

Loi-Kymar

Terreurs boréales

basé sur deux contes canadiens lus sous une forme
combinée et rapportée par James Riordan

Principes

Puisque vous lisez ces lignes, vous savez sûrement déjà ce qu'est un livre-jeu, avec son principe de lecture non linéaire par paragraphes numérotés. Cette aventure, vous n'allez pas seulement la lire, mais aussi en endosser le rôle de personnage principal. Les décisions du héros seront les vôtres ; quant à leurs conséquences, c'est vous qui les assumerez !

Le cadre : la nature sauvage du Canada, dans la seconde moitié du XIXe siècle. Votre personnage : un trappeur aguerri, nanti de ses pièges, son fusil, son couteau, son traîneau chargé de peaux de bêtes et traîné par des chiens. Votre objectif : survivre !

Pour jouer, vous n'aurez besoin que de papier, d'un crayon et d'un dé à six faces, car un peu de chance ne sera pas de trop pour surmonter les épreuves de cette aventure. Vous aurez à prendre note d'un certain nombre d'informations :

- Vous commencez avec un compte de points appelé « Santé », qui représente votre état de santé physique. Sa valeur initiale est 6, c'est-à-dire que vous êtes en pleine forme. Si jamais il tombe à zéro, cela signifie que vous avez reçu une blessure mortelle, ce qui marquerait la triste fin de votre aventure !
- Vous commencez également avec un compte de points appelé « Avance », qui représente... Vous le saurez bien assez tôt ! Sa valeur initiale est 18. Si jamais il tombe à zéro ou en deçà, vous devrez interrompre la lecture du paragraphe en cours et vous rendre immédiatement au numéro [50](#).
- Enfin, vous rencontrerez dans votre lecture **certains passages surlignés en gras**. Ils signalent des faits et événements qu'il vous est fortement conseillé de noter, car ils pourraient avoir des conséquences non négligeables !

L'aventure comporte trois fins à succès différentes. On espère qu'elle vous captivera assez pour vous inciter à les trouver ! Elle vous attend à la page suivante...

La chasse commence

Elle est apparue – coïncidence étrange – au moment même où vous avez fait halte pour camper, puis a déployé toute sa beauté multicolore, à dominante verte, quand vous avez fini de vous préparer à vous reposer pour de bon. Ce soir, alors qu’approche la fin de votre long voyage à travers les forêts de la province du Canada, une aurore boréale s’apprête à veiller sur votre sommeil.

Les cinq chiens qui tirent votre traîneau, bien heureux que vous les délivriez de leur harnais, s’empressent de s’ébattre dans la neige alentour. Vu le poids du chargement du traîneau, ils ont bien mérité leur répit. La saison a été bonne : vos collets et vos pièges ont ramené un lot appréciable de loutres et de renards, dont les peaux devraient vous rapporter un bon prix quand vous aurez atteint un poste de traite.

Avant de faire cuire votre propre repas sur le petit feu de camp, vous n’oubliez pas de distribuer à vos bêtes leur ration de poissons presque gelés, puis de préparer leur litière pour la nuit. Vous n’êtes pas peu fier de cet attelage, en particulier de son caractère atypique : quatre robustes huskys de pure race, menés par un bâtard encore plus impressionnant, le dénommé Croc-Noir, tout de muscles et de poils gris hirsutes, qu’un œil manquant de vigilance pourrait confondre avec un grand loup. La singularité d’un tel équipage n’est pas pour nuire à votre réputation de trappeur chevronné, déjà bien établie par votre force proverbiale, la régularité de vos prises et le fracas des bagarres de taverne où vous êtes fréquemment impliqué.

Le repas terminé, tout le monde rejoint sa paille et vous glissez lentement mais facilement vers le sommeil...

« La fille du roi d’Espagne,
VOGUE, MARINIER, VOGUE !
Veut apprendre un métier,
ET VOGUE, MARINIER ! »

Vous vous réveillez en sursaut. Ce chant de rameurs...

« Veut apprendre un métier !

ET VOGUE, MARINIER !

À battre la lessive,

VOGUE, MARINIER, VOGUE !... »

Ce n'est pas un rêve. Vous tournez le regard vers la provenance du chant, au nord-ouest...

Dans le ciel...

Un canot.

« La battre et la couler,

ET VOGUE, MARINIER !... »

Vous clignez des yeux très fort, deux fois. Ne rêvez-vous vraiment plus ? Ce que vous contemplez ressemble bel et bien à un canot flottant dans les airs, à quelques dizaines de mètres de vous, avec l'aurore boréale en arrière-plan. Pas de doute, le chant vient de là. Vous discernez vaguement les rameurs, peut-être huit. Eux et leur embarcation n'ont aucune couleur. Ils glissent sur l'air tel un nuage qui ne devrait pas être si bas, dans votre direction.

« Un battoir on lui donne,

VOGUE, MARINIER, VOGUE !... »

Des souvenirs que vous avez jusqu'ici négligés reviennent soudain happer votre mémoire tel un prédateur au galop et la stupéfaction vous fait lâcher ces mots terribles :

La Chasse-galerie... Le Diable !

Peu de gens dans le pays ignorent la légende de la Chasse-galerie. Même sur le ton de la plaisanterie, on prie pour ne pas croiser le chemin de ce canot fantôme qui sillonnerait les cieux du Grand Nord, mû par des âmes de trappeurs disparus. On raconte que c'est le Diable en personne qui mènerait cet équipage d'âmes perdues, afin qu'elles puissent revoir une dernière fois leurs familles avant de rejoindre l'Enfer. Mais il se dit aussi que le Malin serait perpétuellement en quête de nouveaux rameurs, si bien que quiconque se trouverait poursuivi par cet équipage serait voué à le rejoindre... à moins de fuir plus vite que lui !

« Un beau blanc à laver,
ET VOGUE, MARINIER !... »

La dernière chose à laquelle vous vous attendiez, en écoutant ces récits avec un sourire entendu, était qu'ils pussent s'avérer vrais... pour vous !

Il est temps de vous rendre au 1 !

1

Dans un débit aussi précipité que votre élan vers le traîneau, vous clamez les noms de vos chiens. Surgissant qui d'une congère, qui de derrière un arbre, qui de derrière le chargement de peaux, ils accourent pour recevoir le harnais. Tout en les attelant, vous luttez en vous-même pour ne pas vous laisser paralyser par la terreur du chant infernal, ni tenter de jeter un regard vers son origine. Cependant, un autre sentiment d'angoisse vous étreint, apparu alors que les chiens se rassemblaient, sans que l'urgence du moment vous permette de le définir.

*« Au premier coup qu'ell' frappe,
VOGUE, MARINIER, VOGUE,
L'anneau d'or a tombé... »*

Ce n'est qu'une fois le quatrième chien attelé que ce sentiment s'éclaircit en vous avec une terrifiante netteté.

Ils ne sont que quatre. Croc-Noir, le chien de tête, manque à l'appel.

Et vous savez combien un attelage de traîneau est plus difficile à maîtriser sans son meneur.

« L'anneau d'or a tombé ! »

Vous avez une décision à prendre, vite.

Vous avez perdu deux points d'Avance. Allez-vous tenter de récupérer Croc-Noir (rendez-vous au [40](#)) ou de fuir sans perdre de temps avec votre attelage incomplet (rendez-vous au [46](#)) ?

