



## La chèvre de Mr Raymond.

Un superbe mois de Juillet. Les cimes alentours dardent leurs pointes acérées pour capter le soleil estival, les sapins, les mélèzes et les épicéas font le plein de chaleur et les bouleaux près des torrents emmagasinent l'énergie vitale par leurs racines.

Les pentes sont recouvertes d'herbe fraîche, de jolies fleurs, de nombreux buissons qui s'épanouissent dans ce cadre superbe.

Et vous ?

Et bien vous, vous faites partie du troupeau.

*Du troupeau ?*

Voui, m'sieurs-dames ! Du troupeau, et vous êtes une chèvre. Une belle chèvre de couleur blanche avec des teintes bleutées (*riez-pas, on appelle-ça Chèvre hanisette je l'ai lu sur le net...*), avec le dessous du ventre d'un noir aussi sombre que le pic du croc du Chien.

Vous vous appelez «la chèvre», car votre berger Raymond Dercol n'a pas donné de nom à ses bêtes. Mais vous êtes sa préférée. Pas pour votre lait, par pour votre robe si délicate, non...

Parce que vous êtes un des plus faciles à attraper et que le vendredi, c'est le jour où le berger veut attraper une chèvre.

*Définition d'Attraper :*

*Verbe transitif.*

1— *Prendre un animal avec un piège* : le berger vous appâte avec de l'armoise tridentée.

2— *Rejoindre quelqu'un, un animal en mouvement et se saisir d'eux, les capturer* : Attends que je t'attrape !

3— *Saisir, prendre quelqu'un, quelque chose par une de ses parties* : il vous a chopé plusieurs fois par les pattes arrières.

4— *Réussir à saisir quelque chose en mouvement* : voir ci-dessus.

5— *Recevoir un coup, subir quelque chose de fâcheux* : NO comment. ! y'a des jeunes qui peuvent lire ce texte.

6— *Tromper quelqu'un, le duper par ruse, ou lui causer une surprise désagréable* : Madame Raymond le sait. Ses chèvres n'ont pas de cornes mais elle les porte pour tout le troupeau.

Bref, revenons à nous moutons (*chèvres, ici*). Quelle est votre histoire ? Qui peut bien vouloir saisir une chèvre pour d'autres pratiques que l'obtention du lait ?

**Rendez-vous au 43** et vous le saurez.

2

La pente se fait raide. Arpenter ses éboulis est difficile même pour une chèvre.

Les chamois et autres bouquetins y sont habitués mais vos sabots ne connaissent que les prairies et quelques sentiers pédestres, pas la haute montagne.

Vous tentez de progresser encore sur quelques mètres mais le cri alarmant d'un aigle vous donne à réfléchir. Votre statut de chèvre ne fait pas de vous

une proie favorite pour un aigle, mais en été, si la nourriture se fait rare, le maître des cieux n'hésitera pas et vous foncera dessus comme un futur président sur des élections truquées.

Vous préférez abandonner les hautes cimes et rebrousser chemin vers la rivière, en contrebas. Un long détour loin de Raymond et Toucon [vous conduira au 20.](#)

### 3

Allez hop, c'est réglé, un bond, griffes plantées dans vos épaules, crocs dans votre gorge. Vous cherchez l'air quelques minutes et écran noir.

Il va se régaler de votre corps, de vos muscles et les corbeaux et autres asticots finiront la sale besogne.

Sale fin pour vous ma chère Cabrette.

Recommençons ensemble et tâchons de vous trouver une fin heureuse à cette histoire.

### 4

La bergerie se profile à l'horizon, la plaine est ensoleillée, le vent léger apporte un brin de douceur et vos copines sont toutes en train de brouter joyeusement.

Toucon est couché sous un frêne, profitant d'un instant de répit. Raymond est assis sur son banc, chapeau de paille vissé sur la tête il regarde son troupeau en fumant une roulée.

— Je m'appelle Balthazar, confie le loup.

— Moi c'est... Je n'ai pas de prénom en fait, chuchotez-vous tristement.

— Alors je vais t'en donner un, s'exclame le loup, tu es d'accord ?

Vos yeux brillent d'émotion. Intimidée, vous demandez :

— Un vrai prénom, rien qu'à moi ?

— Linaigrette ! ça te plaît ?

— Je ne sais pas ce que ça veut dire, bredouillez-vous confuse.

— C'est ça, vous montre-t-il du bout des ongles.

Une belle fleur blanche duveteuse, ressemblant à une boule de coton.

Vous souriez.

— C'est beau. Merci Balthazar.

— Bon, maintenant on va procéder à l'attaque en règle de Raymond. Mais j'ai besoin que tu l'attires vers la grange.

— Mais si je me montre et que je me dirige vers la grange, il va me sauter dessus ?

— Justement, j'ai un plan, confie Balthazar... Un plan en or. Tu me fais confiance ?

— Euh... Oui.

Alors va te montrer et laisse moi dix minutes, occupe-le, fais le tourner et lorsque le soleil sera au dessus de la crête de Tête froide, entre dans la grange et assure toi que Raymond t'y suive.

— D'accord, j'y vais. À tout à l'heure.

Pas sereine mais motivée vous avancez vers le troupeau. Pour commencer par allez voir vos copines, [rendez-vous au 10](#). Pour aller directement narguer Toucon, [rendez-vous au 35](#). Enfin pour aller droit au but et titiller les ardeurs de Raymond, [rendez-vous au 30](#).

## 5

Un bon élan, une bonne foulée, sabots/pieds ancrés dans le sol, vous sortez des genévriers avec force et détermination. Raymond d'abord heureux de vous voir, ne comprends pas tout de suite que vous lui foncez dessus dans l'idée de faire le faire valdinguer.

— Alors ma chérie, tu es si contente de me retrouver !!

— Contente de te retrouver ? pensez-vous, il me manque un gilet jaune et tu aurais vu que je suis là pour en découdre.

Vous foncez vers lui et fermez les yeux au moment de l'impact, mais c'est sans compter sur «Toucon» qui vous barre le chemin. Il prend l'impact de plein fouet et un «KAI» retentissant résonne dans la vallée.

