

Voici les livres sur la mythologie Anichinabe

Mythes et Légendes Ojibwés :

https://www.amazon.fr/dp/B0GYDXFY2?&linkCode=ll2&tag=mythscience-21&linkId=fe59c6b7461102ea4a4d9feb681d2949&ref_=as_li_ss_tl

Mythes et Légendes Odawa :

https://www.amazon.fr/dp/B0GHHPGVLW?&linkCode=ll2&tag=mythscience-21&linkId=d28c3ee4bf070fcd9493dc95926810c6&ref_=as_li_ss_tl

Mythes et Légendes Algonquiens :

https://www.amazon.fr/dp/B0GGSHWFQT?&linkCode=ll2&tag=mythscience-21&linkId=9071d2106079caa073e0d90ce5ae605c&ref_=as_li_ss_tl

Livres pour enfants Odawa :

https://www.amazon.fr/dp/B0GJDLNW5M?&linkCode=ll2&tag=mythscience-21&linkId=cee7bce422d54725f81a250d2c0fc78e&ref_=as_li_ss_tl

Livres pour enfants Algonquiens :

https://www.amazon.fr/dp/B0GFJV77K3?&linkCode=ll2&tag=mythscience-21&linkId=9acbb4bedcfc9738d0ffd240af9c14fc&ref_=as_li_ss_tl

[Histoires Anishinabe](#)

[Mythes et Légendes Algonquiennes](#)

[Note pour les lecteurs](#)

[Les Algonquins \(Omàmiwinini\)](#)

[Identité, Étymologie et Territoire](#)

[Histoire : Maîtres de la Rivière et Guerres du Castor](#)

[Culture, Spiritualité et Organisation Sociale](#)

[Mode de vie et subsistance](#)

[Spiritualité et pratiques rituelles](#)

[Structure sociale et organisation territoriale](#)

[Technologies essentielles](#)

[Acériculture et production du sucre d'érable](#)

[Rites funéraires](#)

[Transmission orale et pédagogie](#)

[NOTES CULTURELLES ET CONTEXTUELLES](#)

[Géographie et environnement](#)

[Figures héroïques : Nanabozho et Glooscap](#)

[Cosmologie : Manitou et les esprits](#)

[Wampum : production et usage](#)

[Calumet et protocoles diplomatiques](#)

[Agriculture limitée et Trois Sœurs](#)

[Créatures mythologiques](#)

[Portée des récits traditionnels](#)

[Le Lapin Paresseux](#)

[Les Aventures du Grand Lapin](#)

[Algon et la Fille du Ciel](#)

[La Création du Monde par Glooscap](#)

[Le Déluge de Michabo](#)

[Glooscap et la Création de son Peuple](#)

[Glooscap et le Bébé](#)

[La Naissance de Glooscap et de son Frère Malsumis le Loup](#)

[Les Belles Paroles ne Peuvent Adoucir le Mal](#)

[Comment Glooscap trouva l'Été](#)

[Comment Lapin Voulut Imiter les Pics](#)

[Comment une Femme de Perdrix Devint Canard Harle](#)
[Comment Perdrix Construisit de Bons Canoës pour Tous les Oiseau](#)
[Nanabozho et la Création du Monde](#)
[Comment Lapin Apprit sa Dernière Leçon](#)
[Comment Lapin Devint Sage en Étant Lui-Même](#)
[Les Aventures de Maître Lapin avec la Loutre](#)
[Les Magiciens Géants](#)
[Le Grand Déluge](#)
[Le Mystère de la Perdrix-Sorcière](#)
[L'Esprit de la Perdrix](#)
[L'Épouse Spirituelle](#)
[L'Histoire de la Perdrix et de sa Cabane Merveilleuse](#)

Histoires Anishinabe

Mythes et Légendes Algonquiennes

Note pour les lecteurs

Les histoires que vous allez découvrir font partie du patrimoine oral des peuples algonquins. Ces récits ont été transmis de génération en génération pendant des siècles, bien avant l'arrivée des Européens en Amérique du Nord.

Ces versions sont des traductions fidèles réalisées à partir de collectes ethnographiques historiques provenant de la collection <https://www.firstpeople.us/>, désormais répertoriées sur <https://mythslegendes.com/>, un site dédié à la préservation et à l'organisation rigoureuse des mythologies par peuples et époques, sans mélange ni confusion culturelle. Nous avons respecté l'intégrité des récits originaux sans édulcoration :

Notre approche de traduction :

- Fidélité absolue au contenu original, incluant violence, mort et éléments difficiles
- Préservation du rythme narratif oral et des répétitions rituelles
- Respect des concepts spirituels dans leur complexité
- Vocabulaire contemporain élégant tout en maintenant l'authenticité culturelle

Ce qui a été préservé :

- L'intégralité du contenu des récits, sans adoucissement
- Les enseignements moraux et spirituels
- Les noms traditionnels et leur signification
- L'étrangeté culturelle et les pratiques rituelles
- La réalité de la vie traditionnelle dans toute sa dureté

À propos de l'origine des récits : Tous les récits présentés ici appartiennent à la tradition orale algonquine, même lorsqu'ils mentionnent d'autres nations autochtones (Haudenosaunee/Iroquois, Cris, Inuits, etc.) ou partagent des motifs narratifs avec d'autres peuples algonquiens (Ojibwés, Cris, Micmacs). Ces histoires ont été collectées auprès de conteurs algonquins et reflètent leur vision du monde, leurs valeurs culturelles et leurs relations avec leurs voisins. La proximité linguistique et culturelle entre nations algonquiennes explique certaines similitudes thématiques, mais chaque peuple a développé ses propres versions et interprétations.

Une tradition vivante : Ces histoires ne sont pas de simples artefacts du passé. Elles continuent d'être racontées aujourd'hui dans les communautés algonquines et transmettent des valeurs essentielles : respect de la nature et de ses esprits, importance du partage et de la réciprocité, sagesse des aînés, courage face à l'adversité, vigilance morale, et responsabilité envers sa communauté. Elles offrent également des explications sur l'origine du monde, le comportement des animaux, et les mystères de l'existence.

Les Algonquins (Omàmiwinini)

Identité, Étymologie et Territoire

« Algonquin » est un **exonyme**, un nom donné par d'autres peuples, dont l'origine demeure débattue parmi les linguistes. Une hypothèse le fait dériver du malécite *elakómkwik* (« ils sont nos parents »), une autre du micmac *aloomaking* (« à l'endroit où l'on harponne le poisson »). Les Algonquins se nomment eux-mêmes **Anishinabeg** (les êtres humains), ou plus précisément **Omàmiwininiwak** (« hommes de la rivière descendante »), en référence à leur territoire centré sur le bassin versant de la rivière des Outaouais (Kichisipi). Cette rivière marque aujourd'hui en grande partie la frontière entre le Québec et l'Ontario.

Contrairement à d'autres groupes anishinaabe qui ont migré vers l'ouest—notamment les Ojibwés vers les régions du lac Supérieur et au-delà—les Algonquins sont demeurés ancrés dans cette région stratégique qui fut le cœur de leur territoire ancestral.

Histoire : Maîtres de la Rivière et Guerres du Castor

Période précoloniale et contrôle stratégique. Les données archéologiques, notamment celles provenant des fouilles à l'Isle-aux-Allumettes, attestent d'une présence algonquienne ancienne dans la vallée de l'Outaouais. Avant le contact européen, les Algonquins occupaient une position stratégique comme gardiens commerciaux de cette importante voie fluviale. La bande des Kichispirini contrôlait un segment crucial de la rivière et exigeait des droits de passage aux autres nations souhaitant y naviguer. Ce contrôle leur permettait de participer à une économie d'échange prospère impliquant le cuivre natif, l'obsidienne, et ultérieurement les fourrures.

Le choc colonial et les alliances. L'alliance établie en 1603 entre les Algonquins et les Français sous Champlain transforma radicalement leur situation. Devenus intermédiaires privilégiés dans la traite des fourrures, ils se retrouvèrent en conflit direct avec la Confédération haudenosaunee (Ligue iroquoise). Les Guerres du Castor du XVIIe siècle furent dévastatrices : affaiblis par les épidémies de maladies européennes—variole, rougeole, grippe—contre lesquelles ils n'avaient aucune immunité, et attaqués par les raids haudenosaunee mieux armés par les Néerlandais puis les Anglais, les Algonquins furent contraints d'abandonner progressivement la vallée du Saint-Laurent et de se replier vers le nord et l'ouest de leur territoire ancestral.

Culture, Spiritualité et Organisation Sociale

Mode de vie et subsistance

Les Algonquins étaient des **chasseurs-cueilleurs-pêcheurs** nomades ou semi-nomades dont le mode de vie s'adaptait au cycle saisonnier des ressources. Contrairement aux nations iroquoiennes qui pratiquaient une agriculture intensive (maïs, haricots, courges), ils ne pratiquaient qu'une horticulture limitée, restreinte aux bandes méridionales influencées par leurs voisins agriculteurs. Leur subsistance reposait principalement sur :

- **Chasse** : orignal, caribou, cerf, ours, castor, lièvre, oiseaux aquatiques
- **Pêche** : esturgeon, brochet, doré, truite, incluant la pêche sous glace hivernale
- **Cueillette** : riz sauvage (ressource automnale importante dans les zones lacustres), baies (bleuets, framboises, canneberges, fraises), noix, racines comestibles, plantes médicinales
- **Acériculture** : récolte printanière de la sève d'érable et production de sirop et sucre

Les déplacements saisonniers suivaient la disponibilité des ressources : campements d'été près des lacs et rivières pour la pêche et la cueillette ; dispersion en petits groupes familiaux durant l'hiver pour la chasse sur des territoires familiaux ; rassemblements printaniers dans les érablières.

Spiritualité et pratiques rituelles

La spiritualité algonquienne était **animiste** : toute chose possède un esprit ou une force vitale. Les esprits (**manitous**) habitaient les animaux, les arbres, les rochers, les rivières, les phénomènes météorologiques. **Kitchi Manitou** (Grand Esprit) représentait la force créatrice suprême, généralement décrite comme bienveillante mais distante.

Les praticiens spirituels—souvent désignés comme chamans ou hommes-médecine dans la littérature ethnographique—servaient d'intermédiaires entre le monde humain et le monde des esprits. Ils obtenaient leurs pouvoirs par des **jeûnes visionnaires** : périodes d'isolement et de privation alimentaire durant lesquelles un esprit tutélaire se manifestait et accordait des pouvoirs spécifiques (guérison, divination, chasse, guerre).

Le rituel de la **tente tremblante** était particulièrement important dans plusieurs nations algonquiennes. Le praticien entraînait dans une petite structure conique de perches recouverte de peaux et invoquait les esprits, qui faisaient trembler violemment la tente. Les esprits répondaient aux questions posées par la communauté, leurs voix sortant de la tente.

Note : Les termes en langue algonquine présents dans certaines sources ethnographiques peuvent varier selon les dialectes et les emprunts entre nations algonquiennes apparentées. Les pratiques spirituelles étaient partagées avec des variations locales à travers les peuples de langue algonquienne.

Structure sociale et organisation territoriale

La société algonquienne s'organisait en **bandes territoriales patrilocales**—la résidence suivant la lignée paternelle—associées à des territoires de chasse familiaux transmis de père en fils. Les bandes comprenaient plusieurs familles étendues apparentées.

Un **chef de bande** assurait la coordination, mais son autorité reposait sur le consensus, le prestige personnel, les compétences démontrées et la générosité, non sur un pouvoir coercitif héréditaire. Les décisions importantes étaient prises en conseil où tous les adultes pouvaient s'exprimer.

Des règles sociales strictes, bien que non écrites, régissaient le **partage des ressources**, particulièrement la viande de gros gibier. Un chasseur ayant tué un orignal ou un ours devait partager la viande avec les familles du campement selon des règles établies, garantissant la survie collective. Refuser de partager constituait une transgression grave pouvant entraîner l'ostracisme social.

Technologies essentielles

Les Algonquins maîtrisaient plusieurs technologies cruciales adaptées à leur environnement forestier et lacustre :

Canot d'écorce de bouleau : Embarcation légère, rapide et maniable, facilement réparable en forêt. Construction à partir d'écorce de bouleau blanc, avec cadre et membrures en bois (cèdre, épinette), coutures en racines d'épinette, et calfeutrage à la résine de conifère.

Wigwam : Habitation en forme de dôme, construite avec une ossature de perches flexibles (saule, bouleau) recouverte d'écorce de bouleau en été ou de peaux d'orignal en hiver. Une ouverture au sommet permettait l'évacuation de la fumée du feu central.

Raquettes : Indispensables pour la mobilité hivernale dans la neige profonde. Cadre de bois flexible avec tressage de lanières de cuir brut (babiche) créant la surface portante. Plusieurs styles régionaux existaient.

Toboggan : Traîneau hivernal constitué de planches de bois courbées à l'avant, utilisé pour transporter charges et équipement sur la neige par traction frontale ou d'épaule.

Babiche : Lanières de cuir brut (peaux d'orignal, caribou, cerf) utilisées pour le tressage des raquettes, la fabrication de cordages et divers autres usages.

Acériculture et production du sucre d'érable

Les Algonquins maîtrisaient avant le contact européen une technologie élaborée d'exploitation de l'érable à sucre. Au début du printemps, ils entaillaient les troncs, inséraient des canaux (écorce de bouleau ou sureau évidé) et recueillaient la sève dans des récipients d'écorce.

Avant l'introduction des chaudrons métalliques européens, la concentration de la sève se faisait par **ébullition avec pierres chaudes** : on plaçait des pierres préalablement chauffées au feu dans des récipients d'écorce remplis de sève. Ce processus laborieux était répété jusqu'à obtenir du sirop épais ou du sucre cristallisé. Ce sucre précieux était conservé dans des contenants d'écorce et utilisé avec parcimonie.

Rites funéraires

Les pratiques funéraires algonquines ont varié selon les périodes historiques, les bandes locales et l'influence des missions catholiques à partir du XVII^e siècle. Les sources ethnohistoriques indiquent que traditionnellement, les Algonquins enterraient leurs morts dans des fosses individuelles, souvent en position fléchie, dans des lieux choisis près des campements ou sur des hauteurs. Les tombes étaient marquées par des poteaux parfois gravés ou peints.

Les proches visitaient ces tombes durant une période déterminée, y déposant de la nourriture, du tabac et des objets personnels. Cette période correspondait au **voyage de l'âme** vers le pays des esprits, généralement situé symboliquement au sud ou à l'ouest. Ce voyage comportait des épreuves, notamment la traversée d'un pont périlleux, motif récurrent dans les traditions algonquiennes.

Transmission orale et pédagogie

La transmission des connaissances se faisait principalement par l'observation directe, la participation aux activités et l'écoute des récits lors des veillées hivernales. Les **contes sacrés d'enseignement** ne pouvaient être racontés que durant l'hiver, lorsque la nature dort—les raconter en été aurait offensé les esprits.

Ces récits expliquaient l'origine du monde, les comportements des animaux, les règles sociales et transmettaient les valeurs culturelles fondamentales. Leur structure comprenait typiquement :

1. Une **formule d'ouverture** situant le récit dans le temps mythique où les transformations entre humains, animaux et esprits étaient possibles
2. Un **développement avec répétitions rituelles** (motifs par trois, quatre ou sept)
3. Une **transformation ou révélation finale**
4. Une **leçon morale implicite** plutôt qu'explicite

Les répétitions, rythmes oraux et dialogues directs facilitaient la mémorisation et la transmission dans cette culture sans écriture. Les

conteurs reconnus pour leur maîtrise narrative étaient hautement respectés.

NOTES CULTURELLES ET CONTEXTUELLES

Géographie et environnement

Les peuples de langue algonquienne occupaient collectivement un immense territoire forestier s'étendant des Plaines centrales canadiennes jusqu'à l'océan Atlantique, couvrant les régions actuelles du Québec, de l'Ontario, du Manitoba et de la Nouvelle-Angleterre. Les Algonquins proprement dits occupaient spécifiquement le bassin versant de la rivière des Outaouais et les régions adjacentes.

Cet environnement de **forêts boréales et tempérées mixtes**—composé de conifères (épinette, sapin, pin) et de feuillus (bouleau, érable, tremble)—parsemé de lacs innombrables et sillonné de rivières poissonneuses conditionnait entièrement leur mode de vie. Les rivières servaient non seulement de voies de transport essentielles mais occupaient également une place centrale dans la cosmologie.

Figures héroïques : Nanabozho et Glooscap

Nanabozho (Nanabush, Wisakedjak selon les dialectes) constitue la figure héroïque centrale des peuples algonquiens des Grands Lacs et de l'intérieur : Ojibwés, Algonquins, Outaouais, Potawatomis, Cris. Dans les traditions, Nanabozho est responsable de la recréation du monde après le déluge universel, envoyant divers animaux plonger dans les eaux pour récupérer de la terre à partir de laquelle il recréa la terre ferme.

Nanabozho est un **trickster** (figure de fripon culturel) : à la fois héros culturel bienfaisant enseignant aux humains la chasse, la médecine et les technologies essentielles, et farceur malicieux dont les aventures

comiques enseignent des leçons morales. Ses récits abordent des thèmes sérieux—création, mort, cycle des saisons, relations entre humains et animaux—tout en divertissant par l'humour et l'absurde.

Glooscap (Gluskabe, Kuloskap) est la figure héroïque des peuples **Wabanaki** (« Peuple de l'Aube ») de l'Est : Micmacs, Malécites, Passamaquoddis, Penobscots, Abénaquis. Glooscap est dépeint comme un géant bienveillant ayant façonné le paysage physique de la Nouvelle-Écosse et du Maine actuels, créé les animaux et les plantes, et enseigné aux humains les techniques de survie.

Contrairement à Nanabozho, dont les récits incluent souvent des épisodes comiques et des échecs embarrassants, Glooscap est généralement dépeint de manière plus solennelle et héroïque, bien que certains récits lui attribuent aussi des traits de trickster. Il combattit des monstres menaçant l'humanité et rétablit l'équilibre du monde.

Selon les traditions wabanaki, Glooscap se retira finalement dans une demeure mystérieuse d'où il reviendra lorsque son peuple aura besoin de lui. Bien que spécifique aux Wabanaki, sa renommée s'étendait aux peuples algonquiens voisins par les réseaux commerciaux et les contacts entre nations apparentées linguistiquement.

Cosmologie : Manitou et les esprits

Manitou est un concept central des spiritualités algonquiennes qui peut désigner :

- Une **force spirituelle** imprégnant toute chose vivante
- Un **esprit individuel conscient** : esprit d'un animal, gardien d'un lieu géographique, esprit d'un phénomène naturel
- Un **pouvoir ou don particulier** qu'un individu acquiert

Kitchi Manitou (le Grand Manitou, le Grand Esprit) désigne l'Être Suprême créateur, le Maître de Vie gouvernant toutes choses. Les **manitous** (pluriel) incluent les innombrables esprits intermédiaires qui interagissent plus directement avec les humains : esprits tutélaires accordant des pouvoirs aux chamans, esprits gardiens de lieux

particuliers, esprits ancestraux, et esprits maléfiques causant maladies et malheurs.

Wampum : production et usage

Les **wampums**—ceintures ou colliers de perles tubulaires fabriquées à partir de coquillages marins—étaient principalement fabriqués et utilisés par les peuples côtiers ayant accès direct aux coquillages : Haudenosaunee (Confédération iroquoise), peuples wabanaki, et nations algonquiennes de la côte Atlantique.

Les Algonquins de l'intérieur (bassin de l'Outaouais) **recevaient** des wampums dans les contextes diplomatiques—traités d'alliance, condoléances, échanges cérémoniels—plutôt que de les fabriquer eux-mêmes, le travail étant extrêmement laborieux et nécessitant des coquillages marins absents de leur territoire. Pour leurs propres ornements et échanges locaux, ils utilisaient des perles de coquillages d'eau douce, d'os, de cuivre natif et de pierres.

Les wampums possédaient des fonctions multiples :

- **Monnaie cérémonielle** pour mariages, adoptions, traités
- **Dispositif mnémotechnique** enregistrant traités, lois, histoires via motifs et couleurs
- **Objet sacré** dans les rituels diplomatiques

Calumet et protocoles diplomatiques

Le **calumet** (pipe cérémonielle sacrée) jouait un rôle central dans les rituels diplomatiques et spirituels. Fumer ensemble créait un lien spirituel devant les esprits témoins. Le fourneau était sculpté dans la pierre rouge ou la stéatite, tandis que le long tuyau en bois était décoré de plumes, rubans, fourrure et piquants de porc-épic teints.

Le tabac offert rituellement aux **quatre directions cardinales**, puis au **ciel** et à la **terre**, invoquait le témoignage des esprits et rendait l'accord

sacré et irrévocable. Violer un engagement pris devant le calumet constituait à la fois une trahison sociale et un sacrilège spirituel.

Agriculture limitée et Trois Sœurs

Bien que l'économie algonquienne reposât principalement sur la chasse, la pêche et la cueillette, les bandes méridionales pratiquaient une horticulture limitée centrée sur les **Trois Sœurs** : maïs, haricots grimpants et courges. Cette triade agricole formait une symbiose agronomique : les tiges du maïs servaient de tuteurs aux haricots ; les haricots fixaient l'azote dans le sol ; les feuilles des courges couvraient le sol.

Le **tabac** possédait une importance cérémonielle suprême comme offrande privilégiée aux esprits et moyen de communication avec le monde surnaturel. On en offrait systématiquement avant toute entreprise importante : départ pour la chasse, voyage périlleux, guerre, négociation de traité.

Créatures mythologiques

Chenoo/Kookwes/Windigo : Ces géants cannibales au cœur de glace constituent l'une des figures les plus terrifiantes des mythologies algonquiennes, avec des variations régionales dans les noms et détails. Ils représentent la transformation monstrueuse causée par le cannibalisme ou l'égoïsme extrême.

Un être humain pouvait devenir chenoo/windigo s'il franchissait le **tabou absolu contre le cannibalisme**, même en situation de survie désespérée. Une fois transformé, le monstre devenait insatiable, parcourant les forêts en quête de chair humaine.

Certaines versions des récits mentionnent la possibilité de **rédemption** si le cœur de glace pouvait être fondu ou détruit. Ces créatures incarnent les dangers mortels de l'individualisme égoïste et de la transgression des règles de partage essentielles à la survie collective dans l'environnement boréal rigoureux.

Portée des récits traditionnels

Les contes sacrés remplissaient des fonctions sociales multiples : explication des origines et des phénomènes naturels, transmission des règles morales et comportementales, préservation de l'histoire collective, divertissement hivernal et renforcement de la cohésion communautaire.

Les conteurs maîtrisaient un art de la performance impliquant dialogues vivants, gestes expressifs et variations de tonalité vocale, transformant la narration en spectacle participatif qui captivait l'auditoire durant les longues nuits d'hiver. Leur rôle de gardiens de la mémoire collective leur conférait un statut respecté au sein de la communauté.