2

Le vert mouvant de l'aurore boréale qui illumine la nuit accentue l'étrangeté de votre course éperdue pour échapper à la Chasse-galerie. D'un bras et d'une voix inflexibles, vous continuez de faire claquer le fouet et la voix pour maintenir l'allure de vos chiens. Ils sont rapides et puissants mais, peu habitués à une telle situation d'extrême urgence, ils éprouvent quelques difficultés à maîtriser leur route, si bien que vous devez vous efforcer d'empêcher que le traîneau ne soit jeté sur le flanc. Et par les coups

d'œil furtifs que vous risquez par-dessus votre épaule, il vous semble que le canot du Diable, lui, a accéléré la cadence...

« Le galant s'y dépouille,
VOGUE, MARINIER, VOGUE... »

Lancez le dé cinq fois de suite pour obtenir cinq chiffres. Chaque 1 obtenu vous fera perdre un point d'Avance. De plus, si votre attelage ne comporte que quatre bêtes au lieu des cinq habituelles, chaque 2 obtenu aura le même effet.

Alors que vous regardez de nouveau en arrière, votre cœur se fige.

Le canot n'est pas votre seul poursuivant. Un quadrupède sombre et massif court sur votre piste ! Sa silhouette évoque un gros loup. Il semble véloce, légèrement plus rapide que l'attelage chargé, et si vous continuez cette course sans autre initiative, il pourrait bien finir par vous rattraper.

Tabarnac ! pestez-vous. Combien de ses créatures l'Enfer a-t-il lâchées à vos trousses ?

Allez-vous tenter de forcer l'allure (rendez-vous au [25](#)), lâcher du lest pour alléger le traîneau (rendez-vous au [44](#)) ou, en dépit de la menace dans le ciel, vous arrêter pour affronter la mystérieuse bête, soit avec le fusil (rendez-vous au [36](#)), soit au corps-à-corps avec le couteau et le fouet (rendez-vous au [7](#)) ?

3

Vous êtes à bout de forces. Du moins, vous devriez l'être. Par quel reste d'énergie vos jambes vous permettent-elles encore de courir ? Comment votre intellect reste-t-il capable d'établir la direction à prendre et vos yeux de distinguer les arbres entre eux ? Vos oreilles entendront-elles autre chose que le chant infernal exécuté sans relâche par-delà le plafond naturel au-dessus de votre tête ? Est-il même toujours là, ce canot, ou vous a-t-il lâché, laissant votre esprit toujours hanté par sa menace ?

Quelque part sur votre droite, l'écart entre les arbres est ostensiblement plus grand, laissant devenir un espace déboisé au-delà. Vous vous précipitez dans cette direction. Il vous semble maintenant entendre, outre le chant lancinant, le son d'une eau courante.

Vous débouchez au bord d'une rivière. L'aurore boréale réapparaît dans toute sa splendeur, vous permettant de discerner nettement les détails des

rives et des sinuosités du cours d'eau. Celui-ci vous est vaguement familier. Le chant se rapproche toujours, de l'amont. Vous vous retournez.

Le canot a si bien rattrapé son retard que vous pouvez distinguer les lignes et surfaces translucides de sa forme oblongue, ainsi que les traits des visages – au nombre de huit – dépassant de la coque, usés par le labeur, évidés par la mort, tordus par la damnation. Bientôt, votre propre face arborera les mêmes stigmates, à moins que miraculeusement le reliquat de vos forces ne vous permette d'y échapper ! Tandis que vous courez vers l'aval, l'inclinaison vous procure une sensation de vitesse supérieure, mais le sol enneigé est glissant et vos jambes exténuées menacent de se déséquilibrer et de trébucher à tout moment. Vous courez avec la dernière énergie de celui qui sait qu'il n'a que cela à faire hormis attendre la fin.

Cela dure une éternité. Le chant, de plus en plus proche, ne connaît aucune pause. Votre corps arrive à l'extrême limite de ce qu'il peut produire. Une douce voix intérieure vous suggère de vous écrouler et de renoncer ; vous savez que vous ne pourrez plus l'ignorer bien longtemps.

Soudain, le chant s'interrompt sur un hurlement choral strident qui semble s'éloigner à grande vitesse.

Vous vous retournez par réflexe, mais ce mouvement achève de déséquilibrer votre corps fourbu et vous vous étalez de tout votre long sur la neige. Incapable de vous relever, vous portez un regard las vers le ciel.

C'est un ciel bleu nuit, sans étoile, ni rien d'autre. Le canot a disparu. L'aurore boréale s'est évanouie.

L'écoulement de l'eau, le vent dans les arbres et votre respiration sont tout ce que vous entendez à présent.

D'un coup, votre corps se vide de toute tension et vous vous relâchez complètement, tout juste capable de laisser couler une larme. Votre épreuve vient de s'achever. Vous y avez tout perdu, excepté votre vie, votre âme, et le pouvoir de raconter à qui voudra l'entendre dans quelles circonstances extraordinaires vous avez couru la Chasse-galerie et survécu.

Vous avez atteint la fin

Seul

Félicitations ! Si toutefois vous étiez assez curieux·se pour vouloir connaître

les autres conclusions possibles à cette aventure, n'hésitez pas à la recommencer depuis le début !

4

Votre regard termine sa course sur l'attelage pour croiser, une nouvelle fois, celui énigmatique de l'étrange animal qui, bon gré mal gré, s'y est immiscé et a pris part à votre épreuve. Deux sentiments vous étreignent alors le cœur, deux comme le nombre de vos impensables méprises de cette nuit : la douleur d'avoir causé la mort de votre chien fidèle ; et la reconnaissance envers celui sans qui vous auriez sans doute connu un sort funeste.

Vous approchant du loup, vous avancez prudemment les mains vers le harnais autour de son torse. Au moment où les mains atteignent les boucles du harnais, l'animal frémit, et vous frémissez en retour. Mais il se contente de détourner la tête et de présenter son flanc, comme pour faciliter votre tâche. En un tournemain, le voilà libre. Laisant filer vos doigts dans son épaisse fourrure grise, vous lui conseillez, sur le ton de l'humour entre vieux camarades, de déguerpir avant que cette jolie peau n'aille rejoindre celles des loutres et des renards que vous transportez. Après un petit moment supplémentaire de contemplation mutuelle, le loup bondit hors de la piste et détale à travers les bois pour y disparaître.

Vous saluez son départ avec un profond soupir, en guise de bilan de votre terrible aventure. Vous avez perdu un chien fidèle. Conservé votre vie, votre âme et même vos peaux de bêtes. Noué, peut-être, un lien mystérieux. Gagné, à coup sûr, le pouvoir de raconter à qui voudra l'entendre dans quelles circonstances extraordinaires vous avez couru la Chasse-galerie et survécu.

Vous avez atteint la fin

Un loup pour l'homme

Félicitations ! Si toutefois vous étiez assez curieux·se pour vouloir connaître les autres conclusions possibles à cette aventure, n'hésitez pas à la recommencer depuis le début !

5

Non ! Impossible ! crie une voix dans votre tête.