Raymond stupéfait lève son bâton bien haut et s'écrie :

— *Didiou*, t'as voulu me charger *carogne* ?

Sonnée par la rencontre avec le chien, vous ne parvenez pas à éviter la foudre du bâton, un bon coup sec sur les reins et vous êtes KO.

Votre matinée s'annonce chargée :

— Subir la traditionnelle séance avec Raymond

— Boiter

— Bain de boue pour soigner ses reins où le bâton a frappé.

— Trouver du thym et en brouter quelques touffes pour apaiser son mal de crâne provoqué par la rencontre avec le chien...

Votre histoire se termine ici. On va reprendre et tenter de vous sauver des griffes du Berger !

Tiens bon cabrette, on arrive !

6

Une question primordiale à laquelle vous devez répondre :

Avez-vous consommé beaucoup de sel cette semaine ?

Si vous avez léché le bloc de sel plus de dix fois, [rendez-vous au 8.](#)

Si non, [rendez-vous au 32.](#)

7

Le chemin qui serpente entre les troncs et les buissons vous ramène tranquillement vers la vallée.

Vous trottez depuis un bon moment lorsque vous entendez Toucon aboyer dans le lointain, il semble que le troupeau, le chien et le berger soient assez loin plus vers l'est.

En continuant la descente, vous pourrez retrouver la bergerie d'alpage et pousser jusqu'au hameau des «pierres rondes» plus en contrebas.

Quelqu'un aura pitié de vous et pourra sûrement vous accueillir.

Raymond n'étant pas du tout apprécié dans la région, les villageois se feront un plaisir de ne pas vous rendre à votre berger.

Vous accélérez le pas, mue par ce nouvel espoir.

[Rendez-vous au 40.](#)

8

Votre apport en sel a été parfait cette semaine, votre appétit a été donc régulé et vos capacités physiques sont au top, bravo !

Lancez deux dés et ajoutez 2 au résultat obtenu.

Si vous obtenez 8 ou plus, vous parvenez à sauter en zig zag sur une longue distance, sans jamais glisser ni trébucher, le loup qui vous poursuit, vous voit apparaître et disparaître entre les troncs et finit par perdre votre trace, vous pouvez [vous rendre au 18.](#)

Si vous obtenez moins de 8, [rendez-vous au 19.](#)

## 9

Vous longez le pied de la montagne sur quelques longues centaines de mètres. Aucun bruit suspect ne peut mettre vos sens en alerte, un léger vent s'est levé et il vous fait grand bien.

Mais l'air produisant une mélodie si agréable à vos oreilles vous empêche d'entendre que des pierres tombent de la falaise derrière vous, quelques petits cailloux dans un premier temps, puis de plus gros. Jusqu'à ce que l'un d'entre eux vienne taper sur votre dos, vous levez la tête et vous apercevez trois chamois sauter de roche en roche, quarante mètres au dessus de votre tête.

Soudain un bloc énorme se détache et plonge dangereusement dans votre direction.

Si votre agilité est élevée, [rendez-vous au 39.](#)

Si elle est basse, [rendez-vous au 21.](#)

Si vous n'en savez rien, [rendez-vous au 34.](#)

## 10

- Psst, les filles ! je suis revenue !
- Super ! chuchote Noireau.
- Génial ! soupire Fifi.
- Ah seigneur ! confie Babette.

Vous vous dissimulez au milieu de vos amies et leur expliquez que vous réservez une surprise à Raymond avec un allié inattendu.

Toutes excitées, vos copines font bloc autour de vous pour ne pas que le berger vous remarque immédiatement.

Vous palabrez en scrutant attentivement le soleil. Encore quelques minutes et le signal sera donné.

Vous avancez vers Raymond, bêtez un grand coup, dès qu'il vous aura vu, [vous vous rendez au 45.](#)

## 11

Le sentier devient boueux et difficile à suivre. Mais votre instinct vous indique de continuer plein nord. Vous apercevez à travers la frondaison les cimes qui se dresse un peu plus loin.

Trouver une grotte un peu en hauteur, serait une bonne chose, elle vous offrirait un abri sûr et pourquoi pas une nouvelle vie de chèvre libre et sauvage ?

Loin du troupeau, loin des hommes, de ce maudit chien qui aboie toute la journée dès que l'une d'entre vous s'éloigne un peu trop du rang...

Au bout d'une centaine de mètres la forêt laisse place à quelques éboulis de pierres et vous remarquez quelques entablements de grosses roches plates. En sautant d'une à l'autre vous pourriez gagner les hauteurs et peut être trouver un abri sûr ?

Pour tenter l'escalade, **[rendez-vous au 15](#)**, pour longer le bas des falaises, suivez la piste caillouteuse en **[vous rendant au 9](#)**.

## 12

Si vous aimez le fromage de chèvre (*vous le lecteur*), vous pourrez ajouter un au chiffre donné par le dé.

Tirez un dé :

De 1 à 3 : **[rendez-vous au 5](#)**.

De 4 à 7 : **[rendez-vous au 29](#)**.

## 13

Il s'approche de vous et essaie de vous intimider par quelques moulinets de griffes, il se prend pour qui, Tyson ?

Deux coups de sabots arrière dans la bouche et il recule. Soudain une idée !

La catapulte !

Vieux comme le monde, cette technique vous a sauvé plusieurs fois.

Vous vous mettez en position et forcez un peu sur votre intestin.

Des crottins bien frais commencent à sortir de la partie intime de votre anatomie, au fur et à mesure de leurs naissance, vos sabots les projettent un à un vers la gueule du fauve, surpris par cette déferlante odorante et collante, il recule, recule encore et tente de vous contourner. C'est le moment pour fuir.

Lancez cette fois deux dés.

Si vous obtenez au moins 7, [rendez-vous au 44](#), sinon [rendez-vous au 3](#).

14

Piquant arbuste, rempli de baies noires si délicates en cuisine ou dans un terrine maison (*j'vous filerais une recette les copains ;)* ), vous vous faufilez entre ces précieux alliés qui pourraient bien vous sauver les fesses aujourd'hui.

