarda par un trou du mur en ruines. Il vit alors quelque chose d'abominable. Une troupe de chats hideux dansaient une horrible danse sauvage et leurs miaulements étaient répétés par l'écho dans le silence de la nuit. Habitué à leurs cris le jeune guerrier pouvait parfaitement distinguer ce qu'ils disaient : "Ne le dites pas à Sippeïtarō ; gardez le bien secret ! Ne le dites pas à Sippeïtarō !"

Un beau clair de lune parut bientôt éclairant cette scène, que le jeune guerrier considérait avec un étonnement

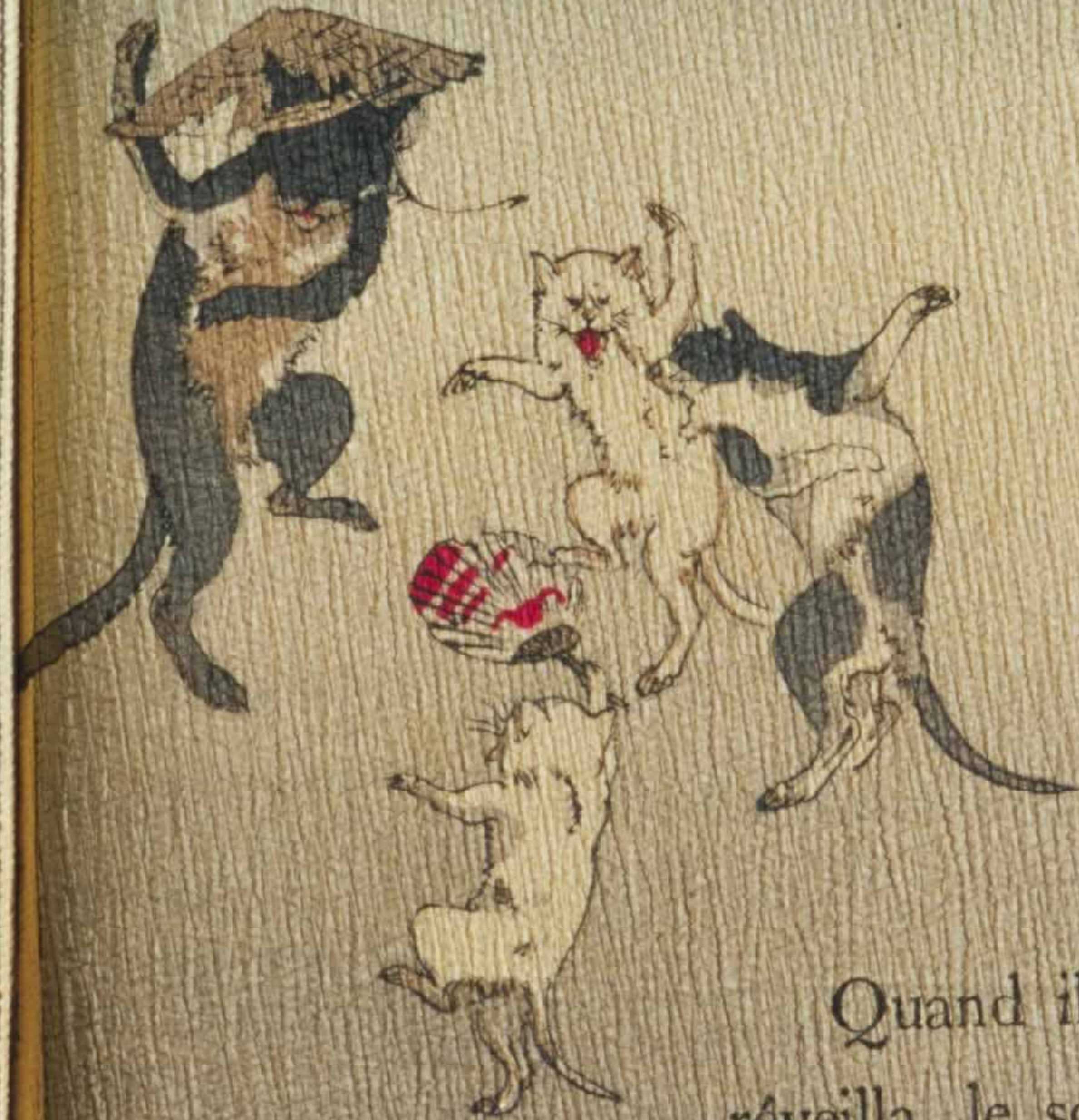


mêlé d'horreur.

Soudain, l'heure de minuit étant
passée, les chats disparurent et
tout retomba



dans le silence. Le reste de la nuit
se passa sans incident et le jeune
guerrier dormit profondément
jusqu'au matin.