Votre premier mouvement après vous être accroupi est de retrousser la lèvre inférieure du cadavre pour vérifier un détail qui pourrait dissiper votre crainte, mais la peur vous retient. À la place, vous optez pour les paupières, espérant retarder quelque sinistre révélation. C'est peine perdue : le jaune des yeux du chien-loup mort a une nuance proche de la couleur des parchemins dont la familiarité va dans le sens du pire. Vous ne pouvez plus reculer. Vous retroussiez la lèvre inférieure, pour découvrir exactement ce que vous redoutiez. Des crocs impressionnants de la bête, il en manque un : la canine inférieure, irrémédiablement rongée par une carie, et dont les circonstances de la disparition avaient valu à l'animal son surnom...

Croc-Noir.

Pas assez loin de vous, dans le ciel, le chant de la Chasse-galerie se rapproche, mais c'est à peine si vous y prêtez attention en cet instant. Vos genoux s'enfoncent dans la neige. C'était votre bâtard, votre fidèle chien de tête disparu, courant après l'attelage qui l'avait laissé en arrière. Et **vous l'avez tué.**

Mais le poids de la culpabilité fait vite place à l'effroi.

Si Croc-Noir gît devant vous, alors *qui* est en tête de votre attelage ? Quelle bête avez-vous, dans votre panique, confondue avec Croc-Noir et mêlée à vos chiens ?

« Dès la troisième plonge,
VOGUE, MARINIER, VOGUE... »

Vous vous redressez précipitamment face au traîneau. Les quatre chiens de queue aboient de concert, comme s'ils savaient quelle tragédie vient de se produire. Seul l'animal en tête se contente de vous fixer en silence.

Vous vous approchez de lui, attentif cette fois à tous les détails physiques que vous auriez dû remarquer plus tôt et identifier comme les caractéristiques d'un étranger. Bien que lui et Croc-Noir aient à peu près le même gabarit, les légères différences de teinte et de dureté de leurs poils

gris, de formes d'oreilles et de mâchoires, vous sautent désormais aux yeux. Une fois face à lui, vous découvrez que ses yeux ne sont pas tout à fait du même jaune que ceux de votre chien, ne fût-ce que par les petites paillettes grises qui se mêlent à la couleur unie. C'est alors que l'ensemble de ces différences, et la contemplation attentive de l'aspect général de l'animal, vous ouvrent enfin les yeux sur l'étendue de la méprise aveugle où vous avez poussé la peur du Diable.

Ce que vous avez combattu au camp, attelé en tête de votre traîneau, et cinglé de coups de fouet pour qu'il vous mène jusqu'ici, n'est pas un chien... C'est un loup !

Un grand loup gris qui, étrangement, continue de vous contempler en silence, comme s'il attendait une réaction de votre part.

Le chant se rapproche. Votre main serre encore le fusil, et votre tête rumine que l'imposteur qui vous fait face est, au fond, responsable de la tragédie dont vous avez été l'instrument.

Vous avez perdu un point d'Avance. Allez-vous abattre ce loup sans autre forme de procès (rendez-vous au [28](#)), faire preuve de clémence et le relâcher (rendez-vous au [31](#)) ou – plus rapide, mais plus téméraire – reprendre votre fuite en le gardant en tête de vos chiens (rendez-vous au [11](#)) ?

6

Le tir est bien ajusté, et la balle fait un trou peu ragoûtant dans le museau du loup... mais cela ne le tue pas net. Bien que secoué par l'impact, il trouve encore la force de parcourir quelques mètres dans votre direction avant de trébucher et de s'effondrer sur le flanc pas loin de vous. Durant ces quelques secondes qui vous ont brièvement coupé la respiration, vous avez eu le temps de croiser le regard féroce de ses yeux jaunes. Mais c'est lorsque l'effondrement de la bête détache votre regard du sien que votre sang se glace dans vos veines.

Sur ce faciès lupin qui vous paraît étonnamment familier, vous découvrez le détail monstrueux qui en corrompt la féroce beauté : une grosse cicatrice ronde et proéminente, trou de chair paraissant fraîchement refermé, au-dessus de l'œil droit.

Le souvenir d'un trou fumant de balle de fusil vous frappe comme un chariot en marche. *Impossible ! Cela l'avait tué !*

Sous le choc de vous trouver face à une nouvelle manifestation de l'impossible, il vous faut un petit moment pour vous poser les questions terrifiantes qui en découlent : *quelle est donc cette bête que vous avez abattue deux fois ? Et la seconde sera-t-elle la dernière ?*

Pris de panique, vous vous précipitez sur les rênes du traîneau et reprenez votre course éperdue. Cette fois, vous ne vous retenez plus de regarder en arrière, de peur de l'avancée de la Chasse-galerie, mais aussi que quelque chose d'autre déboule sur votre piste. Cette valse de poursuivants ne cessera-t-elle donc jamais ? Votre seul motif d'espoir est de voir vos chiens continuer de tenir la distance, vous signifiant l'exemple à suivre.

Vous avez perdu un point d'Avance. Rendez-vous au [12](#).

7

Passé le sommet d'une côte, vous vous arc-boutez sur les rênes pour immobiliser le traîneau, tâche peu aisée tant les chiens sont motivés par leur crainte de ce qui les poursuit depuis le ciel. Tandis qu'ils hurlent et s'agitent sur place, vous vous plantez au milieu de la piste, le couteau dans une main et le fouet dans l'autre, prêt à affronter ce qui ne tardera pas à débouler derrière vous.

« Dès la première plonge,
VOGUE, MARINIER, VOGUE... »

La bête surgit en trombe et, peu impressionnée par votre posture, fonce droit sur vous.

À présent, la lueur du ciel vous permet de mieux distinguer, à mesure que la distance entre vous décroît, sa masse rendue plus volumineuse par la pilosité, sa musculature, ses caractéristiques lupines, le jaune de ses yeux, les crocs de sa gueule entrouverte...

Vous vous préparez à frapper.

Ses yeux... Ses crocs...

Alors qu'elle est presque à votre contact, une sensation stupéfiante vous

saisit, une question vertigineuse assaille votre esprit. Vos bras hésitent, une seconde de trop. La bête prend l'initiative et bondit sur vous.

Vous êtes allongé sur le dos dans la neige, les pattes antérieures de la créature dressées sur votre poitrine, son souffle réchauffant votre visage, ses yeux jaunes plantés dans les vôtres, ses babines retroussées montrant les crocs... Ses yeux... Ses crocs...

Vous avez perdu un point d'Avance. Combien de bêtes sont actuellement attelées à votre traîneau ? Quatre (rendez-vous au [24](#)) ou cinq (rendez-vous au [39](#)) ?

8

Ayant jeté un nouveau coup d'œil au canot fantomatique qui vous poursuit, vous baissez le regard sur la droite de votre trajectoire, et votre cœur pourtant déjà bien éprouvé fait un bond dans votre poitrine. Alors que le traîneau traverse une zone où les arbres sont plus reculés, vous repérez un loup fonçant droit sur vous, prêt à vous couper la route. *Un autre loup ?* vous étonnez-vous. Comme si le Diable et les fantômes ne vous causaient pas assez d'ennuis ! Malheureusement, le terrain vous laisse bien peu de marge de manœuvre pour dévier votre trajectoire et espérer distancer l'animal qui, sans action de votre part, sera sur vous dans quelques secondes. Vous auriez peut-être le temps de vous arrêter pour l'abattre au fusil avant qu'il ne vous atteigne, mais ce temps, la Chasse-galerie vous le laissera-t-elle ?