Le Lapin Paresseux



Au Temps Ancien, Ableegumooch le lapin était le guide forestier de Glooscap et aidait les voyageurs égarés dans les bois. Cependant, avec le temps, les gens et les animaux apprirent à trouver leur propre chemin dans la forêt et n'eurent plus autant besoin des services du lapin.

Ableegumooch devint gros et paresseux. S'il y avait quelque chose de facile et d'amusant à faire, il le faisait. Si une chose était difficile ou fatigante, il ne la faisait pas. Mais ce n'est pas ainsi qu'on garde un **wigwam (habitation traditionnelle en forme de dôme couverte d'écorce)** rempli de nourriture.

Souvent, la pauvre vieille **Noogumee (terme de respect parmi les Indiens pour toute femme âgée)**, sa grand-mère, avec qui il vivait, devait chasser elle-même pour trouver de la nourriture, ou ils seraient morts de faim. Et peu importait combien elle le grondait, Ableegumooch refusait de changer ses habitudes.

Glooscap (héros culturel et être spirituel suprême des Algonquiens), loin dans sa loge sur Blomidon, vit que le lapin devenait une créature parfaitement inutile. Il devait être averti contre les dangers de la paresse. Alors, sans perdre de temps, Glooscap descendit de sa loge jusqu'à la plage en trois enjambées immenses, lança son canot et pagaya à travers la baie de Fundy jusqu'au rivage près de la demeure du lapin.

C'était un beau matin lumineux, l'air frais et salé, comme toujours dans les Provinces Maritimes. Et bientôt apparut le lapin en sautant, chantant avec entrain :

« C'est un jour magnifique pour ne rien faire, rien faire, toute la journée ! »

Il ne prêtait aucune attention aux feuilles et baies savoureuses qu'il aurait pu ramasser pour le dîner. Il était bien plus intéressé à regarder les autres travailler. Il y avait Miko l'écureuil grimpant au grand érable, les joues gonflées de noix, ne s'arrêtant que le temps de gronder Ableegumooch pour s'être approché trop près de son garde-manger.

Il y avait Mechipchamooech le bourdon, affairé aux verges d'or, récoltant du miel pour sa ruche. Et il y avait Teetees le geai bleu, apportant des

vers à sa famille dans le grand pin. Tout cela était si intéressant qu'Ableegumooch s'arrêta près d'un majestueux sapin pour profiter du spectacle. Soudain derrière lui, il entendit une voix.

« Ableegumooch, prends garde ! »

Le lapin sursauta et fit volte-face, mais il n'y avait personne. La voix parla à nouveau, de quelque part au-dessus de sa tête.

« Prends garde, Ableegumooch, ou tes habitudes paresseuses t'apporteront douleur et chagrin. »

Le lapin leva les yeux et vit le sapin trembler comme une feuille dans la tempête, pourtant pas un souffle de vent ne bougeait. Mort de peur, il courut — et il ne cessa de courir jusqu'à ce qu'il soit en sécurité chez lui, où il raconta à sa grand-mère ce qui s'était passé.

« Glooscap t'a donné un avertissement, dit sa grand-mère. Veille à lui obéir, petit-fils, ou tu le regretteras. »

Les jambes du lapin tremblaient encore de peur et d'effort, et il promit aussitôt qu'il veillerait à corriger ses habitudes paresseuses à l'avenir. Et en effet, pendant un temps, il vaqua activement à sa chasse et garda le wigwam bien approvisionné en nourriture. Mais, quand vint l'automne, il redevint paresseux et retomba dans ses vieilles habitudes négligentes.

« C'est un jour magnifique pour ne rien faire, rien faire, toute la journée ! »

Ainsi chantait Ableegumooch tandis qu'il flânait parmi la splendeur des arbres d'automne. Noogumee suppliait, grondait et implorait, mais il continuait de passer plus de temps à rendre visite à ses voisins qu'à rassembler de la nourriture. Un jour, quand l'hiver était venu sur la terre, il arriva au wigwam de Keoonik la loutre. Keoonik l'invita poliment à dîner, et le lapin accepta promptement. Keoonik se tourna vers son âgée gouvernante et s'adressa à elle selon la manière habituelle des natifs :

« Noogumee, prépare le repas. »

Puis il prit des hameçons et partit, le lapin sautillant derrière lui, curieux de voir ce qu'il allait faire. Keoonik s'assit sur la berge enneigée de la rivière et glissa le long d'un sentier glacé dans l'eau. En un instant, il réapparut avec une ribambelle d'anguilles qu'il apporta à sa grand-mère, et elle les cuisina promptement pour le dîner.

« Bonté divine ! pensa Ableegumooch. Si ce n'est pas là une façon facile de gagner sa vie. Je peux faire cela aussi bien que Keoonik », et il invita la loutre à être son invité au dîner le jour suivant. Puis il se dépêcha de rentrer.

« Viens, dit-il à sa grand-mère, nous allons déménager notre loge près de la rivière. » Et malgré tout ce qu'elle put dire, il insista pour la déménager. Noogumee lui rappela que le wigwam était vide de nourriture, et qu'il devrait être dehors à chasser, mais Ableegumooch ne prêta aucune attention. Il était occupé à fabriquer une glissade comme celle de Keoonik. Le temps était froid, alors tout ce qu'il avait à faire était de verser de l'eau le long de la berge enneigée, où elle gela bientôt, et voilà sa glissade de pêche. Tôt le lendemain, l'invité arriva. Quand vint le moment du dîner, Ableegumooch dit à sa grand-mère :

« Noogumee, prépare le repas. »

« Il n'y a rien à préparer », dit-elle tristement.

« Oh, je vais m'en occuper », dit le lapin avec un rire confiant, et il prit place au sommet de la glissade pour aller pêcher. Quand il essaya de se lancer, cependant, il découvrit que ce n'était pas si facile. Sa fourrure était rugueuse, volumineuse et sèche, pas lisse et glissante comme celle de la loutre. Il dut se tortiller et pousser avec ses talons jusqu'à ce qu'enfin il glisse et plonge dans l'eau. Le froid lui coupa le souffle, et il se souvint soudain qu'il ne savait pas nager. Se débattant et couinant, il ne pensa plus à pêcher, car il était en grand danger de se noyer.

« Qu'est-ce qui lui arrive donc ? » demanda Keoonik à la grand-mère.

« Je suppose qu'il a vu quelqu'un d'autre faire cela, soupira Noogumee, et il pense qu'il peut le faire aussi. »

Keoonik aida le lapin gelé et à moitié noyé à sortir de l'eau et, comme il n'y avait rien à manger, rentra chez lui affamé et dégoûté.

Mais croyez-vous que ce bain froid guérit Ableegumooch ? Pas du tout. Le jour même suivant, alors qu'il courait paresseusement à travers la forêt, il arriva à la loge de pics femelles. Il fut ravi quand ces pics l'invitèrent à dîner.

Il observa avidement pour voir comment ils trouvaient de la nourriture.

Un des pics prit un plat, monta le long d'un vieux hêtre et creusa rapidement une provision abondante de nourriture, qui fut cuisinée et placée devant le lapin.

« Oh là là ! pensa Ableegumooch. Comme certains gagnent facilement leur vie. Qu'est-ce qui m'empêche d'obtenir la mienne de cette façon ? » Et il dit aux pics qu'ils devaient venir dîner chez lui.

Le jour suivant, ils apparurent à la loge du lapin et Ableegumooch dit à sa grand-mère d'un air important :

« Noogumee, prépare le repas. »

« Espèce de lapin stupide, dit-elle, il n'y a rien à préparer. »

« Fais le feu, dit le lapin grandement, et je m'occuperai du reste. »

Il prit la pointe de pierre d'une lance à anguilles et la fixa sur sa tête en imitation du bec d'un pic, puis grimpa à un arbre et commença à cogner sa tête contre lui. Bientôt sa tête fut meurtrie et saignante, et il perdit prise et tomba au sol avec un fracas formidable. Les pics ne purent s'empêcher de rire.

« Mais que faisait-il donc là-haut ? »

« Je suppose qu'il a vu quelqu'un d'autre faire cela, dit Noogumee en secouant la tête, et pense qu'il peut le faire aussi. » Et elle leur conseilla de rentrer chez eux, car il n'y aurait pas de nourriture pour eux là ce jour-là.

Or, aussi endolori qu'il fût, vous penseriez certainement que le lapin avait appris sa leçon. Pourtant, un jour ou deux plus tard, il traînait dans les bois comme d'habitude quand il tomba sur Mooïn l'Ours, qui l'invita à dîner. Il fut très impressionné par la façon dont l'ours obtint son repas. Mooïn prit simplement un couteau tranchant et coupa de petits morceaux de la plante de ses pieds. Il les plaça dans une marmite sur le feu, et en peu de temps ils savourèrent un repas délicieux.

« Ce doit être la façon la plus facile de toutes pour obtenir un dîner », s'émerveilla Ableegumooch, et il invita Mooïn à dîner avec lui le lendemain. Or, ce que le lapin ne savait pas, c'est que les ours conservent la nourriture sur leurs pieds. Ils écrasent les myrtilles mûres avec leurs pattes et, après que les galettes ont séché sur elles, en coupent des morceaux pour manger. Le lapin stupide pensait que Mooïn avait réellement coupé des morceaux de ses pattes !

Au moment convenu, Ableegumooch ordonna à sa grand-mère de préparer le repas, et quand elle dit qu'il n'y avait rien à préparer, il lui dit de mettre la marmite sur le feu et qu'il ferait le reste. Puis il prit un couteau de pierre et commença à tailler dans ses pieds comme il avait vu Mooïn faire. Mais oh mon Dieu, cela faisait mal. Cela faisait terriblement mal ! Les larmes ruisselant sur ses joues, il tailladait et tailladait, d'abord un pied puis l'autre. Mooïn l'Ours fut grandement étonné.

« Mais qu'est-ce que cet individu essaie donc de faire ? » demanda-t-il.

Noogumee secoua la tête lugubrement.

« C'est la même vieille histoire. Il a vu quelqu'un d'autre faire cela. »

« Eh bien ! dit Mooïn avec irritation. C'est très insultant d'être invité à dîner et de n'avoir rien à manger. Le problème avec ce type, c'est qu'il est paresseux ! » et il rentra chez lui vexé.

Alors enfin, Ableegumooch, soignant ses pieds endoloris, se souvint de ce que Glooscap avait dit. Tout d'un coup, il vit combien il avait été stupide.

« Oh là là ! dit-il. Mes propres façons d'obtenir de la nourriture sont difficiles, mais celles des autres sont plus difficiles encore. Je m'en tiendrai aux miennes à l'avenir », et il le fit.

Dès lors, le wigwam d'Ableegumooch et de sa grand-mère fut toujours bien approvisionné en nourriture, hiver comme été, et bien qu'il chante encore, sa chanson a changé :

« C'est plus sage d'être occupé, occupé, Constamment ! »

Et loin sur Blomidon, Glooscap, voyant son lapin insensé enfin corriger ses manières, alluma sa pipe et fuma avec contentement.

Les Aventures du Grand Lapin



Parmi les **Micmacs (peuple algonquien des Maritimes vivant de pêche et de chasse)** et les **Passamaquoddy (peuple algonquien de la côte nord-est occupant le Maine et le Nouveau-Brunswick)** de la côte du Nord-Est, c'est Mahtigwess le Lapin qui est un puissant **filou (personnage rusé aux pouvoirs magiques qui défie l'ordre établi)**. Lapin possède le **m'te'oulin (grand pouvoir magique permettant de transformer la réalité)**.

Chat Sauvage est méchant et féroce. Il a une queue courte et de grandes dents longues et tranchantes, et sa nourriture préférée est le lapin.

Un jour où Chat Sauvage avait faim, il se dit :

« Je vais attraper et manger Mahtigwess, le Grand Lapin lui-même. Il est dodu et intelligent, et rien de moins ne fera l'affaire pour mon dîner. »

Alors il partit à la chasse au Grand Lapin.

Or, Grand Lapin peut sentir ce que les autres pensent depuis très loin, donc il savait déjà que Chat Sauvage était à sa poursuite. Il décida qu'il utiliserait son pouvoir magique contre la force de Chat Sauvage.

Il ramassa une poignée de copeaux de bois, les jeta devant lui, et sauta après eux, et parce que Grand Lapin est m'te'oulin, chaque bond faisait un mille. Sautant aussi loin, bien sûr, il laissait très peu de traces à suivre.

Chat Sauvage jura un puissant serment qu'il attraperait Grand Lapin, qu'il le trouverait même si Mahtigwess s'était enfui au bout du monde.

À cette époque, Chat Sauvage avait une belle queue longue, et il jura sur elle :

« Que ma queue tombe — que je n'aie qu'un petit moignon de queue — si je ne parviens pas à attraper Grand Lapin ! »

Après un mille, il trouva les traces de Lapin. Après un autre mille, il trouva d'autres traces. Chat Sauvage n'était pas tout à fait dépourvu de magie

non plus, et il était persévérant. Ainsi, mille après mille, il resta sur la piste de Lapin.

En fait, Chat Sauvage se rapprochait de plus en plus. Il fit noir et Grand Lapin se fatigua. Il était sur une vaste plaine déserte de neige, et il n'y avait rien derrière quoi se cacher excepté un petit épinette. Il tassa la neige et se fit un siège et un lit de branches d'épinette.

Quand Chat Sauvage arriva à cet endroit, il trouva un beau grand wigwam et passa sa tête par la porte. Assis à l'intérieur se trouvait un vieux chef aux cheveux gris, solennel et puissant. La seule chose étrange à son sujet était qu'il avait deux longues oreilles dressées de chaque côté de sa tête.

« Grand Chef, dit Chat Sauvage, auriez-vous par hasard vu un lapin plutôt gros courant comme un fou ? »

« Des lapins ? Mais bien sûr, il y a des centaines, des milliers de lapins par ici, mais quelle est cette hâte ? Il est tard et vous devez être fatigué. Si vous voulez chasser le lapin, commencez demain matin après une bonne nuit de sommeil. Je suis un homme solitaire et j'apprécie la compagnie d'un personnage respecté comme vous. Restez pour la nuit ; j'ai un excellent ragoût de lapin qui mijote ici. »

Chat Sauvage fut flatté.

« Grand Chef, je suis honoré », dit-il.

Il mangea une marmite entière remplie de ragoût de lapin savoureux et puis s'endormit devant le feu rugissant. Chat Sauvage se réveilla tôt parce qu'il gelait.

Il se retrouva seul au milieu d'un immense champ de neige. Il n'y avait rien, pas de wigwam, pas de feu, pas de vieux chef ; tout ce qu'il pouvait voir étaient quelques petites branches d'épinette. Cela avait été un rêve, une illusion créée par la magie de Grand Lapin. Même le ragoût avait été une illusion, et Chat Sauvage était affamé.

Grelottant dans le vent glacial, Chat Sauvage hurla :

« Lapin m'a encore trompé, mais je vais me venger de lui. Par ma queue, je jure que je l'attraperai, le tuerai et le mangerai ! »

À nouveau, Grand Lapin voyagea avec ses bonds d'un mille de large, et à nouveau Chat Sauvage le suivit de près.

À la tombée de la nuit, Lapin se dit :

« Il est temps de se reposer et de conjurer quelque chose. »

Cette fois, il piétina une grande surface et répandit beaucoup de branches de pin autour. Quand Chat Sauvage arriva, il trouva un grand village rempli de gens affairés, bien qu'il ne pût dire de quelle tribu. Il vit aussi une grande église de bois peinte en blanc, du genre que les **Jésuites (prêtres catholiques français missionnaires auprès des peuples autochtones)** français construisaient parmi certaines tribus.

Chat Sauvage s'approcha d'un jeune homme qui était sur le point d'entrer dans l'église.

« Ami, as-tu vu un lapin plutôt gros par ici, s'enfuyant ? »

« Silence, dit le jeune homme, nous avons une réunion de prière. Attends que le sermon soit terminé. »

Le jeune homme entra dans l'église, et Chat Sauvage le suivit. Il y avait beaucoup de gens assis et écoutant un prédicateur aux cheveux gris. La seule chose étrange était les deux longues oreilles dressées de chaque côté du bonnet du prêtre. Il prêchait un très, très long sermon sur la méchanceté des bêtes sauvages féroces qui déchirent leurs victimes avec leurs grandes dents tranchantes et puis les dévorent.

« De tels démons sauvages seront punis pour leurs péchés », disait ce prédicateur encore et encore.

Chat Sauvage n'aimait pas le long sermon, mais il dut attendre tout de même. Quand la prédication fut enfin terminée, il s'approcha du prêtre aux longues oreilles et demanda :

« Monsieur, avez-vous vu un lapin plutôt gros, très sacré, par ici ? »

« Des lapins ! s'exclama le prédicateur. Nous avons un marécage de cèdres humide et brumeux tout près avec des milliers de lapins. »

« Je ne parle pas de n'importe quel lapin ; je parle du Grand Lapin. »

« De lui, je ne sais rien, ami. Mais là-bas dans ce grand wigwam vit le vieux chef sage, le **Sagamore (titre de chef héréditaire chez les Algonquiens de l'Est)**. Va lui demander ; il sait tout. »

Chat Sauvage se rendit au wigwam et trouva le Sagamore, une figure imposante, aux cheveux gris comme le prédicateur, avec de longues mèches blanches dressées de chaque côté de sa tête.

« Jeune homme, dit le Sagamore gravement, que puis-je faire pour toi ? »

« Je cherche le plutôt gros Grand Lapin. »

« Ah ! Lui ! Il est difficile à trouver et difficile à attraper. Ce soir il est trop tard, mais demain je t'aiderai. Assieds-toi, cher homme. Mes filles te donneront un excellent souper. »

Les filles du Sagamore étaient belles. Elles apportèrent à Chat Sauvage de nombreux grands bols de bois remplis de la nourriture la plus exquise, et il mangea tout, car à présent il avait très faim. La chaleur du feu et son estomac plein le rendirent somnolent, et les filles du Sagamore lui apportèrent une épaisse peau d'ours blanc sur laquelle dormir.

« Vous, les gens, vous savez vraiment comment traiter un invité », dit Chat Sauvage en s'endormant.

Quand il se réveilla, il se retrouva dans un lugubre marécage de cèdres humide et brumeux. Il n'y avait rien là excepté de la boue et de la gadoue glacée et beaucoup de traces de lapins.

Il n'y avait pas de village, pas d'église, pas de wigwam, pas de Sagamore, pas de belles filles. Tout cela avait été un mirage conjuré par Grand Lapin. La belle nourriture avait été un mirage aussi, et l'estomac de Chat

Sauvage grondait. Il avait jusqu'aux chevilles dans le marécage gelé. Le brouillard était si épais qu'il ne pouvait presque rien voir.

Enragé, il jura de trouver et de tuer Grand Lapin même s'il devait mourir dans la tentative. Il jura par sa queue, ses dents, ses griffes — par tout ce qui lui était cher. Puis il se hâta.

Cette nuit-là, Chat Sauvage arriva à une grande **maison longue (habitation collective pouvant abriter plusieurs familles)**. À l'intérieur, c'était comme une grande salle, et elle était remplie de gens. Sur un siège élevé était assis le chef, qui portait deux longues plumes blanches de chaque côté de sa tête. Ce vénérable chef avait aussi de belles filles qui nourrissaient tous les arrivants, car Chat Sauvage avait trébuché au milieu d'un grand festin. Épuisé et haletant, il haleta :

« Quelqu'un a-t-il vu le plu-plutôt gro-gros G-G-Grand La-La-Lapin ? »

« Plus tard, ami, dit le chef aux deux plumes blanches. Nous festoyons, dansons, chantons. Tu sembles épuisé, pauvre homme ! Assieds-toi ; reprends ton souffle. Repose-toi. Mange. »

Chat Sauvage s'assit. Les gens tenaient un concours de chant, et le chef sur son siège élevé pointa Chat Sauvage et dit : « Notre invité ici a l'air d'un excellent chanteur. Peut-être nous honorera-t-il d'une chanson. » Chat Sauvage fut flatté. Il se leva et chanta :

Lapins ! Comme je les déteste ! Comme je les méprise ! Comme je me moque d'eux ! Comme je les tue ! Comme je les scalpe ! Comme je les mange !

« Une chanson vraiment merveilleuse, dit le chef. Je dois te récompenser pour cela. Voici ce que je te donne. »

Et sur ce, le chef bondit de son siège élevé, sauta par-dessus la tête de Chat Sauvage, le frappa d'un coup de son tomahawk, continua à sauter avec des bonds d'un mille de long — et tout avait disparu.

La maison longue, la salle, les gens, les filles : rien ne restait. Une fois de plus, Chat Sauvage se retrouva seul au milieu de nulle part, plus mal en point que jamais, car il avait une entaille dans son cuir chevelu où Grand Lapin l'avait frappé avec le tomahawk. Ses pieds étaient endoloris, son estomac vide. Il pouvait à peine ramper. Mais il était plus furieux que jamais.

« Je vais le tuer ! gronda-t-il. Je donnerai ma vie ! Et les tours sont terminés ; il ne me trompera plus ! »

Cette nuit-là, Chat Sauvage arriva à deux beaux wigwams. Dans le premier se trouvait une jeune femme, manifestement la fille d'un chef. Dans l'autre se trouvait quelqu'un que Chat Sauvage prit pour son père, un homme âgé aux cheveux gris, à l'air doux, avec deux mèches de cheveux dressées sur les côtés de sa tête.

« Entre, entre, pauvre homme, dit l'hôte aux cheveux gris. Tu es blessé ! Ma fille lavera et soignera cette coupure. Et nous devons restaurer tes forces. J'ai un excellent bouillon ici et une cruche pleine de vin, la boisson que font les Français. Il a de grands pouvoirs réparateurs. »

Mais Chat Sauvage était méfiant.

« Si c'est encore Grand Lapin déguisé, il ne me trompera pas », se promit-il à lui-même.

« Cher monsieur, dit Chat Sauvage, j'hésite à le mentionner, mais les deux mèches de cheveux dressées sur les côtés de votre tête ressemblent beaucoup à des oreilles de lapin. »

« Des oreilles de lapin ? Comme c'est drôle ! dit le vieil homme. Sache, ami, que dans notre tribu nous portons tous nos mèches de cheveux de cette façon. »

« Ah, dit Chat Sauvage, mais votre nez est fendu exactement comme un nez de lapin. »

« Ne me le rappelle pas, ami. Il y a quelques semaines, je martelais des perles de wampum, et la pierre que j'utilisais pour les marteler s'est cassée en deux. Un éclat a volé et a fendu mon nez — un grand malheur, car cela me défigure. »

« En effet. Quelle pitié. Mais pourquoi vos paumes sont-elles si jaunes, comme les paumes d'un lapin ? »

« Oh, ce n'est rien. J'ai préparé du tabac hier, et le jus a taché mes paumes en jaune. »

Alors Chat Sauvage se dit : « Cet homme n'est pas un lapin. »

Le vieil homme appela sa fille, qui lava la blessure de Chat Sauvage, y mit un baume guérisseur, et lui baigna le visage. Puis le vieil homme lui donna un bouillon merveilleusement fortifiant et une grande cruche de vin doux.