À défaut de vous, il jettera son dévolu sur la noiraude, votre copine vêtue d'une splendide robe noire, des sabots jusqu'à la barbichette.

Pour l'instant vous devez déterminez si la vue de Raymond est assez perçante de bon matin.

Tirez un dé.

De 1 à 3 : Il n'a bu qu'un litre de pinard la veille et il y voit clair ce matin, il vous aperçoit entre les buissons, lève son bâton haut dans le ciel et s'écrie : « Ma blanchette !! *Crénoun didiou, viens parr lô qui j'y t'attrape !* »

*note d'auteur en fin de paragraphe.*

Vous devez prendre de la distance et courir vers la forêt, [rendez vous au 25](#).

De 4 à 6 : Raymond n'a bu qu'un litre pinard hier soir, mais Marcel étant passé le voir à l'apéro, le pastis ayant coulé à flots, ce matin les yeux sont comme les vieux phares d'une 2CV, ils éclairent pas vraiment où il faut...

Vous pouvez restez-ici en espérant que «Toucon» ne vous renifle pas et ne vous signale pas – quel traître celui-là –, [en vous rendant au 27](#), ou bien optez directement pour une fuite plus prudente en [vous renant au 25](#).

*Note d'auteur : Le berger roule les «r». Je ne doublerais pas la lettre à chaque dialogue, vous prendrez l'accent lorsque vous lirez...*

15

La piste se resserre et disparaît pour ne laisser place qu'à un vaste champ de pierres et de petites touffes de lichens agglutinés sur les rochers gris. Une falaise haute de plusieurs dizaines de mètres se dresse devant vous, pas vraiment verticale, mais tout de même bien inclinée, les empilements de roches devant vous, devraient vous permettre de gagner en hauteur et de trouver qui sait, une grotte, un autre sentier plus accessible ou un col vous permettant de franchir cet édifice et de redescendre de l'autre côté, vers d'autres destinations.

Pour l'instant, il vous prendra votre courage à deux mains (*enfin à quatre sabots*) et entamer l'ascension.

Il y a cinq roches à passer.

Pour chacune d'entre elles vous tirerez deux dés, mais attention ! pour franchir une roche il vous faudra obtenir 5 ou plus.

Si vous échouez, vous chutez. Une chèvre étant têtue de nature (*soit-dit sans vous offenser, belle cabrette*), vous recommencerez, mais la chute vous ayant fait mal, vous devrez obtenir 6 pour chaque tentative de franchissement, si vous échouez à nouveau, recommencez en mettant comme valeur de franchissement 7 pour chaque roche et ainsi de suite.

Si vos flancs sont endoloris par les chutes successives, si vos sabots vous font mal ou si vous vous lassez de ce jeu de saute-roches, vous pouvez abandonner votre idée et rebrousser chemin en longeant le bas des falaises pour retourner dans la vallée en **vous rendant au 7**.

Si votre ténacité l'emporte, **vous vous rendrez au 31**.

16

Vous trottinez entre pierres, herbes piquantes et ornières laissées par les 4x4 qui approvisionnent le refuge d'altitude.  
Le chien est loin derrière, Raymond encore plus.

Le refuge affiche sa plus belle silhouette au détour d'un chemin. Bâtisse de bois pour la partie supérieure, couverte d'un toit en ardoises, gros blocs de pierres pour la base de la maison.

Une terrasse accueille les randonneurs de toute la région et le lieu offre gîte et couvert le temps d'une halte.

Vous approchez du refuge en toute quiétude, lorsque vous apercevez non pas un 4x4 gris, celui du propriétaire mais une bonne dizaine.

Que se passe-t-il ?

Vous avancez encore de quelques mètres lorsque vous apercevez des gens sur la terrasse, vêtus d'habits camouflés, portant dossards orange et casquettes de la même couleur.

Chasseurs, en Juillet ? Intrigant.

Vous décidez de passer assez loin du refuge pour rejoindre le chemin de randonnée derrière la bâtisse.

— Oh les gars !! Et le petit déjeuner, on le sort ou pas ?

— Ouais fais péter !

— Il m'a gonflé ce chamois ce matin, vu trois fois, pas pu lui lâcher un prune. J'ai les nerfs.

— Calme-toi, c'est aussi la beauté de la chasse.

— Tu me gonfles le poète, au lieu de venir chasser à l'arc, tu devrais prendre un appareil photo, tu nous serais plus utile pour immortaliser le trophées.

— Ma carabine a la mire faussée, c'est sûr. J'ai manqué le sanglier et c'est pas de moi.

— Putain les gars, c'est quoi ça ? Une chèvre ?

— Elle pas de cornes, tu as déjà vu une chèvre sans cornes ?

— Et toi connard, t'es un humain et pourtant ta femme elle te les fait porter les cornes ?!

— M'en vais vérifier ma mire tiens.

Votre pas léger vous conduit non loin du refuge, quarante mètres environ. Soudain un étrange lumière rouge apparait sur une pierre devant vous et se dirige lentement vers votre flanc. Vous tournez la tête pour lécher cet étrange insecte qui décidément refuse de partir.

Vous sentez une douleur violente, puis vous entendez la détonation. Vous demeurez immobile. Pétrifiée. Vous vous effondrez sur place dans un dernier souffle.

— À défaut de chamois, on fera griller une chèvre pour midi !

Ma Pauvre Cabrette, nous allons reprendre cette aventure et tenter de vous trouver une fin honorable.

17

Vous vous engagez dans la rivière, l'eau n'y est pas très haute et elle vous rafraîchit, le ventre et les pattes.

Vous accédez à la berge, vous vous secouez vigoureusement et vous vous remettez en route.

Le sentier serpente entre les bouleaux qui vous procurent une ombre bienfaitrice ; un renard glapit plus loin dans les buissons, un chevrillard et sa mère déambulent paisiblement parmi les fougères.

Pour l'instant plus de signe auditif de Toucon et son maître. Vous pouvez ralentir le pas et continuer à avancer sur le chemin.