Quand il se
réveilla, le soleil
était déjà haut et il

se dépêcha de quitter l'endroit où il avait été témoin de pareille aventure. Par la brillante lumière de la matinée, il découvrit les traces d'un sentier qu'il n'avait pu apercevoir la veille. Il le suivit et vit, à sa grande satisfaction, qu'il conduisait, non pas, comme il le craignait, à la forêt dont il était sorti, mais dans la direction opposée, vers une large plaine. Il y aperçut une ou deux maisons de campagne, et, un peu plus loin, un village. Pressé par la faim il dirigea à la hâte ses pas vers ce village, lorsqu'il entendit comme une voix de vieille femme, se lamentant et se plaignant.

Il n'eut pas plus tôt entendu ces appels de détresse qu'oubliant sa faim, il courut vers la plus proche des maisons pour voir ce que cela signifiait et s'il pouvait être de quelque secours.

Les gens qui étaient là répondirent à ses questions, et lui dirent, tout chagrins et les yeux en larmes que tout secours était impuissant. — "Chaque année, ajoutèrent-ils, l'esprit de la montagne réclame une victime. L'heure est venue, et cette nuit même, il dévorera notre fille si charmante. Voilà pourquoi nous nous lamentons." Et quand le jeune guerrier,



tout étonné,
demanda
des détails,
il lui fut
répondu
qu'au coucher
du soleil, la vic-
time serait mise dans
une sorte de cage, portée
jusqu'au temple en



ruines, où il venait justement de
passer la nuit, et là, laissée seule. Le
matin elle aurait disparu ; c'était
ainsi tous les ans et ce serait ainsi
cette fois ; il n'y avait aucun recours
contre cette calamité.



A mesure qu'il écoutait, le jeune guerrier était de plus en plus envahi d'un ardent désir de délivrer la jeune fille—Et le vieux temple où il avait passé la nuit lui remit en mémoire l'aventure qu'il y avait eue; il demanda donc à ses hôtes s'ils avaient jamais entendu le nom de Sippeïtarō et qui il était.

“Sippeïtarō, lui fût-il répondu est un beau et fort chien; il appartient au premier serviteur de notre Prince qui habite seulement un peu plus loin d'ici—Nous voyons souvent ce chien suivre son maître; c'est une bonne et belle bête.”

Le jeune chevalier ne s'arrêta pas à en demander davantage; il se hâta d'aller trouver le maître de Sippeïtarō et lui demanda de lui prêter son chien pour une nuit. D'abord, le propriétaire de l'animal



refusa ; enfin, pressé, il consentit sous condition qu'il lui serait rendu le lendemain même. Enchanté, le jeune guerrier emmena le chien.

Il alla ensuite voir les parents de l'infortunée jeune fille, et leur dit de la garder à la maison et de la bien surveiller jusqu'à son retour. Il plaça alors le chien Sippeitarō dans la cage qui avait été préparée pour la jeune fille ; et, avec l'aide de quelques jeunes gens du village, emporta la cage jusqu'au vieux temple en ruines. Là, les jeunes gens refusèrent de rester même un moment dans cet endroit hanté, et ils se dépêchèrent de dég-

ringoler la montagne comme si une troupe de fantômes eût été à leur trousses. Le jeune guerrier avec le chien pour compagnon resta donc seul et attendit les événements.





A minuit, alors que la pleine lune
était haute dans le firmament, et
répandait sa lumière sur la montagne,
les chats fantômes vinrent
de nouveau.



Cette fois, ils avaient
au milieu d'eux un affreux chat noir

plus terrible que les autres et que le jeune guerrier n'eut pas de peine à reconnaître pour le génie maléfisant de la montagne. A peine le monstre eut-il aperçu la cage qu'il supposait contenir



sa victime, qu'il dansa et sauta tout autour avec des miaulements féroces de triomphe et de joie, ainsi, du reste, que ses compagnons. Quand il eut bien tourné tout autour, il ouvrit la porte et s'apprêtait à dévorer sa victime.



Mais cette fois il trouva à qui parler. Le brave Sippeïtarō sauta dessus et le saisissant avec les dents le tint à terre jusqu'à ce que le jeune guerrier, d'un coup de sabre, vint l'étendre mort à ses pieds. Quant aux autres chats, tout étonnés, ils ne songèrent pas à fuir et le chevalier, ainsi que Sippeïtarō, en eurent bon marché.

Le jeune guerrier rapporta alors le chien à son maître, en le remerciant vivement ; puis, il annonça aux parents de la jeune fille que leur enfant était libre, et aux habitants du village que le monstre avait péri et

qu'il ne les tracasserait plus désormais. " Vous devez tout ceci, ajouta-t-il, au brave Sippeïtarō."

Il leur dit adieu et partit à la recherche de nouvelles aventures.

Traduit par J. Dautremet.