« Ce vin est vraiment bon, dit Chat Sauvage, le premier que j'aie jamais goûté. »

« Oui, ces gens blancs, ces Français, sont très habiles à faire de bonnes choses à boire. »

Quand Chat Sauvage se réveilla, il découvrit, bien sûr, qu'il avait été trompé à nouveau. La nourriture qu'il avait mangée était des crottes de lapin, le vin était de l'eau stagnante dans une **sarracénie (plante carnivore en forme de cruche poussant dans les tourbières)** à moitié fanée. Maintenant ce n'était que sa grande haine qui maintenait Chat Sauvage en mouvement, mais il continua, comme une flèche, sur la queue de Lapin.

Mahtigwess, Grand Lapin, n'avait plus assez de m'te'oulin, assez de pouvoir magique, que pour un dernier tour. Alors il se dit :

« Cette fois, je ferais mieux de bien faire ! »

Grand Lapin arriva à un grand lac et jeta un copeau de bois dans l'eau. Immédiatement il se transforma en un navire imposant, du genre que construisent les hommes blancs, avec de hauts flancs, trois mâts, des voiles blanches et des drapeaux colorés. Ce navire était percé de chaque côté de trois rangées de canons lourds.

Quand Chat Sauvage arriva à ce lac, il vit le navire avec son équipage. Sur le pont se trouvait le capitaine, un homme aux cheveux gris avec un grand bicornes bordé d'or qui avait des plumes blanches duveteuses à droite et à gauche.

« Lapin ! cria Chat Sauvage. Je te connais ! Tu n'es pas un capitaine français ; tu es Grand Lapin. Je te connais, Mahtigwess ! Je suis le puissant Chat Sauvage, et je viens te scalper et te tuer maintenant ! »

Et sur ce, Chat Sauvage sauta dans le lac et nagea vers le navire.

Alors le capitaine, qui était en effet Mahtigwess, le Grand Lapin, ordonna à ses hommes de tirer avec leurs mousquets et les trois rangées de canons lourds. Des balles sifflèrent près de Chat Sauvage ; des boulets de canon volèrent vers lui ; le monde entier crachait tonnerre et feu.

Chat Sauvage n'avait jamais encore affronté les armes à feu des hommes blancs ; elles étaient entièrement nouvelles pour lui. Peu importait que le navire, les canons, les mousquets, les boulets de canon, les balles, le feu, le bruit et la fumée n'étaient que des illusions conjurées par Lapin. Pour Chat Sauvage, ils étaient réels, et il était mort de peur.

Il nagea vers le rivage et s'enfuit. Et s'il n'est pas mort, il court encore.

Et oui, comme Chat Sauvage avait juré par sa queue d'attraper et de tuer Lapin, sa queue tomba, et depuis lors ce genre de grand chat sauvage a une queue courte et trapue et est appelé **lynx roux (bobcat en anglais, félin nord-américain à queue courte)**.

Algon et la Fille du Ciel



Algon était un grand chasseur qui trouva un étrange cercle découpé dans l'herbe de la prairie. Se cachant dans les buissons tout près, il observa pour voir ce qui avait pu le causer. Finalement, un grand panier de saule descendit du ciel portant douze belles jeunes filles.

Les jeunes filles sortirent du panier et commencèrent à chanter des chants célestes et à faire des danses circulaires. Toutes les filles étaient belles, mais la plus belle de toutes était la plus jeune, dont Algon tomba immédiatement éperdument amoureux.

Il courut vers le cercle dans l'espoir de l'enlever, mais juste au moment où il arrivait, les filles furent alarmées et partirent dans le panier, qui s'envola haut dans le ciel. Cela se reproduisit encore trois fois, mais la détermination d'Algon ne fit que croître. Puis il élaborait une stratégie.

Il plaça un tronc d'arbre creux près du cercle. À l'intérieur du tronc vivait une famille de souris. Il prit quelques **charmes (objets rituels dotés de pouvoir spirituel protecteur ou transformateur)** de son **sac médecine (sacoché sacrée contenant objets de pouvoir et substances rituelles)** et se transforma en souris. Quand les filles dans le panier arrivèrent la fois suivante, lui et les autres souris coururent parmi les filles. Les filles piétinèrent les souris, les tuant toutes sauf Algon, qui alors reprit sa forme humaine et enleva sa bien-aimée.

Il l'emmena à son village et avec le temps elle tomba amoureuse de lui. Ils eurent un fils et tous trois vécurent très heureux pendant un temps. Mais à mesure que les années passaient, la fille-du-ciel devint très nostalgique. Elle passait toute la journée à contempler le ciel, pensant à ses sœurs et ses parents. Cette nostalgie continua jusqu'à ce qu'elle ne puisse plus la supporter. Alors elle construisit un panier magique de saule, y plaça son fils et quelques cadeaux pour son peuple, y grimpa et se dirigea vers le ciel. Elle y resta pendant des années.

En son absence, Algon languissait après sa femme et son fils. Chaque jour il allait s'asseoir dans le cercle magique, dans l'espoir qu'ils reviendraient. Il vieillissait maintenant.

Pendant ce temps, dans le lointain pays-du-ciel, son fils grandissait et devenait un homme. Le jeune homme posait des questions sur son père, ce qui fit manquer Algon à la fille-du-ciel. Elle et son fils parlèrent à son père, le chef du peuple-du-ciel. Il leur dit de retourner sur Terre, mais leur ordonna de revenir avec Algon et la caractéristique distinctive de chacun des animaux terrestres.

Alors la fille-du-ciel et le fils retournèrent sur Terre. Algon fut transporté de joie de les voir et était impatient de rassembler les cadeaux que le chef-du-ciel voulait. De l'ours, il prit une griffe ; de l'aigle, du faucon et de l'épervier, une plume ; du raton laveur, ses dents ; et du cerf, ses bois et sa peau. Il plaça tous ces cadeaux dans un sac médecine spécial, et monta avec sa femme et son fils au pays-du-ciel dans leur panier de saule. Son beau-père distribua les **tokens (objets symboliques porteurs d'identité spirituelle et de pouvoir totémique)** parmi son peuple, offrant des tokens à Algon et à la fille-du-ciel ; et ils choisirent la plume de faucon. Le chef dit qu'ils devraient toujours être libres de voyager entre le pays-du-ciel et la Terre, et ainsi Algon et sa femme devinrent des faucons. Leurs descendants volent encore haut et plongent au-dessus des forêts et des prairies.

La Création du Monde par Glooscap



La Grande Mère Terre eut deux fils, **Glooscap (héros culturel et être spirituel suprême des Algonquiens)** et Malsum. Glooscap était bon, sage et créateur ; Malsum était mauvais, égoïste et destructeur.

Quand leur mère mourut, Glooscap se mit au travail créant plantes, animaux et humains à partir de son corps. Malsum, en revanche, fit des plantes vénéneuses et des serpents.

Alors que Glooscap continuait à créer des choses merveilleuses, Malsum se lassa de son bon frère et complota de le tuer.

En plaisantant, Malsum se vanta d'être invincible, bien qu'il y eût une chose qui pouvait le tuer : les racines de la fougère.

Il harcela Glooscap pendant des jours pour découvrir la vulnérabilité de son bon frère. Finalement, comme Glooscap ne pouvait dire de mensonges, il confia qu'il ne pouvait être tué que par une plume de hibou. Sachant cela, Malsum fabriqua une fléchette avec une plume de hibou et tua Glooscap.

Le pouvoir du bien est si fort, cependant, que Glooscap ressuscita d'entre les morts, prêt à se venger. Vivant à nouveau, Glooscap savait aussi que Malsum continuerait à comploter contre lui.

Glooscap réalisa qu'il n'avait pas le choix sinon de détruire Malsum afin que le bien survive et que ses créatures continuent à vivre. Alors il alla vers un ruisseau et attira son frère mauvais en disant à haute voix qu'un certain roseau fleuri pouvait aussi le tuer.

Glooscap arracha alors une plante de fougère par les racines et la lança sur Malsum, qui tomba au sol mort. L'esprit de Malsum descendit sous terre et devint un méchant esprit-loup qui tourmente encore occasionnellement humains et animaux, mais craint la lumière du jour.

Le Déluge de Michabo



Le dieu Michabo chassait avec sa meute de loups dressés un jour quand il vit la chose la plus étrange : les loups entrèrent dans un lac et disparurent. Il les suivit dans l'eau pour les récupérer et ce faisant, le monde entier fut inondé.

Michabo envoya alors un corbeau chercher de la terre avec laquelle faire une nouvelle terre, mais l'oiseau revint sans avoir réussi sa quête.

Puis Michabo envoya une loutre faire la même chose, mais encore une fois en vain.

Finalement il envoya le **rat musqué (petit rongeur aquatique au pelage brun vivant dans les marais et lacs)** et elle lui rapporta assez de terre pour commencer la reconstruction du monde. Les arbres avaient perdu leurs branches dans le déluge, alors Michabo tira des flèches magiques sur eux qui devinrent immédiatement de nouvelles branches couvertes de feuilles.

Puis Michabo épousa le rat musqué et ils devinrent les parents de la race humaine.

Glooscap et la Création de son Peuple



Au commencement, il n'y avait que la forêt et la mer ; ni gens ni animaux.

Puis Glooscap vint.

Où ce géant prodigieux naquit et quand, nul ne peut le dire, mais lui et son frère Malsum vinrent de quelque part dans le Ciel vers la partie de l'Amérique du Nord la plus proche du soleil levant. Là, ancrant son canot, il le transforma en une île de granit couverte d'épinettes et de pins. Il nomma l'île **Uktamkoo (nom micmac signifiant « la terre », désignant Terre-Neuve)**. Ceci, au commencement, était la loge de Glooscap.

Le Grand Chef Glooscap avait l'apparence et vivait comme un homme ordinaire sauf qu'il était deux fois plus grand, deux fois plus fort, et possédait une grande magie. Il ne fut jamais malade, ne se maria jamais, ne vieillit jamais, et ne mourut jamais. Il avait une ceinture magique qui lui donnait un grand pouvoir, et il n'utilisait ce pouvoir que pour le bien. Malsum, son frère jumeau, également de grande stature, avait la tête d'un loup et le corps d'un Indien. Malsum connaissait aussi la magie, mais il utilisait son pouvoir pour le mal.

Tandis que Glooscap se mettait à l'œuvre, l'air embaumait le baume et le parfum salé de la mer.

D'abord, des rochers, il fit le Petit Peuple ; les fées, ou **Megumoowesoos (esprits-nains vivant dans les rochers)**. C'étaient de petites créatures velues qui habitaient parmi les rochers et jouaient une musique si merveilleuse à la flûte que tous ceux qui l'entendaient étaient ensorcelés.

Parmi les Megumoowesoos, Glooscap choisit un serviteur, **Marten (la martre, petit mammifère à fourrure précieuse)**, qui fut comme un jeune frère pour lui.

Ensuite Glooscap fit les hommes. Prenant son grand arc, il tira des flèches dans les troncs de frênes. Des arbres sortirent hommes et femmes. C'était un peuple fort et gracieux aux peaux brun clair et aux cheveux noirs luisants. Glooscap les appela les **Wabanaki (« ceux qui vivent où le jour se lève », confédération de nations algonquiennes de l'Est)**, ce qui signifie « ceux qui vivent où le jour se lève ».

Avec le temps, les Wabanaki quittèrent Uktamkoo et se divisèrent en tribus séparées et font aujourd'hui partie de la grande nation algonquienne, mais dans les temps anciens, seuls les **Micmacs (nation algonquienne de Nouvelle-Écosse et Nouveau-Brunswick)**, **Malécites (nation algonquienne de la vallée du fleuve Saint-Jean)**, **Penobscots (nation algonquienne du Maine central)** et **Passamaquoddies (nation algonquienne de la frontière Maine-Nouveau-Brunswick)**, vivant dans les forêts de l'est du Canada et des États-Unis, étaient le Peuple de Glooscap.

Contemplant son œuvre, Glooscap fut satisfait et son cri de triomphe fit ployer les grands pins comme de l'herbe.

Il dit au peuple qu'il était leur Grand Chef et les gouvernerait avec amour et justice. Il leur enseigna comment construire des **wigwams (habitations traditionnelles en forme de dôme couvertes d'écorce de bouleau)** et des canots d'écorce de bouleau, comment faire des **weirs (barrages de pêche en clayonnage placés dans les rivières)** pour attraper le poisson, et comment identifier les plantes utiles en **médecine (pouvoir spirituel, magie, protection sacrée incluant les plantes curatives)**. Il leur enseigna les noms de toutes les Étoiles, qui étaient ses frères.

Puis, parmi eux, il choisit une femme âgée qu'il appela **Noogumee (« grand-mère »)**, **terme de respect pour toute femme âgée**, ou grand-mère (terme de respect parmi les Indiens pour toute femme âgée). Noogumee fut la gouvernante du Grand Chef tous ses jours.

Maintenant, finalement, à partir de rochers et d'argile, Glooscap fit les animaux : **Miko (le nom micmac de l'écureuil)** l'écureuil, **Team (le nom micmac de l'orignal)** l'orignal, **Mooin (le nom micmac de l'ours)** l'ours, et beaucoup, beaucoup d'autres. Malsum regardait avec envie, pensant que lui aussi aurait dû avoir un rôle dans la création. Mais ce pouvoir ne lui avait pas été donné. Il murmura un charme mauvais, et le reste d'argile dans les mains de Glooscap se tordit et tomba au sol sous la forme d'un animal étrange. Cet animal n'était ni castor, ni blaireau, ni carcajou, mais quelque chose des trois, et capable de prendre n'importe laquelle de ces formes à sa guise.

« Son nom est Lox ! » dit Malsum triomphalement.

« Qu'il en soit ainsi », dit Glooscap. « Que Lox vive parmi nous en paix, tant qu'il demeure un ami. » Pourtant il résolut de surveiller Lox de près, car il pouvait lire le cœur et savait que Lox avait en lui le mal de Malsum.

Or Glooscap avait fait les animaux tous très grands, la plupart d'entre eux plus grands et plus forts que l'homme. Lox, le fauteur de troubles, vit aussitôt sa chance de faire des méfaits.

Il alla dans son corps de carcajou vers Team l'original et admira ses beaux bois, qui atteignaient le sommet du pin le plus haut. « Si tu devais jamais rencontrer un homme », dit Lox, « tu pourrais le lancer sur tes bois jusqu'au sommet du monde. »

Or Team, qui était juste un petit peu stupide, alla aussitôt vers Glooscap et dit : « S'il vous plaît, Maître, donnez-moi un homme, pour que je puisse le lancer sur mes bois jusqu'au sommet du monde ! »

« Certainement pas ! » s'écria Glooscap, et toucha Team de sa main. L'original devint soudain la taille qu'il a aujourd'hui.

Puis Lox alla dans sa forme de blaireau vers l'écureuil et dit : « Avec cette magnifique queue qui est la tienne, Miko, tu pourrais abattre chaque loge du village. »

« C'est vrai », dit Miko fièrement, et avec sa grande queue il balaya le wigwam le plus proche hors du sol. Mais le Grand Chef était près. Il saisit Miko dans sa main et caressa le dos de l'écureuil jusqu'à ce qu'il soit aussi petit qu'il l'est aujourd'hui.

« Désormais », dit son Maître, « tu vivras dans les arbres et garderas ta queue où elle doit être. » Et depuis ce temps Miko l'écureuil porte sa queue touffue sur son dos.

Ensuite, Lox prit sa forme de castor et alla vers Mooïn l'ours, qui n'était guère plus gros qu'il ne l'est aujourd'hui, mais avait un gosier beaucoup plus grand.

« Moin », dit Lox sournoisement, « supposons que tu rencontres un homme, que lui ferais-tu ? » L'ours se gratta la tête pensivement. « Le manger », dit-il enfin, avec un sourire. « Je l'avalerais tout entier ! » Et ayant dit cela, Moin sentit son gosier commencer à rétrécir.

« Désormais », dit Glooscap sévèrement, « tu ne pourras avaler que de très petites créatures. » Et aujourd'hui l'ours, grand comme il est, ne mange que de petits animaux, du poisson et des baies sauvages.

Le Grand Chef était maintenant grandement contrarié par la façon dont ses animaux se comportaient, et se demanda s'il aurait dû les faire. Il les convoqua tous et leur donna un avertissement solennel :

« Je vous ai faits égaux de l'homme, mais vous voulez être son maître. Prenez garde, ou il pourrait devenir le vôtre ! »

Cela n'inquiéta pas le fauteur de troubles Lox, qui ne résolut que d'être plus rusé à l'avenir. Il savait très bien que Malsum était jaloux de Glooscap et souhaitait être lui-même le seigneur des Indiens. Il savait aussi que les deux frères avaient des pouvoirs magiques et qu'aucun ne pouvait être tué sauf d'une certaine manière.

Quelle était cette manière, chacun la gardait secrète de tous sauf des Étoiles, en qui ils avaient confiance. Chacun parlait parfois à la lumière des étoiles aux gens du Ciel.

« Malsum ne sait guère », dit Glooscap aux Étoiles, « que je ne peux jamais être tué sauf par le coup d'un jonc fleuri. » Et non loin, Malsum se vantait à ces mêmes Étoiles : « Je suis tout à fait à l'abri du pouvoir de Glooscap. Je peux faire tout ce que je veux, car rien ne peut me nuire sinon les racines d'une fougère fleurie. »

Or, hélas, Lox était caché tout près et surprit les deux secrets. Voyant comment il pourrait tourner cela à son avantage, il alla vers Malsum et dit avec un sourire entendu : « Que me donneras-tu, Malsum, si je te dis le secret de Glooscap ? »

« Tout ce que tu voudras », s'écria Malsum. « Vite, dis-moi ! »

« Rien ne peut blesser Glooscap sauf un jonc fleuri », dit le traître. « Maintenant donne-moi une paire d'ailes, comme le pigeon, pour que je puisse voler. »

Mais Malsum rit au contraire.

« De quoi un castor aurait-il besoin d'ailes ? » Et repoussant d'un coup de pied le fauteur de troubles, il se précipita pour trouver un jonc fleuri. Lox se releva furieusement et se hâta vers Glooscap.

« Maître ! » cria-t-il, « Malsum connaît ton secret et est sur le point de te tuer. Si tu veux te sauver, sache que seule une racine de fougère peut le détruire ! »

Glooscap arracha la fougère la plus proche, racine comprise, et juste à temps : son frère mauvais était sur lui, hurlant son cri de guerre. Tous les animaux (qui étaient en colère contre Glooscap pour avoir réduit leur taille et leur pouvoir) encourageaient Malsum, mais les Indiens craignaient pour leur Maître.

Glooscap cala ses pieds contre une falaise, et Malsum fit une pause. Pendant un moment, les deux s'accroupirent face à face, attendant le moment de frapper. Puis le Malsum semblable au loup bondit vers la tête de Glooscap. Tordant son corps de côté, le Grand Chef lança son arme. Elle fila rapide vers sa cible, et Malsum fit un bond en arrière, mais trop tard. La racine de fougère perça son cœur envieux, et il mourut.

Alors les Indiens se réjouirent, et les animaux s'éloignèrent d'un air maussade. Seul Lox vint vers Glooscap, impertinent.

« Je veux ma récompense maintenant, Maître », dit-il, « une paire d'ailes, comme celles du pigeon. »

« Créature sans foi ! » tonna Glooscap, sachant très bien qui l'avait trahi, « Je n'ai fait aucun tel marché. Va-t'en ! » Et il lança pierre après pierre sur Lox qui fuyait. Où les pierres tombèrent (dans le **bassin Minas (vaste baie à marées extrêmes en Nouvelle-Écosse)**) elles se transformèrent en îles et y sont encore. Et le banni Lox erre le monde à ce jour, en

appelant au mal dans le cœur des hommes et créant des troubles partout où il va.

Alors Glooscap appela son peuple autour de lui et dit : « J'ai fait les animaux pour être les amis de l'homme, mais ils ont agi avec égoïsme et trahison. Désormais, ils seront vos serviteurs et vous fourniront nourriture et vêtements. »

Puis il montra aux hommes comment faire des arcs et des flèches et des lances à pointe de pierre, et comment les utiliser. Il montra aussi aux femmes comment gratter les peaux et les transformer en vêtements.

« Maintenant vous avez pouvoir sur même les plus grandes créatures sauvages », dit-il. « Pourtant je vous charge d'user de ce pouvoir avec douceur. Si vous prenez plus de gibier que vous n'en avez besoin pour la nourriture et les vêtements, ou tuez pour le plaisir de tuer, alors vous serez visités par un géant impitoyable nommé Famine, et quand il vient parmi les hommes, ils souffrent de faim et meurent. »

Le peuple promit volontiers d'obéir à Glooscap en cela, comme en toutes choses. Mais maintenant, à leur consternation, ils virent Marten lancer le canot du Maître et Noogumee y entrer avec les biens domestiques de Glooscap. Glooscap les quittait !

« Je dois habiter maintenant en un lieu séparé », dit le Grand Chef, « afin que vous, mon peuple, appreniez à vous tenir seuls, et deveniez braves et pleins de ressources. Néanmoins, je ne serai jamais loin de vous, et quiconque me cherche diligemment en temps de trouble me trouvera. »

Puis, faisant ses adieux à ses Wabanaki attristés, Glooscap partit pour le continent. Contournant la pointe sud de ce qui est aujourd'hui la Nouvelle-Écosse, le Grand Chef pagaya dans la baie de Fundy.

Au loin, là où la Baie se rétrécit et où les grandes marées de Fundy se précipitent dans le bassin Minas, Glooscap vit un long promontoire pourpre. Il ressemblait à un orignal nageant, avec des nuages pour bois, et il dirigea son canot dans cette direction.

Débarquant, il contempla la pente de grès rouge, avec ses bosquets d'arbres verts au sommet, et admira les améthystes encerclant sa base comme un collier de perles pourpres.

« Ici je construirai ma loge », dit Glooscap, et il nomma l'endroit **Blomidon (promontoire sacré en Nouvelle-Écosse, résidence de Glooscap)**.

Glooscap habita sur Blomidon très longtemps, et durant ce temps fit beaucoup de choses merveilleuses pour son Peuple.

Glooscap et le Bébé



Glooscap, ayant vaincu les **Kewawkqu' (race de géants et magiciens maléfiques)**, et les **Medecolin (sorciers rusés pratiquant la magie noire)**, et **Pamola (esprit mauvais de la nuit apportant mort et maladie)**, outre des hordes de démons, gobelins, cannibales et sorcières, se sentit vraiment grand et se vanta auprès d'une femme qu'il ne restait rien qu'il ne puisse soumettre.

Mais la femme rit et dit : « En es-tu bien sûr, Maître ? Il en reste encore un qui n'est pas conquis, et rien ne peut le vaincre. » Avec quelque surprise, Glooscap demanda le nom de ce puissant être.