Si vous tentez le tout pour le tout dans votre course, quitte à sortir votre couteau s'il vous atteint, rendez-vous au [38](#). Si vous prenez le risque de vous arrêter pour le viser de votre fusil, rendez-vous au [43](#).

9

Manqué ! Vous réalisez que la vitesse de votre poursuivant ne vous laissera pas le temps de tirer une seconde balle. *Rendez-vous au [38](#).*

10

Non ! Impossible ! crie une voix dans votre tête.

Votre premier mouvement après vous être accroupi est de retrousser la lèvre inférieure du cadavre pour vérifier un détail qui pourrait dissiper votre crainte, mais la peur vous retient. À la place, vous optez pour les paupières, espérant retarder quelque sinistre révélation. C'est peine perdue : le jaune des yeux du chien-loup mort a une nuance proche de la couleur des parchemins dont la familiarité va dans le sens du pire. Vous ne pouvez plus reculer. Vous retroussiez la lèvre inférieure, pour découvrir exactement ce que vous redoutiez. Des crocs impressionnants de la bête, il en manque un : la canine inférieure, irrémédiablement rongée par une carie, et dont les circonstances de la disparition avaient valu à l'animal son surnom...

Croc-Noir.

Pas assez loin de vous, dans le ciel, le chant de la Chasse-galerie se rapproche, mais c'est à peine si vous y prêtez attention en cet instant. Vos genoux s'enfoncent dans la neige. C'était votre bâtard, votre fidèle chien de tête disparu, courant après l'attelage qui l'avait laissé en arrière. Et **vous l'avez tué.**

« Dès la troisième plonge,
VOGUE, MARINIER, VOGUE... »

Vous ne pouvez plus ignorer le chant, ni le poids de la culpabilité vous retarder davantage.

Vous avez perdu un point d'Avance. Allez-vous reprendre votre fuite sans plus attendre (rendez-vous au [41](#)) ou prendre le risque d'emporter le corps avec vous (rendez-vous au [32](#)) ?

11

Il y a dans le regard de ce loup une part insondable qui vous bouleverse, et vous ramène aux étranges circonstances qui vous ont uni dans l'épreuve qui est toujours la vôtre. Si sauvage qu'il soit, il ne vous en a pas moins conduit jusqu'ici, comme s'il avait fait sienne votre volonté de survivre. Entre l'amertume d'avoir tué votre chien et le comportement fascinant de celui qui a pris sa place, votre cœur est comme fendu en deux.

Vous adressez un dernier regard par-dessus votre épaule à votre ami fidèle. Vous ne gaspillerez pas une autre balle cette nuit. Rendez-vous au [35](#).

12

Vous tenez.

Du moins, jusqu'à ce que le chant s'interrompe soudain sur un hurlement choral strident qui semble s'éloigner à grande vitesse.

Vous vous retournez par réflexe et, stupéfait par ce que vous voyez, stoppez brutalement votre traîneau pour vous assurer que ce n'est pas une hallucination.

Ce que vous voyez est un ciel bleu nuit, sans étoile, ni rien d'autre. Le canot a disparu. L'aurore boréale s'est évanouie.

Le vent dans les arbres, les jappements de l'attelage et votre respiration sont tout ce que vous entendez à présent.

Vous éclatez d'un irrésistible rire nerveux, symptôme du soulagement autant que de la douleur du cauchemar que vous venez de vivre. Puis, vous descendez du traîneau et faites quelques pas dans la neige tout en jetant un coup d'œil circulaire sur la forêt alentour...

Si *Croc-Noir* vous a léché les joues, rendez-vous au [45](#). Sinon, rendez-vous au [4](#).

13

Le paysage plat et enneigé que vous traversez à toute allure ne vous est pas tout à fait inconnu. C'est de toute évidence une tourbière, et votre connaissance de la région et votre sens de l'orientation vous suggèrent fortement que ce pourrait être la tourbière des Saints-Martyrs. L'endroit, pense-t-on généralement, doit son nom à ces missionnaires français qui furent massacrés par les Iroquois voilà deux siècles, à une bonne distance au sud. À moins que, si l'on en croit les gens de la région, cela vienne d'un autre massacre, plus local et plus flou : il y a plus de cent cinquante ans, des villageois vindicatifs auraient dissimulé sous ces terres sombres et humides les corps de trois familles algonquines lynchées de leurs mains. Quelle que soit l'origine réelle de ce nom, la légende diffuse qu'a acquise ce grand

espace dissuade jusqu'aux plus téméraires de s'y aventurer quand les ombres y sont trop présentes. Mais cette nuit, il semble que votre mauvaise fortune ne vous laisse d'autre choix que de traverser ces ombres, sans vous arrêter.

« Veut apprendre un métier,
ET VOGUE, MARINIER ! »

L'aurore boréale fait scintiller la surface plane de la neige, et ressortir l'obscurité des bois visibles en arrière-plan. La piste devant vous semble presque rectiligne. Sans que vous vous l'expliquiez, cette caractéristique géométrique de votre trajectoire vous inspire un acte plutôt rare de votre part, vous qui accordez plus de confiance à vous-même qu'à Dieu : vous vous signez. Et le regrettez presque aussitôt.

Votre geste à peine terminé, *quelque chose* commence à sortir du sol. D'abord un peu plus loin à droite de la piste, puis à gauche, puis encore à gauche mais plus près de vous... En quelques secondes, de multiples endroits de la tourbière laissent échapper des émanations dont l'aspect varie entre le jet de vapeur et le feu follet, auxquelles l'aurore boréale confère des couleurs aux palpitations malaisantes. La rapidité et l'impact visuel du phénomène ébranlent votre sang-froid, et même les chiens deviennent de plus en plus nerveux. Hallucination ou non, il vous semble que ces émanations sont animées de mouvements propres, et qu'elles tendent à se rapprocher de vous. Votre esprit a cessé de penser « phénomène » à leur égard pour lui substituer « apparition », puis « spectre », puis l'incompréhension. D'où sortent ces choses ? Serait-ce les esprits des morts enfouis ici sans sacrement ? Et pourquoi se dressent-elles ainsi en masse sur votre passage, à votre rencontre ? Seraient-elles liées à Celui qui vous pourchasse afin de vous ralentir... ou de vous saisir ?

Assez de questions ! Il vous faut traverser cette tourbière au plus vite avant de perdre l'esprit... ou pire ! Là ! N'auriez-vous pas vu des lèvres bouger ? Des mains se tendre ?

Parcourez de haut en bas la liste d'hypothèses ci-après. À la première qui s'avère vraie, rendez-vous au paragraphe indiqué en ignorant toutes les suivantes.

Si votre traîneau n'est actuellement tiré que par quatre bêtes, rendez-vous au [20](#).

Si Croc-Noir vous a léché les joues, rendez-vous au [48](#).

Si vous avez tué Croc-Noir, rendez-vous au [30](#).

Si vous êtes sur le point d'être rattrapé par une créature proche d'un loup, rendez-vous au [16](#).

Dans tout autre cas, rendez-vous au [34](#).

