

Version nivernaise. — LE CHASSEUR ADROIT

Résumé

Une femme reste veuve avec trois fils. Chaque nuit, ils entendent un grand tapage sur le grenier. Les deux aînés vont voir successivement ce qui s'y passe, aperçoivent quelque chose de blanc, et pris de peur, reviennent en courant. Le plus jeune qui a dix ans, monte à son tour, voit un homme tout blanc et l'interroge. « Je suis ton père, dit-il, va dire à ta mère qu'elle n'a pas tenu ses promesses. — Disparais et cesse le tapage, je ferai ta commission. »

La mère avait en effet promis au père avant sa mort d'aller faire un vœu pour lui à Jérusalem; elle part avec le fils aîné armé d'une arbalète. En arrivant au coin d'un bois, ils voient un sanglier que le garçon n'ose tirer. Le second fils part un peu après, les rejoint, voit le sanglier et n'ose tirer. Le plus jeune qui part ensuite les rattrape, voit le sanglier à son tour, tire, lui coupe une oreille qu'il ramasse et met dans sa poche. Plus loin, il voit un loup, l'ajuste, lui coupe la queue d'une flèche, et la met dans sa poche. Plus loin, il voit un oiseau de toutes les couleurs, quitte sa mère et ses frères, le suit dans la forêt et s'égare.

La nuit le prend, il monte sur un chêne. A minuit, arrivent trois géants portant, l'un un boeuf, le second une pièce de vin, le troisième un baquet pour boire. Ils font du feu pour préparer le repas. Pendant qu'un des géants baissé souffle le feu., l'enfant le pique à l'oreille avec une flèche. « Une mouche me pique », dit le géant. L'enfant pique encore, tantôt à l'une, tantôt à l'autre oreille. Le géant se fâche, accuse ses camarades; tous trois se battent. Mais l'enfant les pique tour à tour aux oreilles. A la fin, ils le découvrent, le font descendre, l'invitent à manger avec eux et lui déclarent qu'ils utiliseront son adresse.

Ils le mènent vers un château dont la cour est entourée d'un mur très haut sur lequel ils le hissent. Il verra une princesse portant une étoile au front qui va se baigner dans la mer; il touchera cette étoile d'une flèche et la princesse tombera morte; puis il descendra dans la cour, trouvera des outils et fera une brèche dans le mur pour permettre aux géants d'entrer.

Tout se passe ainsi, mais il trouve parmi les outils un vieux sabre qui porte l'inscription : « Le maître de ce sabre aura la princesse en mariage. » Quand le premier géant passe la tête par la brèche, le garçon la lui coupe et tire le corps à l'intérieur. Le deuxième subit le même sort et le corps du troisième reste en place pour fermer la brèche.

Le garçon pénètre dans le château avec son sabre, voit un bon feu dans la cheminée, les rôtis qui tournent à la broche... Il entre dans une chambre, voit une princesse endormie, ne peut la réveiller, l'embrasse, regarde sous le lit, y découvre une petite botte, l'ouvre et y trouve un diamant qu'il met dans sa poche. Il pénètre dans une deuxième chambre, y voit une deuxième princesse endormie, agit de même, trouve dans la boîte un bracelet qui porte l'inscription : « Celui qui aura ce bracelet épousera la princesse. »

Il repart, emportant sabre, diamant et bracelet, marche longtemps, retrouve à Jérusalem sa mère et ses frères qui le croyaient mort et de qui il doit se faire reconnaître. Tous quatre prennent le chemin du retour, dépourvus d'argent. Ils repassent vers le château à la porte duquel les filles réveillées ont mis une enseigne : « Ici, on loge, on mange et boit pour rien. »

Les pèlerins entrent. « Nous recevons les gens qui passent, dit l'aînée, c'est pour savoir leurs vérités, mais nous voulons des preuves. » La mère raconte son voyage, puis les deux aînés et à chaque récit, la princesse déclare : « Vous n'en donnez pas de preuves. » Le troisième raconte ses aventures. « J'ai tiré un sanglier et je lui ai coupé une oreille. — La preuve? — La voici. » Et il montre l'oreille. Et continuant son récit, il montre successivement quand on lui demande la preuve, la queue du loup, le sabre, le diamant, le bracelet. La deuxième princesse appelée par sa soeur, lui déclare qu'il est son sauveur et l'épouse.

Conté à Achille Millien en 1889 par Antoine Ducrot, de Pougues-les-Eaux, né à Germigny (Nièvre), en 1827. Ms. Millien-Delarue.

Nota : Ce récit, plus développé dans certaines de ses parties que les autres versions françaises, présente certaines altérations. La princesse à l'étoile que le héros doit tuer est un souvenir de la bête gardienne qui porte au front une tache blanche que l'adroit chasseur doit atteindre (petit chien ou petite chienne comme dans la version de Grimm ou dans nos versions 8, 9 et 10, serpent comme dans la version de Cadic). Le sabre trouvé dans le château, au lieu de l'inscription donnée dans cette version, en porte généralement une autre, déclarant que celui qui combat avec cette arme est invincible.