« Il s'appelle Wasis », répondit la femme, « mais je te conseille vivement de n'avoir aucune affaire avec lui. »

Wasis n'était qu'un bébé, assis par terre suçant un morceau de sucre d'érable et fredonnant une petite chanson pour lui-même. Or Glooscap ne s'était jamais marié et ignorait comment on s'occupe des enfants, mais avec une confiance parfaite il sourit au bébé et lui demanda de venir vers lui. Le bébé lui rendit son sourire mais ne bougea jamais, sur quoi Glooscap imita un magnifique chant d'oiseau. Wasis, cependant, ne prêta aucune attention et continua à sucer son sucre d'érable.

Peu habitué à un tel traitement, Glooscap entra dans une rage folle et avec des accents terribles et menaçants ordonna à Wasis de venir vers lui immédiatement. Mais Wasis éclata en hurlements affreux, qui noyèrent complètement les tonnements du dieu, et ne voulut bouger pour aucune menace. Glooscap, complètement furieux, convoqua toutes ses ressources magiques. Il récita les sorts les plus terribles, les incantations les plus épouvantables. Il chanta les chansons qui ressuscitent les morts, et celles qui envoient le diable s'enfuir vers les profondeurs les plus reculées. Mais Wasis se contenta de sourire et parut légèrement ennuyé. Finalement Glooscap se précipita hors de la hutte désespéré, tandis que Wasis, assis par terre, criait : « Goo, goo ! »

Et à ce jour les Indiens disent que quand un bébé dit « Goo », il se souvient du temps où il a vaincu le puissant Glooscap.

La Naissance de Glooskap et de son Frère Malsumsis le Loup



Or le grand seigneur Glooskap, qui fut adoré dans les temps futurs par tous les **Wabanaki (« ceux qui vivent où se lève le jour », confédération algonquienne de l'Est)**, ou enfants de la lumière, était jumeau avec un frère. Comme lui était bon, ce frère, dont le nom était **Malsumsis (« Loup le cadet », esprit maléfique jumeau de Glooskap)**, était mauvais. Avant leur naissance, les bébés se consultèrent pour considérer comment ils feraient mieux d'entrer au monde. Et Glooskap dit : « Je naîtrai comme les autres. » Mais le mauvais Malsumsis se crut trop grand pour être enfanté de cette manière, et déclara qu'il crèverait le flanc de sa mère. Et comme ils l'avaient prévu ainsi cela advint. Glooskap vint d'abord tranquillement au jour, tandis que Malsumsis tint parole, tuant leur mère.

Les deux grandirent ensemble, et un jour le cadet, qui savait que tous deux avaient des vies enchantées, demanda à l'aîné ce qui le tuerait, lui Glooskap. Or chacun avait son propre secret quant à cela, et Glooskap, se rappelant comment gratuitement Malsumsis avait tué leur mère, pensa qu'il y aurait confiance mal placée à confier sa vie à quelqu'un si épris de mort, tandis qu'il pourrait s'avérer bon de connaître le fléau de l'autre. Ainsi ils s'accordèrent pour échanger leurs secrets, et Glooskap, pour éprouver son frère, lui dit que la seule façon dont lui-même pourrait être tué était par le coup d'une plume de **Ko-ko-khas (hibou grand-duc, oiseau de nuit aux puissants pouvoirs spirituels)**, bien que cela ne fût pas vrai. Et Malsumsis dit : « Je ne peux mourir que d'un coup de racine de fougère. »

Il advint dans les jours suivants que **Kwah-beet-a-sis (« celui qui gratte », fils du Grand Castor)**, le fils du Grand Castor, ou, comme d'autres disent, **Miko l'Écureuil (petit rongeur arboricole au rôle ambigu dans les récits)**, ou bien le mal qui était en lui-même, tenta Malsumsis de tuer Glooskap ; car en ces jours tous les hommes étaient méchants. Ainsi prenant son arc il tira Ko-ko-khas le Hibou, et avec une de ses plumes il frappa Glooskap pendant qu'il dormait. Alors celui-ci s'éveilla en colère, pourtant dit astucieusement que ce n'était pas par une plume de hibou, mais par un coup de racine de pin, que sa vie s'achèverait.

Alors l'homme fourbe conduisit son frère un autre jour loin dans la forêt pour chasser, et, tandis qu'il dormait de nouveau, le frappa sur la tête avec une racine de pin. Mais Glooskap se releva indemne, chassa Malsumsis au loin dans les bois, s'assit au bord du ruisseau, et réfléchissant à tout ce qui s'était passé, dit : « Rien qu'un jonc fleuri ne peut me tuer. » Mais le Castor, qui était caché parmi les roseaux, entendit cela, et se hâtant vers Malsumsis lui dit le secret de la vie de son frère. Pour cela Malsumsis promit d'accorder au Castor ce qu'il demanderait ; mais quand ce dernier souhaita des ailes comme un pigeon, le guerrier rit, et dit avec mépris : « Va-t'en ; toi avec une queue comme une lime, quel besoin as-tu d'ailes ? »

Alors le Castor fut en colère, et alla au camp de Glooskap, à qui il raconta ce qu'il avait fait. C'est pourquoi Glooskap se leva dans la tristesse et la colère, prit une racine de fougère, chercha Malsumsis dans la forêt profonde et sombre, et le frappa si bien qu'il tomba mort. Et Glooskap chanta un chant sur lui et se lamenta.

Le Castor et le Hibou et l'Écureuil, pour ce qu'ils firent et comme ils le firent, reviennent tous dans ces histoires ; mais Malsumsis, étant mort, fut transformé en **montagnes Shick-shoe (chaîne de montagnes de la péninsule gaspésienne)** dans la péninsule de Gaspé.

**Les Belles Paroles ne Peuvent
Adoucir le Mal**



Le Grand Héron Bleu se tenait dans le marais regardant son reflet dans l'eau. Il leva sa tête huppée de noir pour écouter.

Deux petites Belettes Blanches étaient venues le long de la rivière. C'étaient une mère et son fils. Quand elles virent le Héron Bleu, elles s'arrêtèrent pour regarder.

« Quelle belle grande personne-oiseau ! » dit le fils.

« Il s'appelle Héron Bleu. Il porte sa tête haute ! »

« Oui, Mère, il est grand comme un arbre. Si j'étais si grand, je pourrais te porter de l'autre côté de cette rivière rapide. »

Le Héron Bleu fut content de s'entendre ainsi loué. Il aimait entendre les autres dire qu'il était grand.

Il se pencha bas et parla aux deux. « Je vais vous aider à traverser. Venez là où vous voyez ce vieil arbre couché dans le courant. Je m'allongerai dans l'eau au bout et enfoncerai mon bec profondément dans la berge de

l'autre côté. Vous deux courez sur l'arbre. Puis servez-vous de mon corps comme d'un pont et vous arriverez de l'autre côté. »

Ils allèrent tous au vieil arbre couché dans l'eau. Le Héron Bleu s'allongea dans l'eau au bout et enfonça son bec profondément dans la berge de l'autre côté. La mère et le fils Belette Blanche coururent légèrement et rapidement sur le tronc, par-dessus le Héron Bleu, et furent en sécurité et au sec de l'autre côté. Elles remercièrent le Héron Bleu et dirent qu'elles diraient à toutes les personnes dans les bois combien le Héron Bleu était bon. Puis elles poursuivirent leur chemin.

Le Vieux Loup se tenait sur la berge de la rivière observant comment les belettes avaient traversé.

« Quelle belle façon ce serait pour moi de traverser la rivière. Je suis vieux et mes os me font mal. »

Quand le Héron Bleu revint au marais, Loup lui dit : « Maintenant je sais pourquoi vous Hérons Bleus êtes dans le marais – pour que vous puissiez être un pont pour que les personnes traversent la rivière. Je veux traverser, mais je suis vieux et mes os me font mal. Allonge-toi dans l'eau pour moi afin que je puisse traverser. »

Le Héron Bleu était en colère. Il n'aimait pas être appelé un pont. Le Vieux Loup vit qu'il avait prononcé des paroles insensées et décida d'user de paroles de miel.

« Tu es grand et fort, Héron Bleu, et c'est pourquoi ton corps est un si beau pont. Tu pourrais me porter de l'autre côté comme une plume. »

Le Héron Bleu sourit au Loup et dit : « Vieux Loup, monte sur mon dos et je te porterai de l'autre côté. »

Le Loup souriait d'une oreille à l'autre pensant comme il avait facilement trompé le Héron Bleu.

Il sauta sur le dos de l'oiseau et le Héron entra dans la rivière impétueuse. Quand il arriva au milieu, il s'arrêta.

« Ami Loup », dit le Héron Bleu, « tu as fait une erreur. Je ne suis pas assez fort pour te porter de l'autre côté. Pour cela il te faut deux hérons. Je ne peux te porter qu'à mi-chemin. Maintenant tu dois trouver un autre héron pour te porter le reste du chemin. »

Il donna à son corps une forte torsion et le Loup tomba dans l'eau.

« Tu attends ici, Loup, qu'un autre héron vienne te porter de l'autre côté. »
Puis il s'envola dans le marais.

L'eau coulait rapidement. Aucun héron ne vint, alors où alla le Loup ? Au fond de la rivière...

Depuis ce jour, aucun loup n'a jamais fait confiance à un héron.

Comment Glooskap trouva l'Été



Il y a très longtemps une puissante race d'Indiens vivait près du lever du soleil, et ils s'appelaient eux-mêmes **Wawaniki (« les Enfants de la Lumière », peuple algonquien de l'Est)**, les Enfants de la Lumière. Glooscap était leur maître. Il était bon envers son peuple et accomplit pour eux de nombreux hauts faits.

Une fois au temps de Glooscap il se fit extrêmement froid. Neige et glace couvraient tout. Les feux ne donnaient pas assez de chaleur. Le maïs ne poussait pas. Son peuple périssait de froid et de famine.

Glooscap partit vers l'extrême nord où tout n'était que glace. Là dans un **wigwam (habitation traditionnelle en forme de dôme couverte d'écorce)** il trouva le grand géant Hiver. C'était le souffle glacé d'Hiver qui avait gelé la terre.

Glooscap entra dans le wigwam et s'assit. Hiver lui donna une pipe, et tandis qu'ils fumaient, le géant contait des récits des temps anciens quand il régnait partout et toute la terre était silencieuse, blanche, et belle. Son charme de gel tomba sur Glooscap et tandis que le géant parlait, Glooscap s'endormit. Pendant six mois il dormit comme un ours, puis le charme le quitta parce qu'il était trop fort pour lui et il s'éveilla.

Bientôt maintenant le colporteur de nouvelles de Glooscap, le **Huard (grand oiseau aquatique noir et blanc au cri puissant)**, un oiseau sauvage qui vivait sur les rives des lacs, lui apporta d'étranges nouvelles. Il décrivit un pays loin au sud où il faisait toujours chaud. Là vivait la toute-puissante Été qui pouvait facilement vaincre le géant Hiver. Pour sauver son peuple du froid et de la famine et de la mort, Glooscap décida de la trouver.

Loin vers les rivages méridionaux de la mer il alla. Il chanta le chant magique auquel les baleines obéissent et surgit une vieille amie ; une baleine qui lui servait de monture quand il souhaitait aller en mer.

Cette baleine avait une loi pour les voyageurs. Elle disait toujours : « Tu dois fermer tes yeux pendant que je te porte. Si tu ne le fais pas, je suis certaine de m'échouer sur un récif ou un banc de sable et d'être incapable de repartir. Tu pourrais te noyer. »

Glooscap monta sur le dos de la baleine et pendant de nombreux jours ils voyagèrent ensemble. Chaque jour l'eau devenait plus chaude et l'air plus doux et plus suave, car il venait de rivages épicés. Les odeurs n'étaient plus celles du sel, mais de fruits et de fleurs.

Bientôt ils se trouvèrent en eau peu profonde. En bas dans le sable des palourdes chantaient un chant d'avertissement : « Restez au large, car l'eau ici est peu profonde. »

La baleine demanda à Glooscap, qui comprenait le langage de toutes les créatures : « Que disent-elles ? »

Glooscap, souhaitant accoster immédiatement, répondit seulement : « Elles te disent de te hâter, car une tempête arrive. »

La baleine se hâta en conséquence jusqu'à ce qu'elle fût proche de la terre. Maintenant Glooscap fit ce qui était interdit ; il ouvrit son œil gauche, pour jeter un coup d'œil. Aussitôt la baleine s'échoua durement sur la plage de sorte que Glooscap, bondissant de sa tête, put marcher à terre sur le sol sec.

Pensant qu'elle ne pourrait jamais s'en aller, la baleine se mit en colère. Mais Glooscap plaça un bout de son arc contre la mâchoire de la baleine et, prenant l'autre bout dans ses mains, plaça ses pieds contre la berge haute. D'une poussée puissante, il la renvoya dans l'eau profonde.

Loin à l'intérieur des terres marcha Glooscap et il faisait plus chaud à chaque pas. Dans la forêt il tomba sur une belle femme dansant au centre d'un groupe de jeunes filles. Ses longs cheveux bruns étaient couronnés de fleurs et ses bras emplis de fleurs. Elle était Été.

Glooscap sut qu'ici enfin était celle qui par ses charmes pouvait faire fondre le cœur du vieil Hiver. Il bondit pour l'attraper et ne voulut pas la laisser partir. Ensemble ils firent le long voyage de retour vers la loge du vieil Hiver.

Hiver accueillit Glooscap mais il projetait de le geler pour l'endormir à nouveau. Cette fois, cependant, Glooscap fut celui qui parla. Son charme

se révéla le plus fort et bientôt de la sueur commença à couler sur le visage d'Hiver. Il sut que son pouvoir était parti et le charme du Gel brisé. Sa tente glacée fondit.

Été maintenant usa de son propre pouvoir spécial et tout s'éveilla. L'herbe devint verte et la neige dévala les rivières, emportant les feuilles mortes. Le vieil Hiver pleura de voir son pouvoir enlevé.

Mais Été dit : « Maintenant que j'ai prouvé que je suis plus puissante que toi, je te donne tout le pays jusqu'à l'extrême nord pour qu'il soit tien, et là je ne te dérangerai jamais. Six mois de chaque année tu pourras retourner au pays de Glooscap et y régner comme avant, mais tu devras être moins sévère avec ton pouvoir. Durant les six autres mois, je reviendrai du Sud et gouvernerai la terre. »

Le vieil Hiver ne put rien faire d'autre qu'accepter cela. Ainsi advient-il qu'il apparaît dans le pays de Glooscap chaque année pour régner six mois, mais avec une règle plus douce. Quand il vient, Été court à son chaud pays du sud. Quand au bout de six mois elle retourne chasser le vieil Hiver, elle éveille le nord et lui donne les joies qu'elle seule peut accorder.

Comment Lapin Voulut Imiter les Pics



Or Maître Lapin, bien que déçu, n'était pas découragé, car il avait cette seule vertu qu'il n'abandonnait jamais. Et errant un jour dans le désert sauvage, il trouva un wigwam bien rempli de jeunes femmes, toutes portant des coiffes rouges ; et rien d'étonnant, car elles étaient des **Pics (oiseaux au bec puissant creusant le bois pour se nourrir d'insectes)**.

Or, Maître Lapin était un Indien bien élevé, qui se faisait comme une mélodie à toutes les voix, et ainsi il fut joyeusement invité à rester pour dîner, ce qu'il fit. Alors une des jolies filles à tête rouge, prenant un **woltes (plat ou bol en bois traditionnel)**, grimpa légèrement un arbre, de sorte qu'elle semblait courir ; et tout en montant, s'arrêtant ici et là et tapant de temps en temps, prit de cet endroit et de cet autre maints de ces insectes appelés par les Indiens **apchel-moal-timpkawal (« riz », larves d'insectes ressemblant à des grains de riz)**, ou riz, parce qu'ils leur ressemblent tellement. Et notez que ce riz est un mets délicat pour ceux qui l'aiment. Et quand il fut bouilli, et qu'ils eurent dîné, Maître Lapin réfléchit à nouveau : « Tiens ! comme certaines gens vivent facilement ! Qu'est-ce qui m'empêche de faire de même ? Ho, vous les filles ! venez dîner chez moi après-demain ! »

Et ayant accepté cette invitation, toutes les invitées vinrent au jour fixé, quand Maître Lapin entreprit de jouer au pic. Ainsi ayant pris la tête d'une lance à anguilles et l'ayant attachée à son nez pour faire un bec, il grimpa aussi bien qu'il le put – et mauvais était le mieux – en haut d'un arbre, et essaya d'obtenir sa récolte de riz. Vraiment il n'en obtint aucun ; seulement en ceci réussit-il à ressembler à un Pic, qu'il avait une tête rouge ; car son crâne était tout déchiré et saignant, meurtri par la pointe de pêche. Et les jolis oiseaux tous regardèrent et rirent, et se demandèrent ce que le Lapin faisait.

« Ah ! » dit sa grand-mère, « je suppose qu'il essaie à nouveau de faire quelque chose qu'il a vu quelqu'un faire. C'est bien lui. »

« Oh, descends de là ! » cria Mademoiselle Pic, autant qu'elle le pouvait en riant. « Donne-moi ton plat ! » Et l'ayant obtenu elle détala le long du tronc, et bientôt rapporta un dîner. Mais ce fut long avant que Maître Lapin entenût la fin de cela de ces gaies tapoteuses d'arbres.

Comment une Femme de Perdrix Devint Canard Harle



N'karnayoo (« il y a très longtemps », **formule d'ouverture des récits algonquiens**), du temps ancien, il y avait un chasseur qui vivait dans les bois. Il avait un frère, qui était si petit qu'il le gardait dans une boîte, et quand il sortait il la fermait très soigneusement, de peur qu'un esprit malin (**Mitche-hant**, « mauvais esprit », **entité dangereuse et malveillante**) ne l'obtînt.

Un jour ce chasseur, revenant, vit une très belle fille assise sur un rocher près d'une rivière, fabriquant un **mocassin (chaussure souple en peau non tannée cousue avec tendons)**. Et étant en canot il pagaya doucement et silencieusement pour la capturer ; mais elle, le voyant venir, sauta dans l'eau et disparut. En retournant vers sa mère, qui vivait au fond de la rivière, on lui dit de retourner vers le chasseur et d'être sa femme ; « car maintenant, » dit la mère, « tu appartiens à cet homme. »

Le nom du chasseur était **Mitchihess** (« la Perdrix », **nom algonquien pour cet oiseau terrestre**). Quand elle arriva à sa **loge (habitation, terme général pour demeure)** il était absent. Alors elle arrangea tout pour son retour, faisant un lit de branchages. La nuit il revint avec un castor. Cela il le divisa ; cuisit une moitié pour le souper et mit de côté l'autre moitié. Au matin quand elle s'éveilla il était parti, et l'autre moitié du castor avait aussi disparu. Cette nuit-là il revint avec un autre castor, et la même chose se reproduisit. Alors elle résolut d'épier et de découvrir ce que tout cela signifiait.

Ainsi elle se coucha et s'endormit, bien éveillée, avec un œil ouvert. Alors il se leva tranquillement et cuisit la moitié du castor, et prenant une clé (**Apkwosgehegan**, « clé », **objet pour verrouiller et déverrouiller**) déverrouilla une boîte, et en sortit un petit nain rouge et le nourrit. Replaçant l'**elfe (petit être magique, ici le frère miniature)**, il le verrouilla à nouveau, et se coucha pour dormir. Et la petite créature avait mangé toute la moitié du castor. Mais avant de le remettre dans sa boîte il le lava et peigna ses cheveux, ce qui semblait l'enchanter.

Le matin suivant, quand son mari fut parti pour la journée, l'épouse chercha la clé, et l'ayant trouvée ouvrit la boîte et appela le petit bonhomme pour qu'il sorte. Cela il refusa de faire pendant longtemps,

bien qu'elle promît de le laver et de le peigner. Étant enfin persuadé, il jeta un coup d'œil dehors, quand elle le tira au-dehors. Mais chaque fois qu'elle le touchait ses mains devenaient rouges, bien qu'elle n'en prît nul souci, pensant qu'elle pourrait le laver à volonté. Mais voilà ! tandis qu'elle le peignait, entra un être hideux, un diable effroyable, qui arracha le petit elfe d'elle et s'enfuit.

Alors elle fut terriblement effrayée. Et essayant de laver ses mains, la tache rouge demeura. Quand son mari revint cette nuit-là il n'avait pas de gibier ; quand il vit la tache rouge il sut tout ce qui s'était arrivé ; quand il sut ce qui s'était arrivé il saisit son arc pour la battre ; quand elle le vit saisir son arc pour la battre elle courut vers la rivière, et sauta dedans pour échapper à la mort de ses mains, bien que ce dût être par noyade. Mais tandis qu'elle tombait dans l'eau elle devint un canard **harle (canard plongeur au plumage noir et blanc avec pattes et bec rouges)**. Et jusqu'à ce jour les marques de la tache rouge sont à voir sur ses pattes et ses plumes.

Comment Perdrix Construisit de Bons Canoës pour Tous les Oiseau



Quand une perdrix bat sur une bûche creuse elle fait un bruit comme un Indien au travail sur un canot, et quand un Indien tape sur un canot cela résonne au loin comme le tambourinage d'une perdrix, oui, de **Mitchihess** (« **la Perdrix** », **nom algonquien**). Et cela vient de ce que **N'karnayoo** (« **il y a très longtemps** », **formule d'ouverture des récits**), dans les jours anciens, la Perdrix était le constructeur de canots pour tous les autres oiseaux. Oui, pour tous à la fois.

Et un certain jour ils s'assemblèrent tous, et chacun entra dans son écorce, et vraiment ce fut un brave spectacle à voir. D'abord **Kicheeplagon** (« **le Grand Oiseau** », **nom algonquien de l'Aigle**), l'Aigle, entra dans sa grande coque et pagaya au loin, utilisant les bouts de ses ailes ; et puis vint **Ko-ko-kas** (**onomatopée du cri, nom algonquien du Hibou**), le Hibou, faisant de même ; et **Kosqu'** (**nom algonquien de la Grue**), la Grue, **Wee-sow-wee-hessiss** (« **petit oiseau bleu** », **diminutif affectueux algonquien**), l'Oiseau Bleu, **Tjidge-is-skwess** (**dérivé du cri perçant, nom algonquien de la Bécassine**), la Bécassine, et **Meg-sweit-tchip-sis** (« **petit oiseau noir** », **diminutif algonquien**), le Carouge, tous vinrent voguant fièrement après. Même le minuscule **A-la-Mussit** (« **très petit** », **nom algonquien du Colibri**), le Colibri, avait un cher petit bateau, et pour lui la bonne Perdrix avait fait une jolie petite pagaie, seulement certains pensaient qu'elle était plutôt grande, car elle faisait presque un pouce de long. Et **Ishmegwess** (**nom algonquien du Balbuzard pêcheur**), le Balbuzard pêcheur, qui vivait sur l'aile, cria dans l'émerveillement, « **Akweden skouje** (« **un canot vient !** », **expression algonquienne d'étonnement**)! » quand il contempla cette belle escadre prenant le large.

