

qu'un *primus inter pares*, et ne jouissait dans son clan que d'un pouvoir très limité. Son fils finit par lui arracher, non sans peine, le secret de sa sombre tristesse et, lui garantissant d'avance sa victoire, le détermine à lancer en son nom un défi à tous les jeunes Çâkyas de son âge. Le tambour de ville parcourt donc à nouveau les rues de la capitale pour annoncer à tous les habitants que dans sept jours le prince fera une démonstration de ses talents au cours d'une compétition sportive. Cinq cents jeunes athlètes, dûment entraînés, répondent à cet appel, et Gopâ est, d'un commun accord, désignée pour être « la bannière de victoire » qui sera remise au vainqueur des trois matches « d'escrime, de tir à l'arc et de lutte ». Jolie matière à traiter et programme non moins alléchant pour nous que pour la population de Kapilavastou, qui se rend tout entière au terrain de sport. Malheureusement notre auteur veut toujours trop bien faire et réussit à tout gâter. Oubliant ce qui vient de nous être dit, ne s'avise-t-il pas de commencer par un concours d'écriture et d'arithmétique et de terminer par une énumération où il ne nous fait grâce d'aucune sorte de connaissances pratiques ou scientifiques, d'arts d'agrément, de beaux-arts, voire de belles-lettres, sans oublier les philosophies ni même, contre toute attente et toute vraisemblance, le Vêda : et naturellement le Bodhisattva est censé triompher sur toute la ligne.

Admettons, si l'on veut, que ces développements aussi intempérants qu'intempestifs soient le fait de quelque interpolateur, et tenons-nous-en à la description des trois sports expressément mis en vedette, ou plutôt des deux derniers ; car, tout comme le saut et la course, l'escrime à l'épée est à peine mentionnée : notre application ne sera guère mieux récompensée. Rien de plus insipide que le tableau de ces luttes : que les trente-deux champions, ses concurrents, assaillent le Bodhisattva un à un ou tous à la fois, il les couche à terre d'un revers de main aussi aisément que des capucins de cartes. Le concours de tir à l'arc, qui est le morceau de résistance, aurait plus d'allure : mais, hélas, ce n'est qu'un démarquage de la façon dont Râma a conquis la main de Sîtâ, l'infante mithilienne, ou Ardjouna celle de Draoupadî, la princesse des Pantchâlas. Les différents compétiteurs se succèdent et, dans une gamme ascendante, atteignent des buts de plus en plus éloignés ; quand vient le tour du Bodhisattva tous les arcs qu'on lui met en mains se brisent comme des fétus de paille. Il se retourne donc vers son père et lui demande s'il n'existe pas dans la ville un arc assez solide pour résister à la vigueur de son bras. Son père répond qu'il y a bien celui de son aïeul Simha-hanou (Mâchoire-de-lion), mais que, depuis la mort de ce dernier, il est resté consacré dans un temple, car personne n'est plus capable de le soulever, encore moins de le bander. Le prince se fait apporter l'arme de l'ancêtre, et vous devinez déjà que ce n'est qu'un jeu pour lui de s'en servir pour surpasser de loin ses rivaux. Non