Cette matinée sera peut être l'occasion pour vous de prendre enfin un repos bien mérité. Promener, respirer un air parfumé, se détendre sans craindre les morsures du chien qui veut vous remettre à tout prix dans le troupeau, bref une belle journée s'annonce.

Votre promenade dure depuis un bon moment lorsque subitement vous stoppez. Il va falloir commencer à trouver un chemin discret pour le retour, vous n'allez tout de même pas dormir dehors cette nuit, et les nuits suivantes ? l'aigle rôdeur, le loup affamé, le lynx furtif... vous tremblez de tout votre poil en y pensant mais vous êtes une chèvre dotée d'un grand courage.

Et à bien y réfléchir, quittez le troupeau, se libérer du joug de l'homme et redevenir une chèvre libre et sauvage, peu importe les dangers, ne serait-ce pas une idée géniale ? L'idée traverse votre tête écornée.

Si vous optez pour une vie de bohème et de liberté le long des chemins (*de traverse, comme Cabrel*), [\*\*rendez-vous au 41\*\*](#).

Si vous préférez tenter de regagner discrètement la bergerie d'alpage, [\*\*rendez-vous au 7\*\*](#).

## 18

Votre route se poursuit sans encombre jusqu'à une bifurcation.

Une grosse roche émerge du sol et un vieil arbre mort se lamente sur son sort juste à côté.

— Ne bouge plus petite chèvre, si tu fais le moindre mouvement je te tue.

Une voix grave vient de retentir dans le sous-bois.

Vous êtes pétrifiée.

Et il apparaît devant vous : le loup vous a contournée, dépassée et il vous fait face.

Un bref coup d'œil à droite et à gauche pour trouver la meilleure issue, vous ne serez pas assez rapide, ses crocs seront dans votre gorge en une seconde, résignée, vous **[vous rendez au 42.](#)**

## 19

Vos muscles sont au top mais c'est votre mental qui fait défaut, vous êtes effrayé par ce qu'il pourrait advenir de vous si le fauve vous mettait les griffes dessus.

Vos hésitations vous font trébucher plusieurs fois, et le loup se rapproche de vous dangereusement.

Vous tentez un virage radical vers les bois plus denses, un buisson épineux franchi, deux, une roche sautée, un vieux tronc couché sous lequel vous rampez à toute allure, une petite mare asséchée, un passage en force dans des genévriers et, vous pouvez souffler.

Vous reprenez votre souffle, mais la pause ne dure qu'un bref instant.

Le loup vous a contourné et vous fait face.

**[Rendez-vous au 42.](#)**

## 20

Un sentier serpente entre les arbres. Les conifères ont laissé place progressivement aux bouleaux, noisetiers et saules qui témoignent de la proximité de l'eau.

Elle se fait entendre avant de se voir.

Une belle rivière à l'eau cristalline ondule paisiblement vers la vallée, quelques rochers se dressent dans le courant produisant une agréable musique.

Vous faites une halte au bord de l'eau et vous vous désaltérez. Quelques grenouilles bondissent après les insectes et vous devinez même quelques truitelles qui s'oxygènent à pleine branchies face au courant.

Un sentier vous fait face sur l'autre berge, un autre longe le cours d'eau et remonte plus au nord.

Voulez-vous traverser le cours d'eau et emprunter la voie d'en face, **[rendez-vous dans ce cas au 17](#)**, ou préférez-vous remonter vers le nord **[en vous rendant au 11](#)**.

## 21

Comment une chèvre si malheureuse soit-elle peut juger de ses propres compétences et placer la barre si bas ?

Reprenez-vous !

Allez, **[foncez au 34](#)**.

## 22

Vous slalomez entre les troncs pour tenter de semer le loup.

Vous l'entendez chuter plusieurs fois et crier lorsque son pelage se prend dans les épines des églantiers.

Malgré son acuité visuelle, le prédateur a bien du mal à vous suivre.

Mais au bout de quelques dizaines de mètres, il vous rattrape, le bougre, il a de la suite dans les idées !

Vous ralentissez le pas et vous lui faites face.

Il approche de vous à pas de loup (*facile...*) et vous toise de ses yeux jaune fauve.

Aie, aie, aie...

**[Rendez-vous au 42](#)**.

## 23

Le sentier redescend en pente douce, quelques peupliers tout en hauteur et en finesse s'élançant dans le ciel et vous saluent de leurs feuilles argentées.

Vous prenez ça pour un honneur, les habitants de la forêt saluent votre

courage pour cette escapade loin de Raymond. Vous souriez (*avec toute la beauté que peut avoir une chèvre qui sourit...*).

Vous sentez en votre for intérieur que la bergerie où vous résidez doit être accessible si vous bifurquez maintenant sur votre droite.

Moins d'arbres, plus de hauts buissons tels que genévriers, fusains, callunes et autres bruyères se partagent la décor.

D'un bon pas vous progressez à petit trot sans même remarquer que quelque chose tapi dans un buisson vous observe...

Soudain il apparait : Un lynx. Énorme.

— Ouuaaaa, rugit-il (tu es belle et tu dois être goûteuse).

— Meeeeeh, répondez-vous (je suis maigre et chétive, rien à te mettre sous la dent)

— Schhhh, feule-t-il (tu es bien en muscle, je vais me régaler)

— MEEEEH, grondez-vous (approche et je te crève).

Mais la peur vous assaille, il est et sera plus fort que vous, vous avez bien quelques rudiments de self-caprin-défense mais sans cornes... C'est perdu d'avance.

Une seule solution, courir. Vite et loin.

La poursuite s'engage, lancez un dé.

Obtenez entre 1 et 3, **vous vous rendez au 3.**

Obtenez entre 4 et 6, **rendez-vous au 13.**

24

Vous passez à la vitesse supérieure et commencez à courir. La descente n'est pas sans danger car le chemin est parsemé de cailloux glissants sur lesquels vos pauvres sabots ont du mal à adhérer.

Un craquement plus fort que les autres vous force à tourner la tête sur votre droite et vous constatez avec effroi qu'il s'agit d'un loup gris.

Pelage cendré, ligne fine, il vous fixe de ses deux yeux magnétiques.

Courez, malheureuse, courez de tout votre être !