Mais quand on demanda à Mitchihess, le grand constructeur, pourquoi il n'avait pas construit un canot pour lui-même, il se contenta de prendre un air mystérieux et de tambouriner. Et étant questionné plus avant par les oiseaux, il secoua la tête, et finit par laisser entendre que quand il construirait un canot pour lui-même ce serait en vérité une merveille ; oui, un prodige tel que même des yeux d'oiseaux n'en avaient jamais contemplé,--une nouveauté totale, et quelque chose dont on rêverait. Et cela continua pendant de nombreux jours.

Mais en temps voulu il fut ébruité partout que le merveilleux canot avait enfin été vraiment construit, et serait bientôt montré. Et à un moment convenu tous les oiseaux s'assemblèrent sur les rives pour contempler cette chose nouvelle. Or la Perdrix avait raisonné que si un bateau ayant deux extrémités pouvait être ramé dans deux sens, un qui était tout extrémités, tout rond, pourrait être ramé dans tous les sens. Ainsi il avait fait un canot qui était exactement comme un nid, ou parfaitement rond. Et cette idée avait grandement étonné les honnêtes gens à plumes, qui furent stupéfaits qu'une chose si simple ne leur fût pas venue à tous.

Mais quelle fut leur surprise quand la Perdrix, étant entrée dans son canot et s'étant mise à pagayer, ne fit aucun progrès du tout ; car il tournait simplement en rond, et toujours encore du même côté, qu'elle le manœuvrât comme elle voulait. Et après s'être épuisée, et tout en vain, elle gagna le rivage, et, volant loin dans les terres, se cacha de pure honte sous les buissons bas, sur la terre, où elle demeure encore. Voilà la raison pour laquelle elle ne cherche jamais la mer ou les rivières, et est restée depuis lors un oiseau de l'intérieur des terres.

Nanabozho et la Création du Monde



Nanabozho (ou Nanabush, « Grand Lapin », héros culturel et démiurge algonquien). Le démiurge des traditions cosmologiques des tribus algonquiennes, connu parmi les divers peuples sous plusieurs noms non apparentés, basés sur quelque caractéristique marquée ou fonction dominante de ce personnage. Parmi ces noms figurent **Jamum, Kloskap (« le menteur », nom mi'kmaq et abénaqui), Manabozho, Messou (« Grand Lièvre », nom montagnais-innu), Michabo (« Grand Lapin », nom algonquin),** Minabozho**, Misabos, Napiw (« Vieil Homme », nom cri des Plaines), Nenabozho, Wieska, Wisakedjak (« L'Astucieux », nom cri),** et leurs variantes dialectales. Les étymologies proposées pour ces divers noms sont très probablement incorrectes, entièrement ou dans leurs parties essentielles.

Nanabozho est apparemment la personnification de la vie, le pouvoir actif vivifiant de la vie - de la vie manifestée et incarnée dans les myriades de formes de la nature sensible et physique. Il est donc réputé posséder non seulement le pouvoir de vivre, mais aussi le pouvoir corrélatif de renouveler sa propre vie et de vivifier et donc de créer la vie chez autrui. Il personnifie la vie dans une série illimitée de personnalités diverses qui représentent diverses phases et conditions de la vie, et les histoires de la vie et des actes de ces individualités séparées forment un cycle entier de traditions et de mythes qui, lorsqu'ils sont comparés les uns aux autres, sont parfois apparemment contradictoires et incongrus, se rapportant, comme le font ces récits, aux objets et sujets non apparentés dans la nature. La conception nommée Nanabozho exerce les fonctions diverses de nombreuses personnes, et il souffre également leurs peines et besoins. Il est cette vie luttant avec les nombreuses formes de manque, d'infortune, et de mort qui viennent aux corps et êtres de la nature.

Le caractère véritable du concept incarné dans la personnalité appelée Nanabozho a été mal compris. Horatio Hale, par exemple, appelle le Nanabozho chippewa une divinité fantastique, déclarant qu'il n'a aucune relation avec l'Iroquois **Te'horon 'hiawa'k'ho n' (« Celui qui Tient le Ciel », héros culturel iroquois),** alors qu'il est en tout sauf dans les détails mineurs identique à la conception iroquoise incarnée dans cette dernière personnalité. Peu, le cas échéant, des actes et fonctions caractéristiques de l'un ne peuvent être attribués sans danger et correctement à l'autre, et

c'est un parallèle remarquable si l'un n'est pas un concept emprunté par le peuple d'une famille linguistique à la pensée de l'autre. Si ce sont des créations indépendantes, ils s'accordent en tant de points qu'il est plus que probable que l'un ait suggéré l'autre. Même le jeu de l'interprétation populaire et de l'analyse étymologique ont commis des erreurs semblables dans les événements liés à l'histoire de vie de chacun. Dans la légende iroquoise le frère de Te'horon n'hiawa'k'ho n'est réputé avoir été incarné dans le **silex (pierre dure servant à faire le feu et les outils)** ou pierre à feu, une affirmation basée sur une idée fautive provenant de l'origine commune de certains termes dénotatifs de glace d'une part et de silex de l'autre. Une erreur semblable donna naissance au nom chippewa pour le silex (**miskwam**, littéralement « pierre-de-glace »), qui signifie « pierre de glace », et la connexion entre **malsum** (« loup », nom du frère maléfique) et **ma'halic** (« un silex », autre nom de Chakekenapok, frère de Nanabozho). La confusion est que le maître de l'hiver, le maître vêtu de givre, de glace, et de neige, est identifié avec le silex, en iroquois aussi, à cause de l'identité d'origine entre les termes pour cristal ou glace scintillante et la surface lisse luisante du silex.

Dans la tradition potawatomi et apparentée Nanabozho est l'aîné de quadruplés mâles, le bien-aimé **Chipiapoos** (« Homme-Esprit », frère bienveillant) étant le second, **Wabosbo** (« Lapin Blanc », maître du Nord) le troisième, et **Chakekenapok** (« Silex » ou « Pierre-de-Feu », maître de l'Hiver) le quatrième. Ils furent engendrés par un grand être primordial, qui était venu sur terre, et naquirent d'une fille réputée des enfants des hommes. Nanabozho était l'ami déclaré et actif de la race humaine. Le doux et gentil mais infortuné Chipiapoos devint le gardien des morts, le maître du pays des **mânes (âmes des défunts, esprits ancestraux)**, après cette transformation. Wabosso (« Faiseur de Blanc »), voyant la lumière du soleil, alla vers le pays du nord, où, prenant la forme d'un lièvre blanc, il est considéré comme possédant le plus puissant **manito (pouvoir spirituel, force sacrée, esprit protecteur)** ou **orenda (pouvoir magique, force spirituelle active)**. Enfin, Chakekenapok, nommé d'après le silex, ou pierre à feu, fut la personnification originellement de l'hiver, et en venant au monde causa impitoyablement la mort de sa mère.

Ayant atteint l'âge de l'homme, Nanabozho, ressentant encore un profond ressentiment pour la mort de sa mère, résolut de la venger par la destruction de son frère Chakekenapok. Les deux frères se confrontèrent bientôt l'un l'autre. Chakekenapok finalement se retourna et s'enfuit, mais Nanabozho le poursuivit à travers le monde, finalement le rattrapant et le frappant avec un bois de cerf ou un silex, fracturant ou écaillant des morceaux de diverses parties de son corps, et le détruisant en arrachant ses entrailles. Les fragments du corps de Chakekenapok devinrent d'immenses rochers, et les masses de silex trouvées en diverses parties du monde montrent où les conflits entre les deux frères eurent lieu, tandis que ses entrailles devinrent des vignes. Avant que les Indiens ne connaissent l'art de faire le feu Nanabozho leur enseigna l'art de faire des haches, des lances, et des pointes de flèches.

Nanabozho et Chipiapoos demeurèrent ensemble dans une terre très éloignée des lieux hantés par l'humanité. Ils étaient notés pour l'excellence du corps et la bienfaisance de l'esprit, et pour le caractère suprême du pouvoir magique qu'ils possédaient. Ces qualités et attributs excitèrent l'antagonisme amer des manitos maléfiques de l'air, de la terre, et des eaux, qui complotèrent pour détruire ces deux frères. Nanabozho, qui était immunisé contre les effets de l'orenda adverse et à la connaissance duquel rien n'était barré, connaissait leurs pièges et dispositifs et donc les éluda et les évita. Il avertit cependant Chipiapoos, son frère moins doué, de ne pas quitter leur loge ou de se séparer de lui même pour un moment. Mais, négligeant cet avertissement, un jour Chipiapoos s'aventura hors de la loge et alla sur la glace d'un grand lac, probablement le lac Michigan. Cette témérité fut l'opportunité recherchée par les manitos, qui brisèrent la glace, causant la chute de Chipiapoos au fond du lac, où son corps fut caché par les manitos. En revenant à la loge, Nanabozho, ne trouvant pas Chipiapoos et devinant son sort, devint inconsolable. Partout sur la face de la terre il le chercha en vain.

Puis il devint enragé et mena une guerre implacable contre tous les manitos, exerçant vengeance en précipitant une multitude d'entre eux dans l'abîme du monde. Il déclara ensuite une trêve afin de pleurer son frère, défigurant sa personne et couvrant sa tête pour indiquer le deuil, pleurant amèrement, et prononçant de temps en temps le nom du perdu

et malheureux Chipiapoos. On dit que Nanabozho se retira pendant six ans dans sa loge de deuil. Durant cette trêve les manitos maléfiques, connaissant les pouvoirs illimités de Nanabozho et se rappelant la destruction du vaste nombre de manitos par leur métamorphose pour satisfaire sa colère, se consultèrent ensemble pour imaginer des moyens de pacifier la colère de Nanabozho ; mais par peur de leur grand adversaire leurs plans n'aboutirent à rien. Enfin quatre des manitos, blanchis par l'âge et mûrs en expérience et sagesse, et qui n'avaient pas été parties à la mort de Chipiapoos, entreprirent une mission de pacification. Ayant construit une loge de condoléances près de celle de Nanabozho, ils préparèrent un festin de bienvenue, remplissant de tabac une pipe dont le tuyau était un **calumet (pipe cérémonielle sacrée utilisée pour sceller traités et rituels)**, et puis se déplacèrent silencieusement et cérémonieusement vers leur antagoniste. Les quatre ambassadeurs portaient séparément un sac fait de la peau entière d'une loutre, d'un lynx, d'un castor ou de quelque autre animal, qui contenait des médecines magiquement puissantes et des **fétiches (objets sacrés possédant pouvoir spirituel protecteur)** puissants. Arrivant à la loge de Nanabozho, ils lui chantèrent avec formalité cérémonielle leurs bonnes intentions et salutations aimables, et lui demandèrent d'avoir la bonté de les accompagner à leur loge. Ému par ces salutations, Nanabozho découvrit sa tête, et, se levant, se lava puis les accompagna. En entrant dans la loge les manitos lui offrirent une coupe de médecine de purification préparatoire à son initiation dans le **Midé (« Grand Médecine », société secrète de guérisseurs et chamans algonquiens)**, ou Société de la Grande Médecine. Nanabozho prit part au breuvage, et trouva immédiatement qu'il était complètement libéré de sentiments de ressentiment et de mélancolie. Puis le rituel prescrit fut exécuté par les manitos. Les danses appropriées et les chants du Midé furent chantés, et les quatre manitos, êtres primordiaux humanisés, appliquèrent doucement à Nanabozho leurs **pindikosan (sacs-médecine sacrés contenant herbes, ossements, pierres de pouvoir)**, qui, après avoir cérémonieusement soufflé leur orenda ou pouvoir magique en lui, ils jetèrent sur le sol. À chaque chute des sacs-médecine Nanabozho prit conscience que la mélancolie, la tristesse, la haine, et la colère qui l'oppressaient le quittaient graduellement, et que de l'affection bienfaisante et des sentiments de joie surgissaient dans son cœur. À l'achèvement de

son initiation il se joignit aux danses et au chant ; puis ils mangèrent et fumèrent tous ensemble, et Nanabozho exprima ses remerciements à ses hôtes pour l'avoir initié aux mystères de la grande médecine.

Pour montrer davantage leur bonne volonté, les manitos, par l'exercice de leurs pouvoirs magiques, ramenèrent le Chipiapoos manquant, mais, à cause de sa métamorphose, il lui fut interdit d'entrer dans la loge. Ayant reçu une torche allumée à travers une fissure dans les murs de la loge, il lui fut demandé d'aller régner sur le pays des mânes, où, avec la torche allumée qu'il portait, il devrait allumer un feu qui ne devrait jamais être éteint, pour le plaisir de ses oncles et tantes - à savoir tous les hommes et femmes - qui se rendraient là-bas. Par la suite, Nanabozho descendit de nouveau sur la terre, et initia immédiatement toute sa famille aux mystères de la grande médecine. Il fournit à chacun d'eux un sac-médecine, bien pourvu de médecines puissantes, de charmes, et de fétiches. Il leur enjoignit aussi strictement le besoin de perpétuer les cérémonies d'accompagnement parmi leurs descendants, leur expliquant que ces pratiques fidèlement observées guériraient leurs maladies, obtiendraient pour eux l'abondance dans la pêche et la chasse, et gagneraient pour eux une victoire complète sur leurs ennemis.

Certains adhèrent à la doctrine que Nanabozho créa les animaux pour la nourriture et le vêtement de l'homme ; qu'il causa la croissance de ces plantes et racines dont les vertus guérissent la maladie et permettent au chasseur de tuer les animaux sauvages afin de chasser la famine. Il confia ces plantes au soin vigilant de sa grand-mère, la grande-grand-mère de la race humaine, **Mesakkummikokwi (« Femme-Terre », grand-mère cosmique gardienne des plantes médicinales)**, et de peur que l'homme ne l'invoque en vain elle fut strictement interdite de jamais quitter sa loge. Ainsi, lorsqu'il cueille des plantes, racines, et herbes pour leurs vertus naturelles et magiques, un Indien algonquien laisse fidèlement sur le sol tout près de l'endroit d'où il a pris la racine ou la plante une petite offrande à Mesakkummikokwi.

On dit que Nanabozho dans ses nombreux voyages sur la terre détruisit de nombreux monstres féroces de terre et d'eau dont l'existence continue aurait mis en péril le sort de l'humanité. Il est cru par les fidèles que

Nanabozho, se reposant de ses labeurs, demeure sur une grande île de glace flottant sur une grande mer dans le pays du nord, où les séraphins de lumière aurorale gardent vigile nocturne. Il est aussi cru que s'il posait le pied sur la terre le monde prendrait immédiatement feu et chaque être vivant partagerait avec lui une destruction commune. Comme perversion d'une tradition antérieure, on dit que Nanabozho a placé quatre êtres humanisés bienfaisants, un à chacun des quatre points cardinaux ou quartiers du monde, pour aider à promouvoir le bien-être de la race humaine - celui à l'Est fournit la lumière et commence le voyage quotidien du soleil à travers le ciel ; celui au Sud fournit la chaleur, la tiédeur, et les rosées rafraîchissantes qui causent la croissance de la plante de tabac apaisante, et du maïs, des haricots, des courges, et toutes les herbes et arbustes qui portent fruit ; celui à l'Ouest fournit des averses rafraîchissantes et vivifiantes ; enfin, celui au Nord fournit neige et glace, permettant le pistage et la poursuite réussie des animaux sauvages, et qui les cause à hiberner, à chercher des lieux de dissimulation du froid de l'hiver. Sous le soin de l'homme-être du Sud Nanabozho plaça des êtres humanisés moindres dominamment en forme d'oiseau, dont les voix sont le tonnerre et le clignement des yeux est l'éclair, et à qui des offrandes de tabac sont faites quand leurs voix sont fortes et menaçantes.

Comme les sages iroquois et hurons, les philosophes algonquiens enseignaient que les âmes désincarnées des morts, dans leur voyage vers la grande prairie dans laquelle est situé le village de leurs ancêtres décédés, doivent traverser un courant rapide précairement ponté par un tronc d'arbre, qui était en mouvement continu. Par-dessus celui-ci les mânes des justifiés passent en sécurité, tandis que les ombres des vicieux, surmontées par le pouvoir magique du destin adverse, échouent à cette épreuve, et, tombant dans l'abîme en dessous, sont perdues.

Une autre tradition également créditée est à l'effet qu'un manito ou homme primordial - être forma un monde qu'il peupla d'hommes-êtres ayant la forme mais pas les attributs bienveillants de l'homme, et que ces hommes-êtres primordiaux, ne faisant rien que le mal, causèrent finalement la destruction du monde et d'eux-mêmes par un déluge ; qu'ayant ainsi satisfait son déplaisir l'homme-être primordial ramena le monde hors des eaux et forma de nouveau un jeune homme à l'aspect

plaisant, mais, étant seul, ce dernier semblait inconsolable et las de la vie. Puis, le prenant en pitié, l'homme-être primordial lui amena tandis qu'il dormait une sœur pour compagne. S'éveillant, le jeune homme fut réjoui de voir sa sœur, et les deux demeurèrent ensemble pendant de nombreuses années dans l'amusement mutuel et le discours agréable. Finalement le jeune homme rêva pour la première fois, et il relata son rêve à sa sœur, disant qu'il lui avait été révélé que cinq jeunes hommes-êtres visiteraient cette nuit leur loge, et qu'elle était interdite de parler à ou de reconnaître de quelque manière que ce soit aucun des quatre premiers qui chercheraient admission à la loge, mais qu'elle devrait accueillir le cinquième quand il chercherait admission. Elle suivit ce conseil. Après leur métamorphose ces quatre jeunes hommes-êtres primordiaux devinrent respectivement **Sama (« Tabac », plante sacrée des offrandes et prières)**, qui, ne recevant pas de réponse de la sœur, mourut de chagrin ; **Wapekone (« Courge », plante cultivée essentielle)** ; **Eshketamok (« Melon », cucurbitacée cultivée)**, et **Kojees (« Haricot », légumineuse cultivée fondamentale)**, qui partagèrent le sort du premier. Mais **Mandamin (« Maïs », plante sacrée centrale de l'agriculture algonquienne)**, le cinquième, fut répondu et accueilli par la sœur, et il entra dans la loge et devint son époux. Puis Mandamin enterra ses quatre camarades, et bientôt de leurs tombes jaillirent respectivement tabac, courges, melons, et haricots en quantité suffisante pour les approvisionner pour l'année, et assez de tabac pour leur permettre de faire des offrandes aux hommes-êtres primordiaux et de fumer en conseil. De cette union jaillit la race indienne.

Dans une version de l'histoire cosmogonique algonquienne prévalente il est dit que, avant la formation de la terre, il n'y avait que de l'eau ; que, à la surface de cette vaste étendue d'eau, flottait un grand radeau sur lequel se trouvaient les animaux des diverses sortes qui sont sur la terre et dont le Grand Lièvre était le chef. Ils cherchaient un lieu convenable et ferme sur lequel débarquer ; mais comme il n'y avait en vue que des cygnes et autres oiseaux aquatiques, ils commencèrent à perdre espoir, et, n'en ayant pas d'autre, ils demandèrent au castor de plonger dans le but de rapporter de la terre du fond de l'eau, l'assurant au nom de tous les animaux présents que, s'il revenait avec seulement une seule particule, elle produirait une terre suffisamment spacieuse pour contenir et nourrir

tous. Mais le castor chercha une excuse pour refuser, disant qu'il avait déjà plongé autour du radeau et avait échoué à atteindre le fond. Il fut pressé si fortement de faire à nouveau une tentative si digne, cependant, qu'il prit le risque et plongea. Il demeura sans revenir pendant un temps si long que les suppliants le crurent noyé. Finalement ils le virent apparaître presque mort et immobile. Puis tous les animaux, voyant qu'il n'était en aucune condition de remonter le radeau, s'intéressèrent immédiatement à le prendre dedans. Après avoir examiné soigneusement ses pattes et sa queue, ils ne trouvèrent rien. Mais le petit espoir qui leur restait de pouvoir sauver leurs vies les contraignit à s'adresser à la loutre pour demander qu'elle fasse une tentative pour trouver la terre au fond des eaux. Il lui fut dit que sa propre sécurité, ainsi que la leur, dépendait du résultat de son effort. Ainsi la loutre céda à leurs exhortations et plongea. Elle demeura dans les profondeurs des eaux un temps plus long que le castor, mais, comme lui, elle vint à la surface sans succès. L'impossibilité de trouver un lieu pour demeurer où ils pourraient subsister ne leur laissa rien de plus à espérer, quand le rat musqué offrit de tenter de trouver le fond, et il se flatta qu'il rapporterait du sable. Bien que le castor et la loutre, beaucoup plus forts que lui, n'eussent pas été capables d'accomplir la tâche, ils l'encouragèrent, promettant même que, s'il réussissait dans sa tentative, il devrait être le maître du monde entier. Le rat musqué alors se jeta dans les eaux et plongea bravement dans les profondeurs. Après être demeuré dedans presque un jour et une nuit entiers il apparut immobile au côté du radeau, ventre vers le haut et pattes closes. Les autres animaux le sortirent soigneusement de l'eau, ouvrirent l'une de ses pattes, puis une seconde, puis une troisième, et finalement la quatrième, où il y avait un petit grain de sable entre ses griffes. Le Grand Lièvre, qui fut encouragé à former une vaste et spacieuse terre, prit ce grain de sable et le laissa tomber sur le radeau, qui devint plus grand. Il en prit une partie et la dispersa, ce qui causa l'augmentation de plus en plus de la masse. Quand elle fut de la taille d'une montagne il voulut qu'elle tourne, et comme elle tournait la masse augmentait encore en taille. Dès qu'elle parut assez grande il donna des ordres au renard d'examiner son travail avec le pouvoir de l'agrandir. Il obéit. Le renard, ayant appris que la terre était de telle taille qu'il pouvait facilement prendre sa proie, retourna vers le Grand Lièvre pour l'informer que la terre était assez grande pour contenir et nourrir tous les animaux. Après ce rapport le Grand Lièvre parcourut son

travail, et, en en faisant le tour, la trouva imparfaite. Il n'a depuis pas été disposé à faire confiance à aucun de tous les autres animaux, et ne cesse d'agrandir la terre en en faisant continuellement le tour. Les grondements entendus dans les cavernes des montagnes confirment les Indiens dans la croyance que le Grand Lièvre continue le travail d'agrandissement de la terre. Il est honoré par eux, et ils le considèrent comme le dieu qui a formé la terre.

Tel est ce que les Algonquiens enseignent concernant la formation de la terre, qu'ils croient être portée sur un radeau. Concernant la mer et le firmament, ils affirment qu'ils ont existé de tout temps. Après la formation de la terre tous les autres animaux se retirèrent dans les lieux les plus adaptés à eux, où ils pourraient se nourrir et trouver leur proie. Le premier de ceux-ci étant mort, le Grand Lièvre causa la naissance des hommes de leurs cadavres, même de ceux des poissons qui furent trouvés le long des rives des rivières qu'il avait faites en formant la terre, et donna à chacun une langue ou dialecte différent. Parce que certains attribuaient leur origine à l'ours, d'autres au wapiti, et ainsi à tous les différents animaux, ils croyaient qu'ils avaient leur être de ces créatures.