14

Dans une détonation assourdissante, la balle vient frapper la bête à l'épaule gauche. Mais cela ne la tue pas net ! Bien que secouée par l'impact, elle trouve encore la force de parcourir quelques mètres dans votre direction avant de trébucher et de s'effondrer sur le flanc pas loin de vous. Durant ces quelques secondes qui vous ont brièvement glacé le sang, vous avez eu le temps de croiser le regard féroce de ses yeux jaunes. À cette distance dans la nuit éclairée, le corps allongé ressemble plus encore à un loup, avec cependant quelques traits canins issus d'un possible croisement. Bien que le moment ne soit pas le mieux choisi, vous ne pouvez vous empêcher d'évaluer le temps dont vous disposeriez pour emporter le corps de cette bête singulière et l'ajouter à votre chargement de peaux avant de reprendre votre fuite...

Allez-vous suivre votre instinct de survie (rendez-vous au [35](#)) ou l'appât du gain (rendez-vous au [29](#)) ?

15

Rassemblant l'énergie du désespoir, vous mettez votre corps en branle pour vous précipiter vers la masse obscure des arbres. Les spectres se sont levés en nombre à votre rencontre, et vous devez courir en zigzag pour les éviter. Chacun d'eux arbore une expression distincte d'une douleur et d'une haine nourries dans les tréfonds des âges. Heureusement, la distance jusqu'au bois est courte.

L'orée franchie, vous poursuivez votre course dans les ténèbres, à la seule lueur de l'aurore boréale filtrée par les arbres. Seulement après vous être

enfoncé suffisamment dans le bois, vous osez vous retourner. De là où vous êtes, vous distinguez à peine la tourbière entre les arbres. Aucun spectre ne semble s'être risqué en dehors. La seule menace perceptible est ce chant que vous continuez d'entendre au-delà du plafond de branches épineuses qui l'étouffe quelque peu :

« Un doux baiser, dit-elle,
VOGUE, MARINIER, VOGUE... »

En un éclair, votre instinct de trappeur vous fait décider de votre direction.

Si vous avez tué un loup gris, rendez-vous au [27](#). Sinon, rendez-vous au [22](#).

16

Soudain, un spectre surgit de la piste devant vous ! Il a un visage de furie ! Vous vous apprêtez à infléchir précipitamment la course du traîneau pour l'éviter, quand soudain le visage prend des traits de terreur, et c'est l'apparition qui s'écarte subitement de votre route !

Alors que vous vous demandez ce qui vient de se passer, des aboiements qui ne proviennent pas de votre attelage vous font tourner la tête.

La créature qui vous poursuivait vous a rattrapé. Elle court à présent à vos côtés, à la limite entre le bas-côté et la piste, et vous pouvez désormais la distinguer nettement, à votre grande stupéfaction. La bête est indéniablement un chien-loup de belle taille, mais ce qui vous frappe est combien ses traits, son profil, les nuances de gris de sa fourrure, ses aboiements même, vous sont familiers. Vous n'en croyez pas vos yeux.

Croc-Noir ?

Que fait votre chien de tête aux côtés du traîneau filant à toute allure, au lieu d'y être attelé ? Et surtout, *qu'est-ce que* vous avez attelé à sa place ? Ces questions ont à peine germé dans votre esprit que l'impensable de toute votre carrière de trappeur, en cette nuit déjà inimaginable, se produit en un instant.

D'un bond puissant, Croc-Noir se rue rageusement sur l'usurpateur en vous coupant la route. C'est le chaos. Déjà ébranlés par la peur surnaturelle qui émane des lieux, les quatre autres chiens perdent totalement leur

trajectoire. Le traîneau percute violemment l'un d'eux, se plante avec un craquement dans un obstacle du bas-côté caché par la neige et bascule, vous projetant cul par-dessus tête ! Vous avez à peine le temps, durant votre seconde de suspension dans l'air, de faire votre possible pour contrôler votre chute avant de vous étaler sèchement sur la terre enneigée.

Lancez le dé. Si vous tirez 5 ou moins, vous perdez un point de Santé. Sur un 6, vous en perdez deux. Si cette chute ne vous a pas tué, rendez-vous au [49](#).

17

Croc-Noir est fort, plus fort que vous ne le soupçonniez, mais vous aussi. Vous vous êtes défendu avec autant de férocité que lui, le rossant de coups de poing et de genou, bloquant ses pattes et sa gueule en refermant vos bras sur eux. À présent, la crainte se lit dans ses yeux jaunes. Seulement, au lieu de redevenir sage et soumis, il tente de s'enfuir.

Allez-vous affermir votre prise pour le ramener de force à l'attelage (rendez-vous au [37](#)), ou laissez filer cet animal qui semble devenu incontrôlable (rendez-vous au [21](#)) ?

18

Vous vous donnez un nouveau coup de rein pour espérer parcourir encore quelques mètres, tentant d'étouffer la perfide voix intérieure qui vous insinue que cet effort est vain. À ce moment, un hurlement se fait entendre.

Un hurlement de loup, auquel répondent les cris et les sifflements des spectres, visiblement impressionnés par cette intervention.

Et soudain, une silhouette à quatre pattes et à fourrure surgit au pas de course du bois ténébreux. Un loup ! Il grogne dans sa course, comme à la cantonade, et sous vos yeux sidérés, les apparitions s'éloignent sur son passage. Dieu sait d'où sort cet animal, mais de toute évidence, pour une raison qui vous échappe, celles et ceux qui hantent la tourbière le craignent ! L'horrible cercle autour de vous se disloque, mais vous êtes encore trop médusé pour vous remettre à courir, vos yeux rivés sur la trajectoire du loup. Vous finissez par réaliser que ce trouble-fête

extraordinaire est en train de vous ouvrir un passage vers le bois ! Rassemblant une nouvelle fois tout ce qui vous reste d'énergie, vous vous précipitez vers la masse obscure des arbres. Derrière vous, les spectres commencent à se resserrer de nouveau, mais devant vous, la voie reste libre.

L'orée du bois franchie, vous poursuivez votre course dans les ténèbres, à la seule lueur de l'aurore boréale filtrée par les arbres. Seulement après vous être enfoncé suffisamment dans le bois, vous osez vous retourner. De là où vous êtes, vous distinguez à peine la tourbière entre les arbres. Aucun spectre ne semble s'être risqué en dehors. La seule menace que vous ressentiez est ce chant que vous continuez d'entendre au-delà des feuillages qui l'étouffent quelque peu :

« Un doux baiser, dit-elle,
VOGUE, MARINIER, VOGUE... »

En vous retournant pour décider de votre prochaine direction, vous retrouvez le loup. Dressé une dizaine de mètres plus loin, dans la posture altière de celui qui concède un dernier regard avant de partir, il vous contemple de ses deux yeux jaunes énigmatiques, dont les reflets et le mystère vous sont étonnamment familiers, bien que les ténèbres vous empêchent de distinguer d'autres signes distinctifs de la bête. Et si... ? Mais avant que vous n'ayez eu le temps de conforter votre hypothèse, le loup détale et disparaît. Vous devriez l'imiter.

Vous avez perdu deux points d'Avance. Rendez-vous au [22](#).