Une dangereuse course-poursuite s'engage entre vous et *Canis lupus*. Vous pouvez opter pour le chemin plus droit mais plus glissant en **vous rendant au 6**, ou bien tenter de semer l'animal dans les bois, plus denses, où la progression sera plus difficile, pour vous deux, **rendez-vous dans ce cas au 22.**

## 25

Courir, ne pas se retourner, la terre est dure ce qui vous facilite la tâche, point de neige, point de boue, vos sabots vous propulsent de droite à gauche, vous apercevez la forêt de conifères à quelques dizaines de mètres, la salut providentiel est là.

— Viens ici, *Carogne* ! entendez-vous Raymond hurler derrière-vous. Trop âgé pour se lancer à vos trousses, il envoie son chien à votre poursuite. Il aura tôt fait de vous rattraper. S'il vous voit c'est mort, il va aboyer jusqu'à ce que l'autre se ramène et vous êtes bonne pour la matinée «*caliente*». Mais le flair de «*Toucon*» n'est pas dans les meilleurs de la région.

Vous empruntez un sentier a demi-dissimulé et vous vous enfoncez dans le sous-bois.

Les aboiements du chien sont encore loin.

Où-aller ?

Plus haut, vers les alpages supérieurs, [rendez-vous au 38](#).

À droite, vers la rivière, [rendez-vous au 20](#).

À gauche, vers le refuge d'altitude, [rendez-vous au 16](#).

## 26

Des gros rochers s'empilent les uns sur les autres, vestiges d'un éboulis d'un temps lointain.

L'issue se trouve là, devant vous et va vous demander un dernier effort pour l'atteindre.

Vous avez 6 roches à franchir, chaque saut demandera de lancer deux dés.

Obtenez minimum 4 pour les trois premiers rochers, minimum 6 pour les deux derniers.

Si vous échouez durant votre escalade, vous pouvez recommencer mais avec votre fatigue et votre découragement, vous devrez augmenter le score à atteindre d'un point.

5 à obtenir pour les trois premiers obstacles, 7 pour les deux derniers et ainsi de suite.

Si vous vous découragez complètement, [rendez-vous au 7](#) pour emprunter le sentier qui redescend vers la vallée.

Si vous franchissez cet ultime rempart entre votre liberté et le berger à vos trousses, [rendez-vous au 31](#).

27

Vous tremblez de peur, vous vous couchez au sol et posez votre gorge sur une touffe d'herbe, pour étouffer le son de votre clochette qui par vos tremblements pourrait révéler votre présence.

Vous sentez votre corps frémir à l'idée de ce qui pourrait vous arriver – une fois de plus – si Raymond s'empare de vous.

Même pas de bouc pour vous protéger dans ce maudit troupeau. Le dernier ayant vécu avec vous a été tué par un coup de fusil il y a un an, sous prétexte qu'il puait trop, Raymond se sentant jaloux d'avoir un concurrent aussi puant que lui, lui lâcha une salve en plein poitrail et le pauvre « Sacoche » (*en référence à une partie analogue de son anatomie*) finit sur une broche, un jour de mai...

Pour l'heure, le chien renifle et Raymond vous cherche avec frénésie.

Il appelle vos copines et leur tendant des jolies bouquets d'armoise tridentée toute fraîchement coupée plus bas dans la vallée.

Aucune de vos sœurs d'armes ne bronche, toute sauf une : « la vieille ».

Celle-là n'est pas contre un quart d'heure avec Raymond, depuis le temps, ça lui manque...

Elle se dirige en trottant gentiment vers le berger qui lui offre ce bouquet d'armoise au goût inimitable. Elle l'accepte volontiers, la sal\*#x !

— Alors ma belle, où elle est ma câline, ma douceur du vendredi ? Hein, t'y mi le dis ?

— Meeeh Meeehhh, répond la vieille en se dirigeant vers les buissons où vous êtes tapie.

Vous êtes cuite ! Il va vous découvrir, vous sautez dessus et après...

Aie aie ma fille !

Voulez-vous foncer sur Raymond en espérant le faire chuter, ce qui vous laissera le temps de fuir plus loin, [rendez-vous au 12](#).

Ou voulez-vous tenter de vous éclipser lentement, ventre au sol comme si vous faisiez partie du 21<sup>e</sup> RIMA ? [Rendez-vous alors au 36](#).

## 28

Le rocher vient s'écraser derrière vous en projetant des éclats de pierre aux alentours, aucun ne vous blesse, aucun ne vous atteint.

Vous soufflez et reprenez votre route, maudits chamois, toujours à vouloir faire les beaux sur des pentes escarpées, ils ne pensent jamais qu'une chèvre poursuivie par un berger pervers pourrait emprunter le sentier où ils font tomber des rochers.

Le chemin recommence à se parer de quelques buissons et petits arbustes épineux, un semblant de chemin redescend vers la droite et s'enfonce dans le bois.

Vous levez les yeux (*sublimes avec vos pupilles horizontales*) et vous constatez qu'un escarpement de pierres plates pourrait vous permettre de rejoindre une faille de la montagne. Qui sait où cette gorge débouche, peut être nulle part, mais si vous parvenez à ressortir sur l'autre versant, peut être qu'une nouvelle vallée, une nouvelle vie pourrait s'offrir à vous ?

Pour emprunter le sentier qui redescend, [rendez-vous au 7.](#)

Pour tenter l'aventure dans les rochers, [rendez-vous au 26.](#)

## 29

— Faut pas déconner, ce matin je lui rentre dans le lard et je lui pète ses deux fémurs à ce saligaud. (*Bon là elle est un peu remontée notre chèvre, mais à force hein...*)

Sabots dans les startings-blocks (*de sel ?*), vous démarrez d'un bon élan et avec une détermination énorme.

Le chien vous aperçoit du coin de l'œil mais il est trop occupé à essayer de bouffer un criquet qui le fera vomir quelques minutes plus tard pour comprendre que vous préparez un attentat contre son maître, digne du MDCR (*Mouvement des chèvres rebelles*).

Le Raymond, vous le visez, et pas n'importe où, l'entre-jambes, y va voir lui, si ça va pas le calmer...