Comment Lapin Apprit sa Dernière Leçon



Or, vraiment, on penserait qu'après tout ce qui était advenu à Maître **Mahtigwess (« Grand Lapin », nom algonquien du lièvre-héros trickster)**, le Lapin, il en aurait eu assez d'essayer les métiers d'autrui ; mais sa nature était telle que, ayant une fois fixé son puissant esprit sur une chose, rien de moins que la mort subite ne pouvait le guérir. Et étant un jour avec l'Ours dans sa caverne, il contempla avec grand émerveillement comment **Mooïn (« Ours », nom algonquien de l'ours noir)** nourrissait son peuple. Car, ayant mis un grand pot sur le feu, il ne fit que couper une petite tranche de son propre pied et la laisser tomber dans l'eau bouillante, quand elle s'étendit et grandit en un mets de viande qui servit pour tous. Que dis-je, il y eut un grand morceau donné à Lapin pour rapporter chez lui nourrir sa famille.

« Or, vraiment, » dit-il, « ceci est une chose que je puis en vérité faire. N'est-il pas consigné dans le **wampum (ceinture de perles servant de mémoire collective et de registre généalogique)** familial que tout ce qu'un Ours peut bien faire un Lapin peut faire mieux ? » Ainsi, en fin de compte, il invita son ami à venir dîner avec lui, **Ketkewopk' («**

après-demain », expression temporelle algonquienne), le surlendemain.

Et l'Ours y étant, Lapin ne fit que dire : « **Noogume' kuesawal' wohu (« Grand-mère, mets ton pot à bouillir ! », injonction algonquienne) ! Grand-mère, mets ton pot à bouillir ! »** Et, aiguisant son couteau sur une pierre, il essaya de faire comme l'Ours avait fait ; mais peu obtint-il de ses petites plantes minces, bien qu'il se coupât follement et tristement.

« Qu'est-ce qu'il peut bien essayer de faire ? » grogna l'invité.

« Ah ! » soupira la grand-mère, « quelque chose qu'il a vu quelqu'un d'autre faire. »

« Ho ! J'y suis ! Donne-moi le couteau, » dit Bruin. Et, l'obtenant, il prit une tranche de sa plante, ce qui ne lui fit aucun mal, et puis, avec ce mélange de magie et de feu, leur donna un bon dîner. Mais Maître Lapin était en triste état, et ce fut bien des jours avant qu'il ne guérît.

Comment Lapin Devint Sage en Étant Lui-Même



Il y a des hommes qui sont mauvais à copier, et pourtant sont de bons originaux, et de cette sorte était Maître Lapin, qui, lorsqu'il renonça à essayer de faire comme les autres faisaient, réussit très bien. Et, ayant découvert sa faiblesse, il s'appliqua à devenir capable en toute sincérité, et étudia le **m'téoulin (magie, pouvoir spirituel surnaturel, capacité de transformation)** si sévèrement qu'avec le temps il devint un terrible conjureur, si bien qu'il pouvait lever fantômes, récoltes, tempêtes, ou diables quand il les voulait. Car il avait la persévérance, et de celle-ci peut venir n'importe quoi, si seulement elle est amenée dans le bon chemin.

Or il advint que Maître Lapin se mit dans un grand trouble. Les archives des **Micmacs (nation algonquienne des provinces maritimes canadiennes et Maine)** disent que c'était pour avoir volé une chaîne de poissons à la Loutre, qui le poursuivit ; mais les **Passamaquoddies (nation algonquienne du Maine et Nouveau-Brunswick)** déclarent qu'il était innocent de cette mauvaise action, probablement parce qu'ils font grand cas de lui comme leur ancêtre et comme le père des **Wabanaki (« Peuple de l'Aube », confédération algonquienne orientale incluant Micmacs, Malécites, Passamaquoddies, Penobscots, Abénaquis)**. Quoi qu'il en soit, voici la façon dont ils racontent le conte.

Or le Lapin est la proie naturelle du **Loup-Cervier (lynx du Canada, Lynx canadensis, prédateur félin forestier boréal)**, ou **Lusifee (déformation probable de "Lucifer", nom donné au lynx)**, qui est une sorte de chat sauvage, nul n'étant plus obstiné. Et ce Chat Sauvage alla une fois chasser avec une bande de loups, et ils n'obtinrent rien. Alors Chat Sauvage, qui leur avait fait de grandes promesses et avait agi comme chef, devint en colère, et, pensant au Lapin, leur promit que cette fois ils obtiendraient en vérité leur dîner. Ainsi il les emmena au wigwam de Lapin ; mais il était sorti, et les Loups, étant vexés et affamés, injurièrent Chat Sauvage, puis se ruèrent hurlant à travers les bois.

Or je pense que le Lapin est m'téoulin. Oui, il doit l'être, car quand Chat Sauvage commença à le chasser seul, il détermina de toute son âme de ne pas être attrapé, et se rendit aussi magique qu'il le pouvait. Ainsi il ramassa une poignée de copeaux, et en lança un aussi loin que possible, puis sauta jusqu'à lui,--car il avait un charme pour un long saut ; et puis

lança un autre, et ainsi de suite, sur une grande distance. C'était pour ne laisser aucune trace, et quand il pensa qu'il s'était mis hors de portée d'odeur et de vue et de son, il détala comme le vent.

Or, comme je l'ai dit, quand les loups arrivèrent à la maison de Maître Lapin et ne trouvèrent rien, ils flairèrent alentour et laissèrent Chat Sauvage, qui jura par sa queue qu'il attraperait Lapin, même s'il devait chasser pour toujours et se tuer à courir. Ainsi, prenant la maison pour centre, il continua à tourner et tourner autour d'elle, tout le temps un peu plus loin, et ainsi plus autour et encore plus loin. Puis enfin ayant trouvé la piste, il partit en grande hâte après M. Lapin. Et tous deux coururent dur, jusqu'à ce que, la nuit venant, Lapin, pour se protéger, n'eut que juste le temps de piétiner un peu la neige, et de planter debout une brindille d'épinette et de s'asseoir dessus. Mais quand Chat Sauvage arriva, il trouva là un beau wigwam, et y passa la tête. Tout ce qu'il vit fut un vieil homme d'apparence très grave et digne, dont les cheveux étaient gris, et dont l'apparence majestueuse (**sogmoye**, "chef, sagamore, personne de haute dignité") était rehaussée par une paire de longues et vénérables oreilles. Et de lui Chat Sauvage demanda dans une hâte haletante s'il avait vu un Lapin courir par là.

« Des lapins ! » répondit le vieil homme. « Eh bien, bien sûr j'en ai vu beaucoup. Ils abondent dans les bois par ici. J'en vois des douzaines chaque jour. » Avec cela il dit gentiment à Chat Sauvage qu'il ferait mieux de demeurer avec lui quelque temps. « Je suis un vieil homme, » remarqua-t-il avec solennité,--« un vieil homme, vivant seul, et un invité respectable, comme vous, monsieur, vient à moi comme une bénédiction. » Et le Chat, grandement impressionné, resta. Après un bon souper il se coucha près du feu, et, ayant couru toute la journée, fut aussitôt endormi, et n'en fit qu'une sieste jusqu'au matin. Mais comme il fut étonné, et oh, combien misérable il fut, quand il se réveilla, de se trouver sur la lande ouverte dans la neige et presque mort de froid ! Le vent soufflait comme s'il avait une volonté ardente de le tuer ; il semblait traverser tout son corps. Alors il vit qu'il avait été un fou et trompé par magie, et dans une rage jura de nouveau par ses dents, aussi bien que sa queue, que le Lapin devait mourir. Il n'y avait pas de hutte maintenant, seulement la

neige piétinée et une brindille d'épinette, et pourtant de ce peu, Lapin avait conjuré une si grande illusion.

Puis il courut encore toute la journée. Et quand vint la nuit, Maître Lapin, ayant un peu plus de temps qu'auparavant, piétina de nouveau la neige, mais sur un plus grand espace, et dispersa de nombreuses branches tout autour, car maintenant un effort immense allait être fait. Et quand Chat Sauvage y arriva, il trouva un grand village indien, avec des foules de gens allant et venant. Le premier bâtiment qu'il vit était une église, dans laquelle un office se tenait. Et lui, entrant, dit hâtivement à la première personne qu'il vit : « Ha ! avez-vous vu un Lapin courir par ici ? »

« Chut--chut, chut ! » répondit l'homme. « Vous devez attendre que l'office soit terminé avant de poser de telles questions. » Alors un jeune homme lui fit signe d'entrer, et il écouta jusqu'à la fin un long sermon sur la méchanceté d'être vindicatif et rapace ; et le prédicateur était un ancien gris, et ses oreilles se dressaient par-dessus son petit bonnet comme les deux anses d'une cruche, et pourtant malgré tout cela le cœur de Chat Sauvage ne fut pas ému d'un brin. Et quand ce fut tout à fait fini il dit au jeune homme obligeant : « Mais avez-vous vu un Lapin courir par ici ? »

« Des lapins ! Des la-pins ! » répondit le jeune homme. « Eh bien, il y en a des centaines qui courent dans les marécages de cèdres près de cet endroit, et vous pouvez en avoir autant que vous voulez. » « Ah ! » répondit Chat Sauvage, « mais ce ne sont pas ceux que je cherche. Le mien est une sorte entièrement différente. » L'autre dit qu'il ne connaissait d'autre sorte que les lapins sauvages des bois, mais que peut-être leur Gouverneur, ou Chef, qui était très sage, pourrait tout lui dire à leur sujet. Alors le Gouverneur, ou **Sagamore (chef, leader respecté, titre honorifique algonquien)**, s'approcha. Comme le prédicateur, il était très remarquable et gris, avec les longues mèches dressées une de chaque côté de sa tête. Et il invita l'étranger à sa maison, où ses deux très belles filles lui cuisinèrent un beau souper. Et quand il voulut se retirer elles sortirent des couvertures et une belle peau d'ours blanc, et lui firent un lit près du feu. Vraiment, ses yeux furent fermés dès qu'il se coucha, mais quand il se réveilla il y avait eu un grand changement. Car maintenant il était dans un marécage de cèdres humide, le vent soufflant dix fois pire

que jamais, et son souper et son sommeil ne lui avaient fait que peu de bien, car ils étaient tous une illusion. Tout autour de lui étaient des traces de lapins et des brindilles cassées, mais rien de plus.

Pourtant il bondit, plus enragé que jamais, et jurant plus terriblement par sa queue, ses dents, et ses griffes qu'il serait vengé. Ainsi il courut toute la journée, et le soir, quand il arriva à un autre grand village, il était si las qu'il put juste haleter : « Avez-----vous----vu un La----pin courir par ici ? » Avec beaucoup de sollicitude et de gentillesse ils lui demandèrent tous ce qui n'allait pas. Alors il leur raconta toute cette histoire, et ils le plainquirent beaucoup ; oui, un vieil homme gris,--et c'était le Chef,--avec deux belles filles, versa des larmes et le réconforta, et lui conseilla de rester avec eux. Ainsi ils l'emmenèrent à une grande salle, où il y avait un grand feu brûlant au milieu de celle-ci. Et au-dessus étaient suspendus deux pots avec de la soupe et de la viande, et deux Indiens se tenaient là et donnaient de la nourriture à tout le peuple. Et il eut sa part avec le reste, et tous festoyèrent gaiement.

Or, quand ils eurent fini de manger, le vieux Gouverneur, qui était très gris, et de chaque côté de la tête duquel s'élevaient deux très vénérables et longues plumes blanches, se leva pour accueillir l'étranger, et dans un long discours dit que c'était, en effet, la coutume de leur village de recevoir des invités, mais qu'ils attendaient d'eux un chant. Alors Chat Sauvage, qui était vaniteux de sa voix, l'éleva en vengeance contre les Lapins :--

« Oh, comme je les hais ! Comme je les méprise ! Comme je ris d'eux ! Puissé-je les scalper tous ! »

Puis il dit qu'il pensait que le Gouverneur devrait chanter. Et à cela le Chef consentit, mais déclara que tous ceux qui étaient présents devaient baisser leurs têtes tout en restant assis, et fermer leurs yeux, ce qu'ils firent. Alors Chef Lapin, d'un bond, franchit les têtes de ses invités, et tirant son **timheyen (tomahawk, hache de guerre et d'apparat algonquienne)**, ou tomahawk, en sautant, donna à Chat Sauvage une blessure qui entailla profondément sa tête, et ne manqua de le tuer qu'en l'assommant entièrement. Quand il se rétablit, il était de nouveau dans la

neige, la gadoue, et la saleté, plus affamé que jamais, sa tête saignant d'un coup affreux, et lui-même presque mort. Pourtant, malgré tout cela, le diable indien était plus fort en lui que jamais, car chaque nouvelle disgrâce n'apportait que plus de résolution d'être vengé, et il le jura par sa queue, ses griffes, ses dents, et ses yeux.

Ainsi il chancela, bien qu'il pût à peine marcher ; il ne put, en vérité, aller très loin ce jour-là. Et quand presque brisé par la douleur et la lassitude, il arriva vers midi à deux bons wigwams. Regardant dans l'un, il vit un vieil homme aux cheveux gris, et dans l'autre une jeune fille, apparemment sa fille. Et ils le reçurent gentiment, et écoutèrent son histoire, disant qu'elle était très triste, le vieil homme déclarant qu'il devait vraiment rester là, et qu'il lui ferait venir un docteur, puisque, à moins qu'il ne fût bien soigné aussitôt, il mourrait. Alors il sortit comme dans une grande sollicitude, laissant sa fille soigner l'étranger las et blessé.

Or, quand le Docteur vint, lui aussi était un vieil homme gris, avec une **scalp-lock (mèche de cheveux préservée sur crâne rasé, style capillaire guerrier algonquien)** étrangement divisée comme deux cornes. Mais le Chat Sauvage était devenu un peu soupçonneux, ayant été si souvent trompé, car beaucoup d'abus cessera d'amuser même les plus innocents. Et, regardant sombrement le Docteur, il dit : « Je demandais si des Lapins sont ici, et vraiment vous ressemblez beaucoup à un vous-même. Comment avez-vous eu ce nez fendu ? »

« Oh, c'est très simple, » répondit le vieil homme. « Une fois je martelais des perles de wampum, et la pierre sur laquelle je les battais se brisa en deux moitiés, et un morceau vola vers le haut, et, comme vous voyez, fendit mon nez. »

« Mais, » persista le Chat Sauvage, « pourquoi les plantes de vos pieds sont-elles si jaunes, tout comme celles d'un Lapin ? »

« Ah, c'est parce que je préparais du tabac, et je devais le tenir avec mes pieds, car, vraiment, j'avais besoin de mes deux mains pour travailler. Ainsi le tabac les a teintées en jaune. »

Alors le Chat Sauvage ne suspecta plus, et le Docteur mit de l'onguent sur sa blessure, si bien qu'il se sentit beaucoup mieux, et, avant de partir, mit près de lui un plat de très délicats petits biscuits ronds, ou pains, et une belle cruche pleine de bon vin, et lui dit de se rafraîchir de ceux-ci pendant la nuit, et ainsi, s'éloignant doucement, il partit.

Mais oh, la misère du réveil le matin ! Car alors Chat Sauvage se trouva en vérité dans l'extrême de la misère. Sa tête était enflée et douloureuse à un degré incroyable, et l'horrible blessure, qui béait largement, avait été bourrée d'aiguilles de pruche et d'éclats de pin, et c'était le baume frais que le Docteur avait appliqué. Et comme touche finale à sa rage et sa honte, pensant dans sa soif mortelle au vin, il vit au sol, encore laissée dans la neige, une plante-cruche de l'été dernier, à moitié remplie de ce qui pouvait en effet passer pour du vin à la seule vue, mais guère au goût. Tandis qu'en cherchant les biscuits sur un plat, il ne trouva que certaines petites crottes, telles qu'on en trouve en abondance autour d'une garenne de lapins. Et alors il jura par tout son corps et son âme qu'il tuerait le prochain être qu'il rencontrerait, Lapin ou Indien. En vérité cette fois il serait entièrement vengé.

Or Mahtigwess, le Lapin, était presque venu au bout de son m'téoulin, ou pouvoir de sorcier, pour cette fois, et pourtant il lui en restait encore assez pour un dernier grand effort. Et, arrivant à un lac, il ramassa un très grand copeau, et l'ayant couturé de sorcellerie et agrandi par magie le jeta dans l'eau, où il parut aussitôt être un grand navire, tel que les hommes blancs construisent. Et quand le Chat Sauvage arriva il le vit, avec voiles déployées et drapeaux flottants, et le capitaine se tenait si majestueusement sur le pont, les bras croisés, et c'était un bel homme aux cheveux gris et digne, avec un chapeau à cornes, dont les deux pointes étaient comme de grandes et majestueuses cornes. Mais le Chat Sauvage avait juré, et il était attentif à son grand serment ; ainsi il cria : « Vous ne pouvez m'échapper cette fois, Lapin ! Je vous tiens maintenant ! » Disant cela il plongea, et essaya de nager jusqu'au navire. Et le capitaine, voyant un Chat Sauvage dans l'eau, étant engagé dans un exercice de mousquet, ordonna à ses hommes de tirer dessus, ce qu'ils firent avec un bang ! Or cela fut causé par un parti d'**engoule-vents (oiseaux nocturnes au cri strident, famille Caprimulgidae, nommés**

night-hawks en anglais) au-dessus, qui plongèrent avec un cri soudain comme un coup de feu ; du moins cela parut ainsi à Chat Sauvage, qui, trompé et épouvanté par cette volée, estimant qu'il avait véritablement fait une erreur cette fois, tourna queue et nagea vers la rive dans la sombre vieille forêt, où, s'il n'est pas mort, il court encore. »

Les Aventures de Maître Lapin avec la Loutre



Il y a des hommes qui sont mauvais à copier, et pourtant sont de bons originaux, et de cette sorte était Maître Lapin, qui, lorsqu'il renonça à essayer de faire comme les autres faisaient, réussit très bien. Et, ayant découvert sa faiblesse, il s'appliqua à devenir capable en toute sincérité, et étudia le **m'téoulin (magie, pouvoir spirituel surnaturel, capacité de transformation)** si sévèrement qu'avec le temps il devint un terrible conjureur, si bien qu'il pouvait lever fantômes, récoltes, tempêtes, ou diables quand il les voulait. Car il avait la persévérance, et de celle-ci peut venir n'importe quoi, si seulement elle est amenée dans le bon chemin.

Or il advint que Maître Lapin se mit dans un grand trouble. Les archives des **Micmacs (nation algonquienne des provinces maritimes canadiennes et du Maine)** disent que c'était pour avoir volé une chaîne de poissons à la Loutre, qui le poursuivit ; mais les **Passamaquoddies (nation algonquienne du Maine et du Nouveau-Brunswick)** déclarent qu'il était innocent de cette mauvaise action, probablement parce qu'ils font grand cas de lui comme leur ancêtre et comme le père des **Wabanaki (« Peuple de l'Aube », confédération algonquienne orientale)** Quoi qu'il en soit, voici la façon dont ils racontent le conte.

Or le Lapin est la proie naturelle du **Loup-Cervier (lynx du Canada, prédateur félin des forêts boréales)**, ou **Lusifée (nom déformé donné au lynx, évoquant « Lucifer »)**, qui est une sorte de chat sauvage, nul n'étant plus obstiné. Et ce Chat Sauvage alla une fois chasser avec une bande de loups, et ils n'obtinrent rien. Alors Chat Sauvage, qui leur avait fait de grandes promesses et avait agi comme chef, devint en colère, et, pensant au Lapin, leur promit que cette fois ils obtiendraient en vérité leur dîner. Ainsi il les emmena au wigwam de Lapin ; mais il était sorti, et les Loups, étant vexés et affamés, injurièrent Chat Sauvage, puis se ruèrent hurlant à travers les bois.

Or je pense que le Lapin est m'téoulin. Oui, il doit l'être, car quand Chat Sauvage commença à le chasser seul, il détermina de toute son âme de ne pas être attrapé, et se rendit aussi magique qu'il le pouvait. Ainsi il ramassa une poignée de copeaux, et en lança un aussi loin que possible, puis sauta jusqu'à lui,--car il avait un charme pour un long saut ; et puis en lança un autre, et ainsi de suite, pour une grande distance. Ceci était pour

ne laisser aucune trace, et quand il pensa qu'il était sorti de l'odorat et de la vue et du son il détala comme le vent.

Or, comme je l'ai dit, quand les loups arrivèrent à la maison de Maître Lapin et ne trouvèrent rien, ils flairèrent alentour et laissèrent Chat Sauvage, qui jura par sa queue qu'il attraperait Lapin, dût-il chasser pour toujours et courir jusqu'à en mourir. Ainsi, prenant la maison pour centre, il continua de tourner en rond autour d'elle, tout le temps un peu plus loin, et ainsi davantage en rond et encore plus loin, jusqu'à ce qu'enfin il rencontrât la piste. Et alors il poussa un cri de joie, car il était très fatigué, et s'élança au galop. Et c'était vraiment une étrange piste. Pas à pas allaient les marques, et chacune se trouvait très loin de l'autre. « Ha, ha ! » dit Chat Sauvage pour lui-même ; « toi, Lapin, tu penses être très futé. Tu as pris de grands sauts ; mais moi, Chat Sauvage, je peux en prendre de plus grands ! » Disant cela il bondit aussi loin qu'il le pouvait entre les traces, et fit ainsi jusqu'à ce qu'il fût bien près de son ennemi.

Or je pense, selon moi, qu'il l'aurait attrapé si la nuit n'était pas tombée, mais, étant sombre, Chat Sauvage se trompa sur une trace, et passa toute la nuit à la suivre, et à l'aube, étant retourné à l'endroit où il avait commencé le soir précédent, il comprit qu'il avait été dupé. Alors il fut en effet très en colère, et jura avec des juréments affreux qu'il ne dormirait ni ne se reposerait jusqu'à ce qu'il eût mangé Lapin tout cru. Ainsi, partant tout frais sur une nouvelle piste, il parcourut plaines et montagnes, et traversa rivières et lacs, jusqu'à ce qu'au coucher du soleil il fût sur le point de l'attraper.

Mais Mahtigwess était toujours futé, même quand il avait le souffle coupé. Et comme il passait en courant sous un arbre, et Chat Sauvage presque sur lui, Lapin cria, « Sauve-toi, frère ! sauve-toi pour ta vie ! notre oncle le Castor ordonne que tout le monde fuie vers les collines ! » Et le Chat rugissant, « Pourquoi ? » Lapin répondit, haletant, « Demande à cet homme dans l'arbre ! » Disant cela, ayant fait une feinte, il bondit de côté dans les buissons, et Chat Sauvage, ne voyant personne dans l'arbre, pensa que le Lapin s'y était réfugié, et, perdant toute son intelligence dans sa rage, se mit à grimper après lui. Mais il n'était monté qu'à mi-chemin quand le Lapin, qui était dans les buissons, cria, « Plus haut, mon oncle !