19

Il suffit que vous leviez votre fusil pour que le loup montre un début de nervosité. Quand vous ouvrez l'arme pour la charger d'une cartouche à balle de gros calibre, il grogne. Prudent, vous reculez de quelques pas tout en fermant le fusil ; c'est alors qu'il se rue dans votre direction, griffes et crocs dehors, manquant emporter l'attelage avec lui. Mais les chiens ne restent pas passifs et commencent à aboyer et à montrer les dents autour de l'intrus. Même Croc-Noir s'en mêle, se jetant entre vous et votre adversaire avec des aboiements féroces. Vous n'oubliez pas que la rapidité est la clé de votre survie. Profitant de la confusion du loup cerné par les chiens en furie,

vous vous avancez promptement au contact de la mêlée et pointez le canon du fusil sur la nuque de la bête, à bout portant.

D'un mouvement de tête, le loup vous jette une dernière fois son regard jaune pailleté de gris.

Vous pressez la détente.

Dans une détonation assourdissante qui effraie les chiens, **le corps du loup gris** tressaute sous l'impact et tombe sur le flanc pour ne plus bouger, un trou fumant au-dessus de l'œil droit.

« *Le galant s'est noyé !*
ET VOGUE, MARINIER !
Sa mère à la fenêtré,
VOGUE, MARINIER, VOGUE... »

À la hâte, vous détachez le cadavre que vous traînez jusque sur le bas-côté, regrettant de ne pouvoir profiter d'une si belle fourrure, avant de harnacher Croc-Noir à la place qui demeure la sienne.

Vous avez perdu deux points d'Avance. Rendez-vous au [35](#).

20

Soudain, un spectre surgit de la piste devant vous ! Il a un visage de furie ! Vous tentez précipitamment d'infléchir la course du traîneau pour l'éviter sans verser sur le bas-côté, mais la peur surnaturelle a déjà trouvé ses victimes : les chiens ! Paniquées et sans meneur, les deux bêtes à l'avant se déportent sur des trajectoires divergentes, les deux suivantes ne se coordonnent pas, et l'impensable de toute votre carrière de trappeur, en cette nuit déjà inimaginable, se produit en un instant : le traîneau percute violemment l'un d'eux, se plante avec un craquement dans un obstacle du bas-côté caché par la neige et bascule, vous projetant cul par-dessus tête ! Vous avez à peine le temps, durant votre seconde de suspension dans l'air, de faire votre possible pour contrôler votre chute avant de vous étaler sèchement sur la terre enneigée.

Lancez le dé. Si vous tirez 5 ou moins, vous perdez un point de Santé. Sur un 6, vous en perdez deux. Si cette chute ne vous a pas tué, rendez-vous au [49](#).

21

Vous ouvrez les bras, et l'animal se remet sur ses quatre pattes pour détaier dans les bois sans demander son reste. Un pincement vous aiguillonne le cœur à voir ainsi disparaître votre fidèle chien de tête, mais aviez-vous seulement le choix face à cette folie inexplicable qui l'a retourné contre vous de la sorte ?

« Mais par ici luy passe,
VOGUE, MARINIER, VOGUE... »

Vous courez vers le traîneau. Rendez-vous au [46](#).

22

À travers les ténèbres du bois, éclairées seulement par des rais de lumière verte, vous tâchez de progresser à bonne allure en usant du mieux possible de votre sens de l'orientation pour trouver une issue. La Chasse-galerie ne vous lâche pas, mais dans votre fuite, vous remarquez un détail encourageant : même devant cet équipage infernal, les arbres vous offrent une couverture. Vous reprenez un peu de courage, car cela signifie que même à pied, vous pouvez espérer leur échapper, quitte à faire sinuer votre parcours pour tenter de les égarer. Mais vous ignorez toujours combien de temps il vous faudra fuir. Les arbres vous couvrent, mais aussi vous ralentissent, sans parler de l'effet handicapant de vos blessures. Les rameurs, contrairement à vous, ne connaissent pas la fatigue. Il va vous falloir user jusqu'à vos dernières ressources physiques et mentales pour ne pas sentir sur votre nuque le souffle du Malin.

« Le galant s'y dépouille,
VOGUE, MARINIER, VOGUE,
À la mer s'est jeté,
ET VOGUE, MARINIER ! »

Lancez le dé cinq fois de suite pour obtenir cinq chiffres. Chaque chiffre obtenu inférieur ou égal à 3 vous fera perdre un point d'Avance. De plus, s'il ne vous reste qu'un ou deux points de Santé, chaque 4 obtenu aura le même effet. Si cela ne réduit pas votre Avance à zéro, rendez-vous au [3](#).

23

Vous commencez à vous demander si le piège de la tourbière des Saints-Martyrs ne serait pas l'impossibilité d'en sortir quand soudain, une ligne d'arbres apparaît sur la piste devant vous. Reprenant espoir, vous excitez l'attelage de plus belle, pressé de laisser derrière vous cet endroit maudit. Bientôt, la piste file de nouveau à travers la forêt, mais votre cauchemar ne connaît aucune pause. Au-dessus de votre dos, le chant de la Chasse-galerie continue de retentir telle une incantation prolongée *ad nauseam*, comme pour vous inciter par l'usure à renoncer et abandonner votre âme au Malin. Mais la présence de vos bêtes affermit votre résolution : tant qu'elles tiennent, vous affirmez-vous, vous tiendrez !

Si vous avez tué un loup gris, rendez-vous au [8](#). Sinon, rendez-vous au [12](#).

24

La tête de la bête, surplombant la vôtre, vous apparaît à présent dans ses moindres détails : un croisement particulier de chien et de loup. Le jaune de ses yeux a une nuance de parchemin qui vous est bien familière. Quant à ses crocs, ils sont impressionnants, mais peut-être moins que l'absence manifeste de l'un d'eux : la canine inférieure gauche, irrémédiablement rongée par une carie, et dont les circonstances de la disparition avaient valu à la bête son surnom...

Croc-Noir !

L'animal se met à lécher vos joues pétrifiées par la stupéfaction. C'est votre bâtard, votre fidèle chien de tête disparu qui courait après l'attelage l'ayant laissé en arrière !

« L'anneau d'or a sonné,
ET VOGUE, MARINIER ! »

À la stupéfaction succède le soulagement, mais presque aussitôt, au soulagement, le retour de l'urgence de la situation. Vous vous redressez précipitamment et vous ruez vers le traîneau, accompagné par Croc-Noir que vous harnachez promptement à la place qui est la sienne, **réunissant ainsi vos cinq chiens**.

Vous avez perdu un point d'Avance. Rendez-vous au [35](#).

25

Vous fouettez et beuglez de plus belle pour que votre attelage redouble ses efforts. Il accélère. Un peu. Trop peu. Alors que votre traîneau n'a peut-être jamais glissé aussi vite avant cette nuit, un nouveau coup d'œil en arrière vous effraie en vous apprenant que votre poursuivant a réduit son écart. À ce rythme, c'est sûr, **il parviendra bientôt à votre hauteur**.

Réfléchissant à la manière de vous sortir de cette situation doublement périlleuse, vous reportez votre regard sur la piste, pour découvrir l'endroit où cette course folle vous a mené... Rendez-vous au [13](#).