Content de vous voir accourir, ce con s'accroupit pour se mettre à votre niveau, bien joué Momond, tu vas prendre cher !

L'impact arrive quelques instants plus tard.

Votre tête vient heurter sa poitrine lorsque vous sautez sur lui, vous enchaînez avec un coup violent vers le haut et vos touchez son menton, il bascule en arrière, vous lui marchez dessus et vous le piétinez. Il vous envoie une formidable claquasse (une grosse claqué qui fait mal) et vous chutez sur le côté.

Réagir vite avant qu'il ne vous assène un gros coup de bâton. Vous repartez à toute allure, en projetant dans pierres derrière vous, direction la forêt à une cinquantaine de mètres.

### [Rendez-vous au 25.](#)

30

Vous avancez à sabots feutrés vers Raymond, lorsque vous n'êtes qu'à quelques centimètres de lui, vous poussez un bêlement comme jamais vous n'aviez poussé auparavant.

L'homme à moitié endormi, bascule en arrière et chute lourdement de son banc :

— Crénoun didiou ! T'y là toi carogne ! Ouuuu, j'y m'en vas t'arranger les côtelettes, T'y m'as fait courir tout le matin, vilaine chose !

Et vlan ! Deux coups de sabots arrière dans les tibias, pour commencer et lui montrer qu'aujourd'hui c'est un vendredi spécial.

Il accuse le coup, cherche son bâton et tente de vous asséner un coup sur les reins, il vous manque.

— Si j'y t'attrape, d'abord je t'arrange et ce soir j'y t'y fais griller !

Mais rien n'y fait soit il n'est pas aussi vif qu'avant soit vous êtes animée par une soif de vengeance inouïe...

Le soleil vient frôler la cime plus haut dans la montagne : le signal.

### [Rendez vous au 45.](#)

31

Vous êtes une des plus belles chèvres dont il m'est été donné de conter l'histoire.

Bravo !

Votre courage et vos détermination ont payé, vous avez passé cette épreuve et vous voilà rendue au col du pendu (*oui sale nom pour un col, mais c'est*

*comme ça, vous préférez le col de la pisse dans le Champsaur ? Non ?! Moi non plus.)*

Une superbe vallée s'étend devant vous et une bourgade se dessine à l'orée de la forêt.

La traversée du bois ne sera pas sans danger mais vous triompherez et vous trouverez certainement une petite maisonnée, où vit une famille avec deux enfants, qui verront, tout en faisant du vélo, une chèvre perdue, la pauvre, ils vous conduiront chez eux, où il vous couvriront de bisous, de caresses et de bons soins.

Une vie rêvée.

Et un jour vous mourrez.

Et le grand père voudra vous faire griller.

Et la mère engueulera le grand-père (*son beau-père donc*),

Et le grand-père la traitera de pauvre cloche, parce que à son époque une chèvre qui mourrait on la bouffait, il sera traité de vieux chnoque, il la traitera de connasse.

Le mari essaiera de calmer la situation mais prendra une tarte par sa femme...

Bref, vous aurez une vie de chèvre heureuse.

***Vous avez obtenu la fin numéro 2 : La chèvre voyageuse.***

32

Vos apports en sels minéraux sont insuffisants belle cabrette... du coup votre métabolisme est affaibli et votre énergie au plus bas.

Vous tentez une vaine course mais en quelques enjambées, le prédateur est sur vos talons (*vos sabots*).

Vous devez vous résigner, [rendez-vous au 42](#).

33

Vous tremblez de peur une fois dissimulée derrière cet imposant édifice de calcaire.

Vous hasardez un œil espion à ras du rocher et vous apercevez, le chien arriver oreilles dressées, truffe au vent.

Il aboie, fait quelques mètres et décide de repartir vers son maître.

Vous l'avez dupé !

Il est vraiment con cet animal.

Ma brave Chèvre vous avez la matinée pour vous.

Vous décidez de brouter derrière votre refuge du jour, mais bien vite, votre territoire herbeux est rasé, et sans y prendre garde vous sortez de votre zone de dissimulation. Vous vous laissez aller de touffes en touffes, quelques pissenlits plus loin attirent vos papilles et vous y accourez.

Le soleil chauffe votre pelage blanc et le soleil monte lentement dans le ciel.

Bientôt il vous faudra trouver un abri ombragé car juillet est chaud cette année, très chaud.

Voilà une bonne demi-heure que vous paisez tranquillement loin du troupeau lorsque vous entendez des bêlements provenir du bois de conifères.

Votre troupeau ?

Vous vous ruez vers le rocher et vous vous cachez derrière.

Quelques minutes plus tard, le large chapeau de paille de Raymond émerge d'entre les arbres. Il se dirige d'un pas décidé vers le seul et unique roc de la plaine.

Il sait que vous êtes là.

Direction le refuge de randonneurs en vous [rendant au 16](#), ou la rivière en contrebas en [vous rendant au 20](#).

## 34

Votre agilité n'est plus à prouver :

*Selon Wikipedia :*

*La chèvre est très agile ; elle peut grimper des pentes très raides et escalader des rochers sans problème. D'ailleurs, elle est souvent élevée en montagne.*

*Capable de bonds rapides et maîtrisés elle surprend souvent ses prédateurs.*

C'est bon, vous êtes-rassurée, lady Cabrette ?

Pour la forme, tirez deux dés, si vous obtenez au moins 5, [rendez-vous au 28](#).

Sinon, c'est vraiment une journée pourrie qui a démarré ce matin, [rendez-vous au 37](#).

## 35

— Mee-ehh ! Mee-ehh-ehh ! (*Toucon ? C'est moi, tu avais perdu ma trace ? Hein stupide chien ?*)

Il se redresse sur ses quatre pattes et commence à aboyer, il décrit des allers-retours entre vous et Raymond : parfait il est aussi con que coopératif !

Vous patientez quelques minutes que Raymond émerge de sa sieste et vous gambadez au nez et à la barbe du chien, qui tente à grands renforts d'aboiement de vous faire regagner le troupeau. Mais votre ruse n'a qu'un seul objectif : gagner du temps sur le soleil, il est presque au sommet de la montagne, le rendez-vous convenu avec Balthazar va avoir lieu...