Tu le trouveras bien plus haut. » Et Chat Sauvage grimpa plus haut et encore plus haut, et quand il fut au sommet il découvrit qu'il n'y avait pas de Lapin là-haut du tout. Et, regardant en bas, il vit Maître Mahtigwess assis et se gaussant de lui.

Et Chat Sauvage, se laissant tomber au sol, car il n'y a pas de bête plus maladroite pour descendre un arbre qu'un Chat Sauvage, se retrouva à moitié tué par la chute, et resta allongé pitoyablement, gémissant et soupirant, quand Lapin, le voyant réellement malade, passa à côté de lui ; et Lapin, qui était d'un bon naturel au fond et facilement attendri, bien qu'un coquin né, prit en pitié le Chat. Ainsi il alla trouver un **m'téoulin (homme-médecin, chaman, guérisseur possédant pouvoirs spirituels)**, ou médecin, et lui dit qu'il y avait un patient terrassé sur le chemin qui avait besoin d'aide ; et le Médecin, étant de la même nature charitable que toutes les bonnes gens de son genre, partit aussitôt pour le soigner, et arrivant là trouva que c'était son vieil ami Chat Sauvage, avec qui il ne s'était jamais entendu.

Néanmoins, il fit son devoir, et traita le patient. Ayant d'abord, avec un bâton pointu, sondé dans la tête de Chat Sauvage pour voir où la douleur se trouvait, il trouva l'endroit juste et frappa fort dessus, disant qu'il l'avait guéri. Alors, après cela, il versa de l'eau sur sa plaie, afin de refroidir l'inflammation, car Chat Sauvage, dans sa souffrance, s'était tapé la tête contre un rocher tranchant et s'était horriblement blessé. Et après cela Chat Sauvage plongea une fois de plus dans un profond sommeil, et ne se réveilla plus, et le Docteur mit de l'onguent sur sa blessure, si bien qu'il se sentit beaucoup mieux, et, avant qu'il ne parte, déposa près de lui un plat de très délicats petits biscuits ronds, ou petits pains, et un beau pichet plein de bon vin, et lui ordonna de se restaurer de ceux-ci durant la nuit, et ainsi, s'en allant doucement, il partit.

Mais oh, la misère du réveil au matin ! Car alors Chat Sauvage se retrouva en effet dans l'extrême de la misère. Sa tête était enflée et douloureuse à un degré incroyable, et l'horrible blessure, qui béait grande ouverte, avait été bourrée d'aiguilles de pruche et d'éclats de pin, et c'était là l'onguent frais que le Docteur avait appliqué. Et comme touche finale à sa rage et à sa honte, pensant dans sa soif mortelle au vin, il contempla

sur le sol, encore laissée dans la neige, une **sarracénie (plante carnivore nord-américaine dont les feuilles creuses retiennent l'eau)** de l'été dernier, à moitié pleine de ce qui pouvait en effet passer pour du vin à la simple vue, bien que difficilement au goût. Tandis que, cherchant les biscuits sur un plat, il ne trouva que certaines petites boulettes, telles qu'abondent autour d'un terrier de lapin. Et alors il jura par tout son corps et son âme qu'il tuerait le prochain être qu'il rencontrerait, Lapin ou Indien. Vraiment cette fois il serait totalement vengé.

Or Mahtigwess, le Lapin, était presque arrivé à une fin de son m'téoulin, ou pouvoir de sorcier, pour cette fois, pourtant il en avait encore assez laissé pour un dernier grand effort. Et, arrivant à un lac, il ramassa un très grand copeau, et l'ayant couturé de sorcellerie et magnifié par magie le lança dans l'eau, où il sembla aussitôt être un grand navire, tel que les hommes blancs construisent. Et quand le Chat Sauvage arriva il le vit, avec voiles déployées et drapeaux flottants, et le capitaine se tenait si majestueux sur le pont, les bras croisés, et c'était un homme imposant, aux cheveux gris, digne, avec un chapeau à cornes, dont les deux pointes étaient comme de grandes et majestueuses cornes. Mais le Chat Sauvage avait juré, et il était attentif à son grand serment ; ainsi il cria, « Tu ne peux m'échapper cette fois, Lapin ! Je te tiens maintenant ! » Disant cela il plongea dedans, et essaya de nager jusqu'au navire. Et le capitaine, voyant un Chat Sauvage dans l'eau, étant occupé à l'exercice du mousquet, ordonna à ses hommes de tirer dessus, ce qu'ils firent avec un bang ! Or ceci fut causé par une bande d'**engoulevents (oiseaux crépusculaires plongeant en piqué avec cri soudain)** au-dessus, qui fondirent avec un cri soudain comme un coup de feu ; du moins cela sembla ainsi à Chat Sauvage, qui, trompé et épouvanté par cette volée, estimant qu'il avait vraiment fait une erreur cette fois, fit demi-tour et nagea jusqu'au rivage dans la sombre vieille forêt, où, s'il n'est pas mort, il court encore.

Les Magiciens Géants



Il était une fois un homme et sa femme qui vivaient au bord de la mer, loin d'autres gens. Ils avaient beaucoup d'enfants, et ils étaient très pauvres. Un jour ce couple était dans son canot, loin de la terre. Il survint un brouillard dense ; ils étaient tout à fait perdus.

Ils entendirent un bruit comme de pagaies et de voix. Cela se rapprochait. Ils virent confusément un canot monstrueux rempli de géants, qui saluèrent les petites gens comme des amis. « **Uch keen, tahmee wejeaok ? (« Mon petit frère, où vas-tu ? »), formule de salutation micmaque respectueuse)** » « Mon petit frère, » dit le chef, « où allez-vous ? » « Je suis perdu dans le brouillard, » dit le pauvre Indien, très tristement. « Ah, venez avec nous à notre campement, » dit le géant, qui semblait être un brave homme, s'il en fut jamais un. « Vraiment, vous serez bien traités, mes petits amis, car mon père est le chef ; alors ayez bon courage ! » Et eux, étant très émerveillés par cette douceur, restèrent assis en silence dans la crainte, tandis que deux des géants, chacun plaçant une pointe de sa pagaie sous leur écorce, la soulevèrent et la mirent dans la leur, comme si elle avait été un copeau. Et vraiment les géants semblaient être aussi contents des petites gens qu'un garçon qui aurait trouvé un écureuil volant.

Et comme ils approchaient de la plage, voici ! ils aperçurent trois **wigwams (habitations traditionnelles algonquiennes en forme de dôme couvertes d'écorce)**, hauts comme des montagnes, en taille proportionnée à celle des géants. Et venant à leur rencontre était le chef, qui était plus grand que les autres.

« Ha ! » s'écria-t-il. « Fils, qu'as-tu là ? Où as-tu ramassé ce petit frère ? » « **Noo (« Père », terme d'adresse respectueux micmac)**, mon père, je l'ai trouvé perdu dans le brouillard. » « Eh bien, ramène-le à la maison dans la loge, mon fils ! » Ainsi le géant prit le petit canot dans la paume de sa main, l'homme et sa femme y étant assis, et les porta à la maison. Puis ils furent emmenés dans le wigwam, et le canot fut posé soigneusement dans les avant-toits, mais à portée facile, à environ cent cinquante yards du sol.

Puis un repas abondant fut placé devant eux, mais l'hôte bienveillant, soucieux de leur petite taille, ne leur donna pas plus à manger qu'ils n'en auraient eu besoin pour environ dix ans à venir, et les informa dans un murmure atténué, qui aurait difficilement pu être entendu à cent milles de distance, que son nom était **Oscoon (nom géant, signification incertaine, possiblement « Celui-qui-regarde-loin »)**.

Or il advint, quelques jours après, qu'une compagnie de ces gens bien portants alla chasser, et quand ils revinrent les invités ne purent que les plaindre qu'ils n'aient pas de gibier dans leur pays qui répondit à leur taille ; car ils rentrèrent avec des chapelets de si petites affaires que deux ou trois douzaines de caribous suspendus à leurs ceintures, comme un Micmac porterait un chapelet d'écureuils, et balançant un ou deux orignaux dans leurs mains comme des lapins. Pourtant, avec ceux-ci et beaucoup de cerfs, d'ours et de castors, ils compensaient dans le poids de leur gibier ce qui lui manquait en taille, et de ce qu'ils avaient ils étaient généreux.

Or les géants devinrent très attachés aux petites gens, et n'auraient pour rien au monde voulu qu'ils subissent quelque tort que ce soit. Et il advint qu'un matin le chef leur dit qu'ils allaient avoir une grande bataille, car ils s'attendaient dans trois jours à être attaqués par un **Chenoo (créature cannibale monstrueuse à cœur de glace, ancien humain transformé par le mal)**.

Ainsi le Micmac vit qu'en toutes choses il en était avec les géants comme avec son propre peuple chez lui, eux ayant leurs troubles avec les méchants, et les chefs leur part à devoir entretenir leur magie et connaître tout ce qui se passait dans le monde. Oui, car ce serait un pauvre **powwow (sorcier, chaman, celui qui pratique la magie de guérison)** et un nécromancien qui ne vaut rien celui qui ne pourrait prédire une telle bagatelle que le jour et l'heure où un ennemi serait sur eux !

Mais cette fois le **Sakumow (« chef », « sagamore », leader politique et spirituel algonquien)**, ou sagamore, fut prévenu, et ordonna à ses petits invités de se boucher les oreilles et de se bander la tête, et de s'enrouler dans de nombreux plis de peaux tannées, de peur qu'ils n'entendent le cri

de guerre mortel du Chenoo. Et malgré tout leur soin ils y survécurent à peine ; mais le second cri les blessa moins ; et après le troisième le chef vint à eux avec un visage joyeux, et leur ordonna de se lever et de se débarrasser, car le monstre était tué, et bien que ses quatre fils, avec deux autres géants, aient été durement éprouvés, pourtant ils avaient vaincu.

Mais les chagrins des bons ne sont jamais à leur fin, et ainsi en était-il avec ces honnêtes géants, qui étaient toujours embêtés par quelque sorte de canailles méprisables ou autres, qui ne les laissaient pas en paix. Car bientôt le chef annonça que cette fois un **Kookwes (géant cannibale monstrueux, cousin du Chenoo, créature de violence)** – un vilain trapu et bestial, pas de deux points meilleur que son cousin le Chenoo – venait jouer au meurtre brutal avec eux. Et, vraiment, à ce moment le Micmac commença à croire, sans en rabattre un as, que tous ces grands gens étaient comme les loups, qui, ne rencontrant personne d'autre, se mordent les uns les autres. Ainsi ils furent attachés et empaquetés comme auparavant, et mis au lit comme des poupées. Et de nouveau ils entendirent le cri horrible, le cri modéré, et le cri plus petit, jusqu'à **sooel moonoodoahdigool (expression micmaque signifiant « à peine entendu du tout »)**, ce qui, étant interprété, signifie qu'ils l'entendirent à peine du tout.

Puis les guerriers, revenant, donnèrent preuve qu'ils avaient en effet fait quelque chose de plus que de donner des coups de pied dans le vent, car ils étaient couverts de sang, et leurs jambes étaient plantées pleines de grands pins, avec çà et là un chêne ou une pruche, car le combat avait été dans une forêt ; si bien qu'ils avaient été aussi troublés que des hommes le seraient par des chardons, des orties et des échardes de pin, ce qui est vraiment souvent une grande épreuve. Mais c'était leur moindre épreuve, car, comme ils le racontèrent à leur chef, l'ennemi avait bien failli leur faire un accueil de Jack Drum et les mener une danse du diable, si l'un d'eux n'avait, par chance, ouvert son œil pour lui avec un rocher qui l'enfonça dans son cerveau. Et comme c'était, le plus jeune fils du chef avait été si malmené que, rentrant à la maison, il tomba mort juste devant la porte de son père. Vraiment cela aurait pu être jugé presque un accident dans certaines familles ; mais voici ! quelle bonne chose c'est d'avoir un enchanteur dans la maison, spécialement un qui connaît son

métier, comme le faisait le vieux chef, qui, sortant, demanda au jeune homme pourquoi il était couché là. À quoi lui répondant que c'était parce qu'il était mort, son père lui ordonna de se lever et de marcher, ce qu'il fit tout droit jusqu'à la table du souper, et mangea pas moins pour cela.

Or le vieux chef, pensant que peut-être ses chers petites gens trouvaient la vie ennuyeuse et dépourvue d'incident avec lui, leur demanda s'ils étaient las de lui. Eux, avec une vérité dorée en effet, répondirent qu'ils n'avaient jamais été si joyeux, mais qu'ils étaient inquiets pour leurs enfants à la maison. Il répondit qu'ils avaient en effet raison, et que le lendemain matin ils pourraient partir. Ainsi leur canot fut descendu pour eux, et empaqueté plein des plus belles fourrures et de la meilleure viande, quand on leur dit de **tebah'-dikw'** (« **embarquez** », « **montez dans le canot** », **commandement micmac**), ou embarquer. Puis un petit chien fut mis dedans, et ce chien fut solennellement chargé qu'il devait ramener les gens chez eux, tandis que les gens étaient informés de pagayer dans la direction que le chien indiquerait. Et au Micmac il dit : « Dans sept ans vous vous souviendrez de moi. » Et puis **tokooboosijik** (« **ils partent** », « **en route** », **expression micmaque de départ**) (en route ils partent).

L'homme s'assit à l'arrière, sa femme à la proue, et le chien au milieu du canot. Le chien indiquait, l'Indien pagayait, l'eau était calme. Ils atteignirent bientôt leur maison ; les enfants avec joie coururent à leur rencontre ; le chien aussi joyeusement courut voir les enfants, remuant sa queue avec grande allégresse, comme s'il avait été comme n'importe quel autre chien, et non une fée. Car, ayant fait connaissance, il sans tarder tourna queue et trotta pour rentrer chez lui, courant sur la surface de l'océan comme si elle avait été de la glace dure ; ce qui aurait pu, en effet, avoir jadis étonné le brave homme et sa femme, mais ils avaient ces derniers temps vu tant de merveilles qu'ils étaient au-delà de l'émerveillement.

Or cet Indien, qui avait par le passé toujours été pauvre, semblait s'être tout à fait remis de cette plainte. Quand il descendait ses lignes les plus gros poissons mordaient ; tous ses petits poissons étaient des saumons ; il priaït pour des oisons, et obtenait des oies ; les originaux étaient comme

des souris pour lui maintenant ; oui, il avait le meilleur dans le pays, avec toute sa graisse. Ainsi sept années passèrent, et puis, comme il dormait, il lui vint divers rêves, et en eux il retourna au Pays des Géants, et vit tous ceux qui avaient été si bons envers lui. Et encore il rêva une nuit qu'il se tenait debout près de son wigwam près de la mer, – et qu'une grande baleine nagea jusqu'à lui et commença à chanter, et que le chant était le plus doux qu'il eût jamais entendu.

Puis il se souvint que le géant lui avait dit qu'il penserait à lui dans sept ans ; et cela lui vint clairement devant lui ce que tout cela signifiait, et qu'il allait bientôt recevoir un pouvoir magique, et qu'il devrait devenir un **Megumooewessoo (« sorcier puissant », « grand chaman », praticien de la haute magie algonquienne)**. Ceci il le dit à sa femme, qui, n'étant pas instruite dans le savoir obscur, aurait volontiers su plus précisément quel genre d'être il s'attendait à être, et s'il était un esprit ou un homme, bon ou mauvais ; ce qui était, en effet, pas facile à expliquer, ni n'est-il clairement exposé dans les chroniques au-delà de ceci, – que, quoi que ce pût être, c'était tout pour le mieux, et qu'il y avait une grande dose de magie dedans.

Ce jour-là ils virent un grand requin croisant dans leur baie, chassant le poisson, et ceci ils le tinrent pour un mauvais présage. Mais, peu après, il vint trottant vers eux sur la mer le même petit chien qui avait été leur pilote depuis le Pays des Géants. Ainsi lui, plein de joie, comme auparavant, de les voir eux et les enfants, remua sa queue et dansa d'allégresse, et puis regarda avec attention l'homme comme pour quelque message. Et à lui l'homme dit : « C'est bien. Dans trois années je vous rendrai visite. Je regarderai vers le sud-ouest. » Puis le chien lécha les mains et les oreilles et les yeux de l'homme, et rentra chez lui comme auparavant sur la mer, courant sur l'eau.

Et quand les trois années furent passées l'Indien entra dans son canot, et, pagayant sans peur, trouva son chemin vers le Pays des Géants. Il vit les wigwams debout sur la plage ; les immenses canots étaient tirés au bord de l'eau ; de loin il aperçut le vieux géant descendant pour l'accueillir. Mais il était seul. Et quand il eut été accueilli, et était dans le wigwam, il apprit que tous les fils étaient morts.

Ils étaient morts trois ans auparavant, quand le requin, le grand sorcier, avait été vu.

Ils étaient partis, et le vieil homme n'avait fait que s'attarder un peu plus longtemps. Ils avaient fait le changement magique, ils étaient partis, et il les rejoindrait bientôt dans son propre royaume. Mais avant qu'il ne parte il laisserait leur grand héritage, leur magie, à l'homme.

Là-dessus le géant sortit les vêtements de son fils, et ordonna à l'Indien de les mettre. Vraiment c'était comme s'il lui avait été demandé de se vêtir d'une grande maison, puisque le plus petit pli en eux aurait été pour lui comme une caverne. Mais il entra dedans, et comme il faisait ceci il s'éleva à grande taille ; il remplit les vêtements jusqu'à ce qu'ils lui allassent ; il était un géant, du Pays-des-Géants. Avec les vêtements vint la sagesse, le **m'téoulin (magie, pouvoir spirituel surnaturel, connaissance sacrée des sorciers)**, le pouvoir **manitou (force spirituelle fondamentale, essence sacrée de toute chose, puissance surnaturelle)** du plus grand et du plus sage des temps anciens. Il était en vérité Megumooowessoo, et avait atteint au Mystère.

Le Grand Déluge



Un personnage très remarquable rapporté dans nos légendes, aperçu confusément à travers la brume de siècles innombrables, est **Kwi-wi-sens Nenaw-bo-zhoo (« Le plus grand garçon-bouffon du monde », héros culturel et trickster algonquien)**, signifiant, en dialecte algonquin, « Le plus grand garçon-bouffon du monde. » Quand il devint un homme, il n'était pas seulement un grand prophète parmi son peuple, mais un géant d'une force si merveilleuse, qu'il pouvait manier sa massue de guerre avec assez de force pour briser en morceaux le plus grand pin.

Son chien de chasse était un loup noir monstrueux, aussi grand qu'un bison adulte, avec de longs poils doux, et des yeux qui brillaient dans la nuit comme la lune. La divinité de la mer vit la beauté charmante de ce chien-loup, et fut si extrêmement jalouse de lui, qu'elle fut déterminée à lui prendre la vie. Ainsi elle apparut devant lui sous la forme d'un cerf ; et comme le chien se précipitait pour le saisir, il fut saisi par la divinité et noyé dans les profondeurs de la mer. Elle fit alors un grand festin et invita comme ses hôtes baleines, serpents, et tous les monstres des profondeurs, afin qu'ils puissent exulter et se réjouir avec elle d'avoir tué le chien du prophète.

Quand le voyant-bouffon apprit le sort de son noble chien, par le rusé **Waw-goosh (« le renard », animal messenger et espion dans les récits algonquiens)** (le renard), dont les yeux perçants virent la tromperie qui coûta au chien-loup sa vie, il chercha à se venger du dieu de la mer. Ainsi il alla aussitôt à l'endroit où ce dernier avait coutume de venir sur terre avec ses serviteurs monstres pour se baigner dans le soleil, et là se cacha parmi les hauts roseaux jusqu'à ce que la « caravane des profondeurs » vienne à terre. Quand ils furent tombés profondément endormis, il tira son arc géant, deux fois plus long que lui était grand, et tira une flèche empoisonnée qui perça **Neben Manito (« esprit des eaux », divinité algonquienne maîtresse des lacs et rivières)**, le dieu de l'eau, à travers le cœur. Neben Manito roula dans la mer, et cria : « Vengeance ! Vengeance ! » Puis tous les monstres assemblés des profondeurs se précipitèrent tête baissée après le tueur de leur roi. Le prophète fuit dans la consternation devant les créatures outragées qui lancèrent après lui des montagnes d'eau, qui balayèrent les forêts comme l'herbe devant le tourbillon. Il continua à fuir devant le déluge enragé, mais ne put trouver

de terre sèche. Dans un cruel désespoir il appela alors le Dieu du Ciel pour le sauver, quand il apparut devant lui un grand canot, dans lequel étaient des paires de toutes sortes de bêtes terrestres et d'oiseaux, ramé par une jeune fille des plus belles, qui laissa descendre une corde et le tira dans le bateau.

Le déluge faisait rage ; mais, bien que des montagnes d'eau fussent continuellement lancées après le prophète, il était sauf. Quand il eut flotté sur l'eau de nombreux jours, il ordonna à **Aw-milk (« le castor », animal constructeur sacré, maître de l'eau douce)** (le castor) de plonger et, s'il pouvait atteindre le fond, de remonter un peu de terre. Ce dernier plongea, mais en quelques minutes remonta flottant à la surface sans vie. Le prophète le tira dans le bateau, souffla dans sa bouche, et il redevint vivant. Il dit alors à **Waw-jashk (« le rat musqué », plongeur expert des marais et lacs algonquiens)** (le rat musqué) : « Tu es le meilleur plongeur parmi toute la création animale. Descends au fond et ramène-moi de la terre, avec laquelle je créerai un nouveau monde ; car nous ne pouvons pas vivre beaucoup plus longtemps sur la face des profondeurs. »

Le rat musqué plongea ; mais, comme le castor, lui aussi remonta bientôt à la surface sans vie, et fut tiré dans le bateau, sur quoi le prophète souffla dans sa bouche, et il redevint vivant. Dans sa patte, cependant, on trouva une petite quantité de terre, que le prophète roula en une petite boule, et attacha au cou de **Ka-ke-gi (« le corbeau », oiseau messager cosmique dans la mythologie algonquienne)** (le corbeau), disant : « Va, et vole de-ci de-là sur la surface des profondeurs, afin que la terre sèche puisse apparaître. » Le corbeau le fit ainsi ; les eaux se retirèrent ; le monde reprit sa forme antérieure ; et, avec le temps, la jeune fille et le prophète furent unis et repeuplèrent le monde.

Le Mystère de la Perdrix-Sorcière



Du temps ancien. Deux frères allèrent chasser en automne, et cela aussi loin que les sources de la Penobscot, où ils demeurèrent tout l'hiver. Mais en mars leurs raquettes à neige (**agahmook, raquettes traditionnelles algonquiennes en forme de goutte d'eau avec cadre bois et tissage babciche**) s'usèrent, comme leurs mocassins, et ils souhaitèrent qu'une femme fût là pour les raccommoder.