26

Rassemblant l'énergie du désespoir, vous mettez votre corps en branle et courez le long de la piste. Mais vous n'avez pas choisi la facilité, car les spectres se sont levés en nombre à votre rencontre. Chacun d'eux arbore une expression distincte d'une douleur et d'une haine nourries dans les tréfonds des âges. Vous courez en zigzag pour les éviter, mais bientôt, devant le nombre de ceux qui se dressent sur votre chemin, vos jambes fléchissent d'elles-mêmes à l'idée de continuer à courir pour un hypothétique salut...

Si vous avez libéré un loup, rendez-vous au [18](#). Sinon, rendez-vous au [42](#).

27

À travers les ténèbres du bois, éclairées seulement par des rais de lumière verte, vous commencez à progresser à bonne allure, puis vous arrêtez net.

Vous n'êtes pas seul. Et l'autre présence n'est pas celle de la Chasse-galerie.

Un peu plus loin devant vous, la silhouette d'un quadrupède velu se confond partiellement avec celles des troncs d'arbres. Elle n'émet aucun bruit, mais elle bouge, et vous ne pouvez encore affirmer si elle s'approche ou s'éloigne de vous. Même à cette distance approximative, vous pourriez tenter d'abattre la créature en visant sa silhouette – du moins l'auriez-vous

pu si votre fusil n'était pas resté égaré quelque part aux abords de votre traîneau, sur la tourbière hantée... Vous tirez votre couteau.

Comme en réaction immédiate, le mouvement de la silhouette s'accélère, tandis qu'elle émet distinctement un bruit de course qui ne laisse aucun doute sur le fait qu'elle fonce vers vous, ainsi que des grognements semblables à ceux d'un loup. Vous vous mettez dans une posture défensive susceptible de contrer la charge. Quand la bête devient toute proche, le faible éclairage ambiant vous permet de mieux distinguer la silhouette et certains détails corporels de votre assaillant. C'est alors que la créature traverse un rai de lumière qui vous révèle son visage, et que le temps s'arrête.

C'est bien un loup – un grand loup gris, semble-t-il. Mais cette confirmation vous frappe moins que ce que la lumière vous a révélé de son visage, un faciès lupin étonnamment familier, et surtout le détail monstrueux qui en corrompt la féroce beauté : une grosse cicatrice ronde et proéminente, trou de chair paraissant fraîchement refermé, au-dessus de l'œil droit.

Le souvenir d'un trou fumant de balle de fusil vous frappe comme un chariot en marche. *Impossible ! Cela l'avait tué !*

La seconde de stupeur qui s'ensuit vous est fatale. La bête que vous aviez tuée a bondi, elle vous jette à terre de tout son poids et plonge immédiatement ses crocs dans votre gorge, ses griffes dans votre tronc. La chaleur de votre sang qui s'échappe irradie du menton jusqu'aux cuisses. Dans vos spasmes d'agonie, votre regard croise une dernière le sien, pour y redécouvrir, à la lueur pas tout à fait occultée de l'aurore boréale, les petites paillettes grises mêlées au jaune de ses yeux. Cette fois, vous n'aurez pas le dessus...

28

Il suffit que vous leviez votre fusil pour que le loup montre un début de nervosité. Quand vous ouvrez l'arme pour la charger d'une cartouche à balle de gros calibre, il grogne. Prudent, vous reculez de quelques pas tout en fermant le fusil ; c'est alors qu'il se rue dans votre direction, griffes et crocs

dehors, manquant emporter l'attelage avec lui. Mais les chiens ne restent pas passifs et commencent à aboyer et à montrer les dents autour de l'intrus. Vous savez que la rapidité est la clé de votre survie. Profitant de la confusion du loup cerné par les chiens en furie, vous vous avancez promptement au contact de la mêlée, pointez le canon du fusil sur la nuque de la bête, à bout portant.

D'un mouvement de tête, le loup vous jette une dernière fois son regard jaune pailleté de gris.

Vous pressez la détente.

Dans une détonation assourdissante qui effraie les chiens, **le corps du loup gris** tressaute sous l'impact et tombe sur le flanc pour ne plus bouger, un trou fumant au-dessus de l'œil droit.

« Sa mère à la fenêtre,
VOGUE, MARINIER, VOGUE,
Qui ne fait que pleurer,
ET VOGUE, MARINIER ! »

À la hâte, vous détachez le cadavre que vous traînez jusque sur le bas-côté. Puis, réalisant que vous n'avez plus que quatre chiens pour votre tirer, vous sortez votre couteau et entreprenez de délester le traîneau de près de la moitié de son chargement. L'heure n'est pas à regretter la perte de vos revenus, vous dites-vous en jetant un dernier regard amer à votre fidèle ami étendu sur la piste.

Vous avez perdu deux points d'Avance. Rendez-vous au [35](#).

29

En quelques pas, vous vous trouvez aux côtés de la bête morte. C'est un chien-loup, à n'en point douter, dont la forme de la fourrure parle à votre expérience...

Non, pas à votre expérience. Soudain, c'est le corps tout entier qui vous semble familier...

Combien de bêtes sont actuellement attelées à votre traîneau ? Quatre (rendez-vous au [10](#)) ou cinq (rendez-vous au [5](#)) ?

30

Soudain, un spectre surgit de la piste devant vous ! Il a un visage de furie ! Vous vous apprêtez à infléchir précipitamment la course du traîneau pour l'éviter, quand soudain le visage prend des traits de terreur, et c'est l'apparition qui s'écarte subitement de votre route !

Le traîneau file si vite à travers la tourbière hantée qu'il semble avoir quitté la terre. Les chiens aboient sans s'interrompre, par motivation mutuelle autant que par peur, et pourtant leurs aboiements réunis sont couverts par les grognements tonitruants du singulier loup à leur tête. Ses sons à lui donnent l'étonnante impression de constituer un langage articulé, des admonestations à l'adresse des apparitions qui s'assemblent de part et d'autre de la piste avec l'intention de vous atteindre. Cependant, quoi qu'ils soient, ils semblent bien produire quelque effet, car les spectres qui tentent de vous barrer la route s'écartent miraculeusement tous à votre approche ! Le traîneau file à toute allure sans le moindre obstacle, et les manifestations impuissantes de part et d'autre font l'effet d'un paysage fantomatique inquiétant, mais inoffensif. Vous seriez presque victime d'une illusion de sécurité si, derrière et au-dessus de vous, le chant de la Chasse-galerie ne rappelait pas la principale menace qui pèse sur votre tête.

« Un battoir on lui donne,
VOGUE, MARINIER, VOGUE,
Un beau blanc à laver,
ET VOGUE, MARINIER ! »

Lancez le dé cinq fois de suite pour obtenir cinq chiffres. Chaque 1 obtenu vous fera perdre un point d'Avance. Si cela ne réduit pas votre Avance à zéro, rendez-vous au [23](#).

31

Il y a dans le regard de ce loup une part insondable qui vous bouleverse, et vous ramène aux étranges circonstances qui vous ont uni dans l'épreuve qui est toujours la vôtre. Si sauvage qu'il soit, il ne vous en a pas moins conduit jusqu'ici, comme s'il avait fait sienne votre volonté de survivre.

Entre l'amertume d'avoir tué votre chien et le comportement fascinant de celui qui a pris sa place, votre cœur est comme fendu en deux.