Raymond se dirige vers vous, Toucon décrit des cercles autour de vous, parfait...

Patientez encore quelques minutes et [\*rendez-vous au 45.\*](#)

## 36

Vous essayez de trouver une position confortable pour avancer vite, en silence, sans être vue et sans faire tinter cette maudite clochette pendue à votre cou.

Vous avez déjà vu une chèvre ramper ?

Non.

Moi non plus.

Au bout de quelque mètres, vous êtes obligée de partir à tous sabots vers la lisière de la forêt mais «Toucon» aboie et se lance à votre poursuite.

Il vous dépasse très vite et devant la taille de ses crocs bien en évidence lorsqu'il vous grogne pour vous faire rentrer dans le troupeau vous n'avez d'autre choix que la résignation...

Vous avancez tête baissée, fesse serrées vers vos copines.

Raymond a déjà l'écume aux lèvres et se frotte les mains en vous voyant arriver vers lui.

Votre vendredi matin est tout fait...

Le berger à au moins l'élégance de vous donner quelques brins d'armoise en guise de bouquet de mariée et se permet d'ajouter :

— Alors ma belle, t'y voulais venir avec moi ? Sois heureuse j'a pris une douche samedi dernier !

Votre journée de chèvre s'achève aujourd'hui, enfin, s'achève, pour ce qui est de notre histoire, pour vous ce ne sera qu'un éternel recommencement, comme dans «Edge of Tomorrow, avec Tom cruise...

37

Crak !  
Schplaff !  
Meeeeeeh...

Le rocher vous écrase l'arrière du corps. Vous ne mourrez pas immédiatement, mais votre agonie ne durera pas.  
Sale journée pour vous bichette...

Reprenons ensemble le début de votre histoire et essayons de vous conduire à un destin plus heureux !

38

Les troncs des mélèzes et des épicéas sont assez serrés dans cette partie de la forêt, ce qui vous laisse une bonne occasion pour distancer le chien qui peine à se frayer un chemin dans cette épaisse végétation.  
Au bout de quelques longues minutes, vous débouchez sur un alpage dégagé de tout arbre, un gros rocher trône au milieu de la plaine, «Toucon» sera-t-il assez malin pour penser que vous êtes cachée derrière cet unique refuge ou pensera-t-il qu'il a fait mauvaise route et rebroussera-t-il chemin ?

Pour vous précipiter vers le rocher, [rendez-vous au 33](#).  
Pour continuer plus haut vers la base des premières falaises, [rendez-vous au 2](#).

39

Comment une chèvre si belle et intelligente soit-elle peut juger de ses propres compétences et placer la barre haute ?  
Tricheuse !  
Allez, [foncez au 34](#).

## 40

Un craquement se fait entendre sur votre droite. Vous vous immobilisez instantanément.

Vous tendez oreille et nez pour tenter de décoder sons et odeur environnants.

Rien.

Que le chant des oiseaux et le léger sifflement du vent entre les branches.

Vous reprenez votre route en restant sur le qui-vive.

Encore un craquement provenant des buissons non loin de vous.

Pour accélérer franchement le pas, [rendez-vous au 24](#).

Pour tenter de vous dissimuler, [rendez-vous au 18](#).

## 41

Vous arpentez un sentier bien dégagé, probablement fréquenté par de nombreux randonneurs. Votre route vous conduit à une bifurcation où est planté un poteau comportant un panneau indicateur, sur ce dernier deux flèches indiquent deux directions, vous ne savez pas lire (*vous n'avez pas oublié que vous étiez une chèvre quand même ?*), mais en gros vous lisez ceci :

— tqpu e'ftdzmzef 20 no

— wzmmff 45 no

Avec un peu de réflexion et un code appris par une lointaine ancêtre vivant avec un chevalier prénommé Pip, vous pourriez trouver ce que cachent ces inscriptions.

Si vous voulez suivre la première inscription, [rendez-vous au 15](#).

Pour la deuxième, [rendez-vous alors au 23](#).

## 42

Vous tentez le tout pour le tout, oreilles plaquées en arrière, vous prenez la moue la plus triste possible et tentez une négociation avec l'ennemie qui vous fait face.

— Cher loup, seigneur des bois, vous êtes affamé, j'en suis consciente, mais laissez-moi vous exposer les faits... (*oui, vous auriez pu tenter fac de droits...*)

D'une belle voix grave et posée, Canis Lupus répond (*je vais traduire ici toute la discussion car en langage animalier ce serait trop long...*) :

— Je t'écoute belle et **appétissante** chèvre (*déjà là, avec les mots employés, ça par mal...*)

— Je fais partie du troupeau de Raymond, le berger des pierres rondes. Je dois fuir tous les vendredis car il n'a qu'une obsession, m'attraper.

Et j'en ai marre, chaque fois c'est pareil, il n'est pas doux pour dix sous (*environ 7.24€ valeur actuelle*), ne me remercie même pas et ne m'offre jamais rien après.

Le loup vous regarde stupéfait, il sort une lime à ongles et affute ses griffes, tranquillement assis sur son postérieur (*il a bien le droit de prendre soin de lui, le pauvre animal ?*)

— Tu veux dire que Raymond et toi... Vous... Enfin, c'est donc pas une légende ?

Ses yeux sont soudain pris d'une tendre compassion.

— Mais dis-moi Raymond, c'est l'ivrogne qui possède ce chien complètement con ?

— Oui, répondez-vous à la hâte, Toucon ! Pourquoi vous connaissez mon berger ?

— Si je le connais ? Les yeux jaune fauve de l'animal deviennent flamboyants.

— Cet espèce d'enc\*\*\* il m'a tiré deux fois dessus avec sa carabine rouillée. Je rôdais autour de la bergerie, pour lui bouffer un agneau.

— Je vous le dis c'est un mauvais homme, reprenez-vous.

— Écoute belle chèvre, je vais faire une exception aujourd'hui, je suis d'humeur vengeresse, nous allons nous occuper ensemble de ce maudit berger.