Quand le frère cadet retourna le premier à la loge, le jour suivant,—ce qu'il faisait généralement, pour la préparer pour l'aîné,—il fut étonné de constater que quelqu'un avait été là avant lui, et cela, de plus, dans les travaux ménagers. Car des vêtements avaient été réparés, l'endroit nettoyé et balayé, un feu construit, et la marmite bouillait. Il ne dit rien de cela à son frère ; mais retournant le lendemain à la même heure, il trouva que tout avait été arrangé, comme la première fois. Et de nouveau il ne dit rien ; mais au matin, quand il partit chasser, il n'alla qu'un peu plus loin, et, revenant, guetta, d'un endroit caché, la porte. Et vint une fille belle et gracieuse, bien vêtue, qui entra dans le wigwam. Et lui, marchant doucement, regardant par un trou dans la hutte, la vit très affairée à son ménage.

Alors il entra, et elle sembla être grandement alarmée et confuse ; mais il la calma, et ils devinrent bientôt de bons amis, jouant ensemble très gaiement toute la journée comme des enfants, car en vérité ils étaient tous deux jeunes.

Quand la hauteur du soleil fut petite et ses ombres longues, la fille dit : « Je dois partir maintenant. J'entends ton frère qui vient, et je le crains. Mais je reviendrai demain. Addio ! » Ainsi elle s'en alla, et le frère aîné ne sut rien de ce qui s'était passé. Le jour suivant elle vint de nouveau, et une fois encore ils jouèrent dans le soleil et l'ombre jusqu'au soir ; mais avant qu'elle ne partît il chercha à la persuader de rester toujours. Et elle, comme dans le doute, répondit : « Dis tout à ton frère, et il se peut que je reste et vous serve tous deux. Car je peux faire les raquettes à neige et les mocassins dont vous avez tant besoin, et aussi des canots. » Puis elle s'en alla avec le jour, et l'aîné, revenant, entendit de son frère tout ce qui s'était passé, et dit : « Vraiment je serais heureux d'avoir quelqu'un ici pour prendre soin du wigwam et faire des raquettes à neige. »

Ainsi elle vint au matin, et entendant du cadet que son frère avait consenti à sa venue elle fut très heureuse, et s'en alla, comme pressée. Mais elle revint vers midi, tirant un **toboggan (traîneau algonquien en bois courbé sans patins, glissant directement sur la neige)** empilé de vêtements et d'armes, car elle était une chasseresse. En vérité, elle pouvait faire toutes choses comme peu de femmes pouvaient, que ce fût cuisine, couture, ou fabrication de tout ce dont les hommes ont besoin. Et l'hiver passa très agréablement, jusqu'à ce que la neige devînt molle, et qu'il fût temps pour eux de retourner. Jusqu'à ce qu'elle vînt ils avaient eu peu de chance à la chasse, mais depuis sa venue tout était allé bien pour eux, et ils avaient maintenant une quantité merveilleuse de fourrures.

Puis ils retournèrent dans un canot, descendant la rivière vers leur village. Mais comme ils approchaient du village la fille devint triste, car elle avait jeté son âme vers leur foyer, bien qu'ils ne le sussent pas, par **meelahbi-give (« magie du regard », forme de sorcellerie algonquienne permettant de voir à distance)**. Et soudainement elle dit, comme ils arrivaient à une pointe de terre : « Ici je dois partir. Je ne peux aller plus loin. Ne dites rien de moi à vos parents, car votre père n'aurait que peu d'amour pour moi. » Et les jeunes hommes cherchèrent à la persuader, mais elle répondit seulement tristement : « Cela ne peut être. » Ainsi ils rentrèrent avec leurs fourrures, et l'aîné était si fier de leur chance et de leur étrange aventure qu'il ne put garder le silence, mais raconta tout.

Alors son père fut très en colère, et dit : « Toute ma vie j'ai craint cela. Sachez que cette femme était un démon des bois, une sorcière du **Mitche-hant (« mauvais esprit », catégorie d'entités maléfiques algonquiennes)**, une sœur des **Oonahgames (esprits maléfiques des marais et forêts profondes)** et des **Ke'tahks (sorcières métamorphes dangereux)**. » Et il parla si sérieusement et si longuement de cette chose qu'ils eurent peur, et l'aîné, étant persuadé par le père, sortit pour la tuer, et le cadet le suivit de loin. Ainsi ils la cherchèrent près du ruisseau, et la trouvèrent se baignant, et, les voyant, elle courut en haut d'une petite colline. Et, comme elle courait, l'aîné tira une flèche sur elle. Alors il y eut un étrange tourbillon autour d'elle, un battement de plumes éparées, et ils la virent s'envoler comme une perdrix. Revenant, ils racontèrent tout cela

à leur père, qui dit : « Vous avez bien fait. Je sais tout sur ces démons femelles qui cherchent à détruire les hommes. En vérité c'était une **Mikumwess (être féminin surnaturel des forêts, séductrice et dangereuse)** femelle. »

Mais le cadet ne pouvait l'oublier, et désirait ardemment la revoir ; ainsi un jour il alla dans les bois, et là il la trouva en effet, et elle était aussi aimable qu'auparavant. Alors il dit : « Vraiment ce ne fut pas de mon bon vouloir que mon frère tira sur toi. » Et elle répondit : « Bien je sais cela, et que tout venait de ton père ; pourtant je ne le blâme pas, car c'est une affaire de **N'karnayoo (« temps anciens », l'ère mythique des origines)**, les jours anciens ; et même maintenant ce n'est pas fini, et le plus grand est à venir. Mais que le jour ne soit qu'un jour pour lui-même ; les choses de demain sont pour demain, et celles d'hier sont parties. » Ainsi ils oublièrent leurs troubles, et jouèrent ensemble gaiement toute la journée dans les bois et dans les espaces ouverts, et racontèrent des histoires des temps anciens jusqu'au coucher du soleil. Et comme le **Kah-kah-goos (« corbeau », oiseau messager et observateur dans les récits algonquiens)**, ou Corbeau, allait à son arbre, le garçon dit : « Je dois retourner » ; et elle répondit : « Chaque fois que tu voudrais me voir, viens dans les bois. Et souviens-toi de ce que je dis. N'épouse personne d'autre. Car ton père désire que tu le fasses, et il t'en parlera, et cela bientôt. Pourtant c'est pour ton bien seulement que je dis cela. » Puis elle lui raconta mot à mot tout ce que son père avait dit ; mais il ne fut pas étonné, car maintenant il savait qu'elle n'était pas comme les autres femmes ; mais il ne s'en souciait pas. Et il devint brave et hardi, et alors il était au-dessus de toutes choses. Et quand elle lui dit que s'il devait épouser une autre il mourrait sûrement, ce fut comme rien pour lui.

Puis revenant la première chose que son père dit fut : « Mon fils, je t'ai pourvu d'une épouse, et le mariage doit être immédiat. » Et il dit : « C'est bien. Qu'il en soit ainsi. » Alors la mariée vint. Pendant quatre jours ils tinrent la danse du mariage ; quatre jours ils festoyèrent. Mais le dernier jour il dit : « C'est la fin de tout cela, » et il se coucha sur une peau d'ours blanc, et une grande maladie vint sur lui, et quand ils amenèrent la mariée à lui il était mort.

Vraiment le père savait ce qui l'affligeait, et plus encore, dont il ne dit rien. Mais il n'aima plus l'endroit, et lui et les siens s'en allèrent de là, et se dispersèrent au loin.

L'Esprit de la Perdrix



Un automne rouge, deux frères partirent en expédition de chasse pour leur tribu. Ils arrivèrent à la source de la rivière Penobscot et y restèrent tout l'hiver. Ils n'avaient pas de femme avec eux pour faire toutes les tâches qui rendent un chasseur reconnaissant.

Ainsi la plupart des tâches quotidiennes retombèrent sur le frère cadet qui dit à son frère aîné : « Je voudrais qu'il y ait une femme dans notre wigwam pour raccommoder et cuisiner, coudre et nettoyer pour nous. »

« Eh bien, notre mère et nos sœurs sont à la maison, frère. Nous devons faire de notre mieux, » répondit le frère aîné. Au moment où le printemps arriva, leurs raquettes à neige étaient brisées et leurs mocassins étaient pleins de trous.

Un jour, quand la neige était encore dure et glacée, le frère cadet rentra pour découvrir que le wigwam était propre et rangé ! Un feu brûlait et il y avait de l'eau chaude déjà bouillant dans la marmite. Il ne dit rien à son frère, mais le lendemain, il rentra tôt afin d'espionner le wigwam. À la lumière du soleil mourant, il vit une belle jeune fille traverser les bois et s'affairer aux tâches ménagères. Elle était plus petite et plus délicate qu'aucune femme qu'il eût jamais vue. Il entra dans le wigwam et la salua : « Merci, jeune fille, pour le travail que tu as fait. C'est très dur pour des chasseurs d'être seuls durant le rude hiver. »

Elle répondit : « Ton frère arrive. J'ai peur de lui. Mais je te verrai demain si tu rentres tôt. » Sur ce, elle s'éclipça.

Le jeune chasseur ne dit rien à son frère, mais le lendemain il rentra furtivement tôt et la jeune fille était là de nouveau. Ensemble ils jouèrent dans la neige comme des enfants. Juste avant que le soleil ne se couche, le jeune chasseur la supplia : « S'il te plaît reste avec moi pour toujours. Mon cœur n'a jamais été si heureux qu'à présent. »

La jeune fille fronça les sourcils. « Parle à ton frère ce soir. Dis-lui tout. Peut-être resterai-je et vous servirai-je tous deux, car je peux faire des raquettes à neige et des mocassins, et construire des canots. » Sur ce, elle s'éclipça.

Quand le frère aîné rentra, il écouta avidement son jeune frère, puis dit : « Il semble que nous ayons eu de la chance ! Je serais très heureux qu'une femme nous aide et prenne soin de notre campement. »

Le lendemain matin, la jeune fille vint de nouveau. Derrière elle elle tirait un toboggan empilé haut de vêtements cousus main et d'armes finement travaillées. Elle salua les deux frères, qui s'exclamèrent devant la beauté des vêtements et des armes. « Je suis aussi une chasserresse, » fut tout ce qu'elle voulut dire et elle se mit au travail.

Le reste du printemps enneigé passa rapidement. La jeune fille prit soin des chasseurs, cousant, raccommodant et se rendant utile de manières qu'ils prirent tous deux rapidement pour acquises. Ils semblaient aussi avoir une chance particulière dans leur chasse. Ils eurent bientôt beaucoup de fourrures et furent prêts à retourner à leur tribu.

Quand la neige commença à fondre, les frères rentrèrent en canot en descendant la rivière Penobscot. Quand ils furent à mi-chemin de la rivière la jeune fille commença à paraître pâle et faible. « Arrêtez ! » cria-t-elle aux chasseurs. « Je ne peux aller plus loin. » Ils ramèrent jusqu'à la rive et la déposèrent.

Or bien qu'ils ne le sussent pas, la jeune fille avait envoyé son âme en arrière au wigwam où ils avaient vécu tout l'hiver. « Laissez-moi ici, » supplia-t-elle. « Ne dites rien de moi à votre père, car il n'aurait que mépris pour moi. »

Le frère cadet avait le cœur brisé. « Mais je veux que tu restes avec moi pour toujours ! » Il ne réalisait pas que la jeune fille ne pouvait venir avec lui parce qu'elle n'était pas du tout un être humain, mais l'un des esprits de la forêt.

« Cela ne peut être, » répondit la jeune fille. « Vous devez me laisser ici. »

Les deux frères retournèrent à leur village. Quand ils déballèrent le canot et que leur famille vit le tas de belles fourrures qu'ils avaient rapportées avec eux, il y eut grande réjouissance. Durant les célébrations, le frère aîné ne put garder le silence sur comment leur chance avait changé. Il se

vanta de l'étrange jeune fille qui les avait aidés dans les profondeurs de l'hiver.

Son père trembla et devint très en colère. « Toute ma vie j'ai craint cette chose même. Mes fils, ce n'était pas une femme ordinaire ! Vous avez été en présence d'un fantôme, un esprit de la forêt, un **trickster (figure spirituelle joueuse de tours, à la fois bienfaisante et dangereuse)** des neiges ! Elle est une **Mikumwess (être féminin surnaturel des forêts, séductrice et potentiellement dangereuse)**, une sorcière qui peut faire grand mal aux êtres humains. »

Le frère aîné pensa en lui-même : « Elle a peut-être jeté un sort sur moi. Quel fou j'ai été, de ne pas le voir ! »

Cependant, le frère cadet pensa : « Peut-être y a-t-il quelque chose dans ce que père dit. Peut-être est-elle un esprit de la forêt. Mais je n'ai pas senti que j'étais en danger à aucun moment. Elle était ma plus chère amie, et je voulais qu'elle soit ma femme. » Mais il était jeune et était plus enclin à écouter les peurs de son père que la sagesse de son propre cœur.

Le père fit tant d'histoires au sujet de la jeune fille étant une Mikumwess que le frère aîné prit une décision. « Viens, frère ! » dit-il un jour. « Allons chasser. »

Prenant quelques flèches spéciales qui étaient dites être bonnes contre les sorcières, le frère aîné commença à traquer la jeune fille. Le frère cadet ne savait pas ce qu'ils chassaient. Soudainement, le frère aîné aperçut la jeune fille se baignant dans le ruisseau et banda son arc. Au même moment, son frère la vit et commença à appeler et à lui faire signe, mais trop tard ! La flèche du frère aîné avait déjà volé.

Là où la jeune fille avait nagé était maintenant une confusion d'eau et de plumes. Puis ils la virent toutes deux s'élever sous la forme d'une perdrix dans le ciel.

Le cœur du frère cadet était très lourd et il s'éloigna silencieusement. Comme il était assis tristement dans une clairière de bouleaux, une

perdrix atterrit à ses pieds et se changea en la jeune fille. Il se jeta à ses pieds et cria : « Pardonne-moi ! Je ne savais pas ce que mon frère avait l'intention de faire ! Je n'ai jamais voulu te chasser, ma très chère ! »

« Ne te blâme pas, » dit la jeune fille. « Je sais tout. Ce n'était pas non plus la faute de ton père, car il parlait par peur et ignorance. Le passé est déjà oublié. Je te promets que le meilleur est encore à venir. »

Et ensemble ils jouèrent dans les bois, comme autrefois ils avaient joué dans les neiges, oubliant leurs chagrins. Quand les corbeaux s'envolèrent vers leurs nids, le jeune chasseur dit : « Je dois retourner. »

La jeune fille répondit : « Quand tu voudras me voir, viens dans les bois et je serai là. Mais, souviens-toi, n'épouse personne ! Ton père a une fille en tête et parlera de mariage bientôt. » Et elle lui dit ce que son père dirait, mot pour mot.

Il écouta attentivement, mais ne fut pas surpris par ses paroles. Il savait avec certitude qu'elle était, en effet, un esprit de la forêt, mais il n'avait pas peur.

Ils s'embrassèrent doucement sous les bouleaux. « Souviens-toi, » lui rappela-t-elle, « si tu te maries, tu mourras sûrement ! »

Quand le jeune homme rentra cette nuit-là, son père parla, juste comme la jeune fille avait dit qu'il le ferait. « Mon fils, je t'ai trouvé une épouse et le mariage sera cette semaine. »

Le jeune chasseur hocha la tête et dit : « Qu'il en soit ainsi ! »

La jeune mariée fut amenée du wigwam de sa famille et le festin de mariage commença. Pendant quatre jours tout le monde dansa et mangea et raconta des histoires. Mais le dernier jour, le jeune marié commença à se sentir malade. Sa famille l'étendit sur une peau d'ours blanc, mais il devint de pire en pire. Ils essayèrent toutes sortes de remèdes pour le guérir.

Mais l'âme du jeune chasseur aspirait à la jeune fille-perdrix et alors qu'il gisait mourant, son âme s'envola de son corps la cherchant. Au moment où il la trouva, son âme quitta finalement son corps, et ils coururent ensemble à travers les bois, pour ne jamais plus être séparés.

Quand sa famille affligée amena la mariée là où le jeune chasseur gisait, ils découvrirent qu'il était déjà mort. Mais son visage était calme et heureux, car il avait trouvé sa vraie mariée enfin.

L'Épouse Spirituelle



Il était une fois un jeune guerrier dont la fiancée mourut la veille de leur mariage. Bien qu'il se fût distingué par sa bravoure et sa bonté, la mort laissa le jeune homme inconsolable.

Il était incapable de manger ou de dormir. Au lieu de chasser avec les autres, il passait simplement du temps à la tombe de sa fiancée, fixant l'air.

Cependant, un jour il entendit par hasard quelques anciens parlant du chemin vers le monde des esprits. Il écouta attentivement et mémorisa les directions jusqu'au moindre détail. Il avait entendu que le monde des esprits était loin au sud. Il se mit immédiatement en route pour son voyage. Après deux semaines, il ne vit encore aucun changement dans le paysage pour indiquer que le monde des esprits était proche.

Puis il émergea de la forêt et vit la plus belle plaine qu'il eût jamais vue. Au loin se trouvait une petite hutte où vivait un sage ancien. Il demanda au sage des directions.

Le vieil homme savait exactement qui était le guerrier et qui il cherchait. Il dit au jeune homme que la fiancée était passée seulement un jour auparavant. Pour la suivre, le guerrier devrait laisser son corps derrière et continuer dans son esprit. Le monde des esprits lui-même est une île dans un grand lac qui ne peut être atteint que par des canots attendant sur cette rive. Cependant, le vieil homme l'avertit de ne pas parler à sa fiancée jusqu'à ce qu'ils soient tous deux en sécurité sur l'île des esprits.

Bientôt le vieil homme récita quelques chants magiques et le guerrier sentit son esprit quitter son corps. Maintenant un esprit, il marcha le long de la rive et vit un canot d'écorce de bouleau. À un jet de pierre se trouvait sa fiancée, entrant dans son propre canot. Alors qu'il se frayait un chemin à travers l'eau et la regardait, il vit qu'elle dupliquait chacun de ses coups de pagaie. Pourquoi ne voyageaient-ils pas ensemble ? On ne peut entrer dans le monde des esprits que seul et être jugé seulement sur ses mérites individuels.

À mi-chemin du voyage, une tempête se leva. Elle était plus terrible qu'aucune qu'il n'eût jamais vue. Certains des esprits dans les canots furent emportés par la tempête—c'étaient ceux qui avaient été mauvais dans la vie. Puisque le guerrier et sa fiancée étaient tous deux bons, ils traversèrent la tempête sans incident et bientôt l'eau fut aussi lisse que du verre sous un ciel sans nuages.

L'île des bienheureux était un endroit magnifique où c'était toujours la fin du printemps, avec des fleurs épanouies et des cieux sans nuages, jamais trop chaud ni trop froid. Il rencontra sa fiancée sur la rive et prit sa main. Ils n'avaient pas marché dix pas ensemble quand une voix douce et suave leur parla—c'était le **Maître de Vie (Kitchi Manitou, l'Être Suprême créateur dans la cosmologie algonquienne)**.

Le Maître leur dit que le jeune guerrier devait retourner comme il était venu ; ce n'était pas encore son heure. Il devait soigneusement retracer ses pas jusqu'à son corps, le remettre, et rentrer chez lui. Il fit cela et devint un grand chef, heureux dans l'assurance qu'il reverrait sa fiancée une fois encore.

L'Histoire de la Perdrix et de sa Cabane Merveilleuse



Un jour, un homme voyageait à travers les bois, et il entendit au loin un son comme des pas battant le sol. Alors il chercha à trouver les gens qui le faisaient, et marcha pendant une semaine entière avant de parvenir jusqu'à eux. Et c'était un homme et sa femme dansant autour d'un arbre, au sommet duquel se trouvait un raton laveur. Par leur piétinement constant, ils avaient creusé une tranchée dans le sol ; en vérité, ils y étaient enfoncés jusqu'à la taille. Puis, interrogés sur la raison de cette chose étrange, ils répondirent que, ayant faim, ils essayaient de faire tomber l'arbre en dansant pour attraper le raton laveur.

Alors l'homme qui était venu dit : « Vraiment, il existe une manière plus nouvelle et meilleure d'abattre les arbres, qui est récemment arrivée dans le pays. » Comme ils souhaitaient savoir ce que cela pouvait être, il leur montra comment le couper, et le fit ; posant comme condition que s'ils obtenaient le gibier, ils pourraient avoir la viande et lui devrait avoir la peau. Ainsi, quand l'arbre tomba, ils attrapèrent l'animal, et la femme, ayant tanné la peau, la donna à l'homme, et il continua son chemin.

Et étant au loin, sur un sentier dans la forêt, il rencontra un autre homme, et fut grandement stupéfait de lui parce qu'il portait sur sa tête une maison, ou un grand wigwam (**habitation traditionnelle en forme de dôme couverte d'écorce de bouleau**) d'écorce de bouleau à plusieurs pièces. Il fut d'abord effrayé par une telle vision, mais l'homme, déposant sa maison, lui serra la main, et sembla être un honnête homme de bien. Puis, tandis qu'ils fumaient et parlaient, l'Homme de la Maison, voyant la peau d'Hespuns, ou celle du raton laveur, dans la ceinture de l'autre, dit : « Eh bien, voilà une belle fourrure ! Où l'as-tu obtenue, frère ? » Et lui, répondant, raconta toute l'histoire de l'Homme et de la Femme Dansants ; sur quoi celui de la Maison devint extrêmement désireux de l'acheter, offrant une chose après l'autre pour elle, et enfin la Maison, qui fut acceptée. Et, l'examinant, l'acheteur fut stupéfait de découvrir combien de pièces elle contenait, et comme elle était pleine de beaux meubles. « Vraiment, » dit-il, « je ne pourrai jamais porter ceci comme tu le fais ! » « Si, tu peux, » répondit le Pil-wee-mon-soo-in (**celui qui appartient ailleurs—un étranger**). « Essaie seulement ! » Alors il tenta et la souleva facilement, car il la trouva aussi légère qu'un bassinode (**panier traditionnel en écorce ou vannerie**) ou panier.

Ainsi ils se séparèrent et il continua portant sa cabane jusqu'à la tombée de la nuit, quand, arrivant à une crête de bois franc, près d'une bonne source d'eau, il résolut de s'établir là. Et, fouillant, il trouva une pièce dans laquelle il y avait un très beau lit, couvert d'une peau d'ours blanc. Et comme elle était très douce, et qu'il était très las, il dormit bien.

Le matin, quand il se réveilla, quelle ne fut pas sa stupéfaction et sa joie de voir au-dessus de lui, suspendues aux poutres, toutes sortes de belles provisions—venaison, jambons, canards, paniers de baies et de sucre d'érable, avec de nombreux épis de maïs indien. Et alors qu'il, dans sa joie, étendait les bras et faisait un saut vers toutes ces friandises, voici que la peau d'ours blanc fondit et s'écoula, car c'était la neige de l'hiver ; et ses bras s'étendirent en ailes, et il vola vers la nourriture, qui était les bourgeons précoces du bouleau, sur lesquels ils pendaient. Et il était une Perdrix, qui selon la manière de son espèce avait passé l'hiver sous une congère de neige, et qui maintenant sortait pour saluer l'agréable printemps.