Tu veux que nous nous associions ?

S'associer avec un loup ? On sait comment ont fini Caroline et Sophie (*respectivement la chèvre de Monsieur Seguin et le chaperon rouge, même si ce ne sont pas les bons prénoms, c'est mon histoire et je fais comme je veux...*).

Pourquoi pas après tout ce pourrait être une bonne idée – et drôle en plus pour se venger de Raymond.

Le loup tend sa patte vers vous, vous claquez votre sabot pour signifier que le marché est conclu.

Vous reprenez la route vers la bergerie.

**[Rendez-vous au 4.](#)**

Un aigle plane élégamment dans le ciel à la recherche d'un lapin égaré, d'un campagnol trop distrait.

Les brumes matinales se dissipent lentement sur les monts les plus élevés. Les insectes sautent de tiges en tiges, les abeilles de fleurs en fleurs, c'est beau on se croirait dans un film de Jean Becker (*je me moque pas, j'adore...*)

— Dis-moi ma belle, demande Francine votre copine (*alors le berger n'a pas donné de nom à ses chèvres, mais vous avez toutes des prénoms que vous vous êtes donnés entre vous...*), c'est vendredi aujourd'hui ?

Tu devrais aller te cacher vite fait sinon, t'es bonne pour boiter tout le week-end...

Crotte de biquette ! Vendredi ! D'aucuns se servent du vendredi pour se réserver un repas au poisson, d'autres attendent le soir pour le premier apéro du week-end, Mais Raymond, lui, sa matinée est toute tracée.

Choper sa chèvre blanche et passer un bon moment...

Vous entendez « Toucon » aboyer une centaine de mètres plus bas, le chien de Raymond, un superbe Border-collie, tellement brave mais qui a hérité de ce surnom car il est juste brave, rien de plus...

Vous avez déjà vu un chien poursuivre un renard jusqu'à sa tanière, rentrer en force et ne plus pouvoir en sortir car son corps est resté bloqué à l'intérieur ? Non hein ?!

Beh « Toucon » l'a fait.

Et ceci n'est qu'un exemple de ses prouesses pastorales.

Pour l'heure, il vous faut réfléchir vite et bien.

Pour essayer de vous dissimuler derrière une touffe de genévriers, [rendez-vous au 14.](#)

Pour prendre la tangente et partir vers la lisière de la forêt, [rendez-vous au 25.](#)

44

Vous détalez à toutes pattes à travers les buissons, vous chutez plusieurs fois, roulé-boulé et vous persévérez, sans compter les mètres, sans économiser votre souffle, vous courez. Au bout d'une longue poursuite, à

bout de force vous vous retournez et constatez que le lynx n'est plus à vos trousses.

Vous l'avez semé. Grande classe !

La tête bien haute, pleine de fierté, vous trouvez rapidement un chemin qui [vous conduit au 7.](#)

45

Vous trottinez d'un pas alerte vers la grange dont les portes sont entr'ouvertes. Vous patientez que Raymond vous aperçoive et vous vous engouffrez dans le bâtiment au toit de chaume.

Vous pénétrez dans la grange où sont entreposées de grosses bottes de foin, récolté cet printemps, un vieux tracteur et la «cage». Le lieu de votre malheur et de vos souffrances.

— Psst...

Vous tournez la tête et vous apercevez Balthazar dissimulé derrière un vieux tonneau.

— Entre dans la cage et assure toi qu'il te suive, je m'occupe du reste...

— D'accord, je vous fais confiance.

Lorsque l'homme au chapeau de paille arrive sur les lieux, l'image est effrayante :

Dans l'encadrement de la porte, à contre-jour vous ne voyez que sa silhouette épaisse, coiffée d'un chapeau.

Le monstre est là, vous tremblez de peur mais, vous demeurez confiante.

Un petit bêlement plaintif pour lui faire croire à votre résignation et vous vous dirigez vers la cage.

— Ahh ! Brave fille ça ! T'y as compris que j'allais t'arranger, hein la drôlesse ?

Il détache sa ceinture, son pantalon en lin lui tombant sur les chevilles et dévoilant un splendide slip kangourou tâché autant devant que derrière, et il se dirige vers la cage.

Un formidable grognement se fait alors entendre : le loup tapi dans l'ombre détourne l'attention de Raymond, il tient fermement son bâton et appelle son chien au secours. Mais il est trop tard : Hector, le taureau de Mr Dupuis, fait son apparition sur scène. D'un coup de sabot il claque sauvagement la porte de la grange qui se referme avec fracas.

Balthazar approche de Raymond, le fixant de ses yeux jaunes et lui grogne :

— Tu as essayé de me tuer deux fois, tu as failli tuer Madame ma femme l'année dernière, et tu fais des vilaines choses à Linaigrette ?  
Aujourd'hui c'est toi qui régales, mon vieux.  
Hector lorsqu'il t'attrape, il te tord...  
En votre fort intérieur vous auriez tellement préféré que le taureau s'appelle Hercule, il aurait compris le Raymond...

Balthazar vous invite à le rejoindre et à sortir par la porte arrière. Toucon aboie devant la porte de la grange mais ne peut pas rentrer. Vous déguerpissez avec le loup, en direction de vos copines.  
Effrayées à la vue de l'animal vous les rassurez et leur proposez de quitter le troupeau pour retrouver une vie de chèvre sauvage dans les montagnes.  
Elles acceptent toutes avec grand plaisir, sauf « la vieille » qui vous confie que si vous n'êtes plus là, elle peut être une chance d'avoir un vendredi pour elle...

Vous êtes déjà loin dans les alpages en train de remercier Balthazar et de lui dire au revoir lorsqu'Hector sort enfin de la grange.  
Raymond rampe, épuisé, essoufflé et courbaturé.

On ne reprit plus jamais le vieux berger en train d'arranger une chèvre dans la grange.  
Ainsi se termine l'histoire de Linaigrette, la pauvre chèvre libérée du tyran par Balthazar le loup.

***Vous avez atteint la fin n°1 : La chèvre vengée.***

CLAP de FIN.

Musique pour le générique : Run to the hills / Iron maiden.