Vous avancez prudemment les mains vers le harnais autour de son torse. Il ne s'agit toujours pas ; tout au plus craignez-vous d'avoir aperçu un léger plissement sur ses lèvres, comme s'il s'apprêtait à montrer les crocs. Au moment où les mains atteignent les boucles du harnais, il frémit, et vous frémissez en retour. Mais il se contente de détourner la tête et de présenter son flanc, comme pour faciliter votre tâche. En un tournemain, **le voilà libre**. Vous lui conseillez de déguerpir avant que vous ne changiez d'avis. Il ne se le fait pas dire deux fois : bondissant hors de la piste, il détale à travers la plaine enneigée, en direction des bois où il disparaît.

Réalisant que vous n'avez plus que quatre chiens pour votre tirer, vous sortez votre couteau et entreprenez à la hâte de délester le traîneau de près de la moitié de son chargement. L'heure n'est pas à regretter la perte de vos revenus, vous dites-vous en jetant un dernier regard amer à votre fidèle ami étendu sur la piste.

*« Sa mère à la fenêtre,
VOGUE, MARINIER, VOGUE,
Qui ne fait que pleurer,
ET VOGUE, MARINIER ! »*

Vous avez perdu deux points d'Avance. Rendez-vous au [35](#).

32

Refusant de laisser là votre fidèle ami, vous passez son corps par-dessus vos épaules et le portez jusqu'au traîneau. Ses anciens compagnons aboient à votre approche, comme s'ils savaient ce qui s'était passé. Au moment de déposer le corps sur votre chargement de peaux, vous réalisez que, comme cela s'est produit au début de la fuite, votre traîneau à quatre chiens pourrait être retardé par ce nouveau lest. Aussi, d'une seule main et avec l'aide de votre couteau, devez-vous vous défaire d'une nouvelle partie de vos peaux pour pouvoir charger Croc-Noir à la place. Le chant de la Chasse-galerie se rapproche.

« Sa mère à la fenêtre,
VOGUE, MARINIER, VOGUE,
Qui ne fait que pleurer,
ET VOGUE, MARINIER ! »

Vous avez perdu deux points d'Avance. Rendez-vous au [35](#).

33

La détonation est suivie d'un instant de stupeur et de panique, les vôtres. Vous l'avez manquée. Votre cible fonce sur vous en ligne droite, et vous, trappeur aguerri, l'avez manquée ! À la hâte, vous éjectez la cartouche vide et en chargez une autre, espérant redresser le canon à temps pour tirer de nouveau sur la bête. C'est un échec : quand vous tentez ce dernier geste, celle-ci a déjà bondi sur vous.

Vous êtes allongé sur le dos dans la neige, les pattes antérieures de la créature dressées sur votre poitrine, son souffle réchauffant votre visage, ses yeux jaunes plantés dans les vôtres, ses babines retroussées montrant les crocs... Ses yeux... Ses crocs...

Combien de bêtes sont actuellement attelées à votre traîneau ? Quatre (rendez-vous au [24](#)) ou cinq (rendez-vous au [39](#)) ?

34

Soudain, un spectre surgit de la piste devant vous ! Il a un visage de furie ! Vous vous apprêtez à infléchir précipitamment la course du traîneau pour l'éviter, quand une chose imprévisible se produit : Croc-Noir se met à hurler à la face de cette apparition sur laquelle il fonce ; le visage prend alors des traits de terreur, et c'est elle qui s'écarte subitement de votre route !

Le traîneau file si vite à travers la tourbière hantée qu'il semble avoir quitté la terre. Pourtant, cette vitesse ne vous rassure pas autant qu'elle le devrait : la trajectoire n'est plus droite et assurée, mais légèrement sinueuse, comme si l'attelage hésitait sur sa direction malgré votre conduite ferme. Les chiens aboient sans s'interrompre, par motivation mutuelle autant que par peur. Seul Croc-Noir, étrangement, n'aboie pas : il *grogne*, comme vous ne l'avez jamais entendu faire jusqu'à présent – excepté, peut-être, quand

vous avez lutté avec lui plus tôt cette nuit, et ses grognements sont si tonitruants qu'ils couvrent les aboiements de tous les autres. À mieux les écouter, ils donnent l'étonnante impression de constituer un langage articulé, des admonestations à l'adresse des apparitions qui s'assemblent de part et d'autre de la piste avec l'intention de vous atteindre. Cependant, quoi qu'ils soient, ils semblent bien produire quelque effet, car les spectres qui tentent de vous barrer la route s'écartent miraculeusement tous à votre approche ! Mais cela vous protège-t-il d'eux ? Vous n'en êtes pas si sûr : les oscillations que la course de Croc-Noir imprime à la trajectoire du traîneau vous font vous demander si le chien ne vous mènerait pas vers les apparitions pour les chasser...

*« Un battoir on lui donne,
VOGUE, MARINIER, VOGUE... »*

Un spectre apparu à moins d'un mètre de la piste ne s'écarte pas sur votre passage. Au contraire, son visage difforme suspendu dans la matière d'état incertain semble vous jeter, outre la douleur et la haine qui l'habitent manifestement, une lueur de défi. Mais votre sidération à cette vue a à peine le temps de poindre que l'impensable de toute votre carrière de trappeur, en cette nuit déjà inimaginable, se produit en un instant.

Sans prévenir, Croc-Noir dévisse en direction du spectre provocateur et fonce droit sur lui ! Mais il n'ira pas loin car soudain, le traîneau se plante avec un craquement dans un obstacle du bas-côté caché par la neige et bascule, vous projetant cul par-dessus tête ! Vous avez à peine le temps, durant votre seconde de suspension dans l'air, de faire votre possible pour contrôler votre chute avant de vous étaler sèchement sur la terre enneigée.

Lancez le dé. Si vous tirez 5 ou moins, vous perdez un point de Santé. Sur un 6, vous en perdez deux. Si cette chute ne vous a pas tué, rendez-vous au [49](#).

35

Bondissant à votre poste, vous faites de nouveau claquer le fouet et le traîneau reprend immédiatement sa course désespérée, dans un concert de halètements et d'aboiements. Quelque part au-dessus de vos épaules, le

chant de la Chasse-galerie continue de vous annoncer votre damnation prochaine :

« Faut-il pour une fille,
VOGUE, MARINIER, VOGUE,
Y voir mon fils noyé,
ET VOGUE, MARINIER ! »

Vous vous concentrez sur la piste, pour découvrir l'endroit où cette course folle vous a mené... Rendez-vous au [13](#).

36

Passé le sommet d'une côte, vous vous arc-boutez sur les rênes pour immobiliser le traîneau, tâche peu aisée tant les chiens sont motivés par leur crainte de ce qui les poursuit depuis le ciel. Tandis qu'ils hurlent et s'agitent sur place, vous vous plantez au milieu de la piste, fusil en main. Votre activité de trappeur nécessitant de conserver les peaux dans le meilleur état possible, vous n'utilisez cette arme puissante à un coup que dans des situations comme celle-ci : pour vous défendre. Vous chargez une cartouche à balle, mettez un genou en terre pour vous mettre en position de tir et braquez l'arme en direction du sommet de la côte, prêt à accueillir ce qui ne tardera pas à en débouler.

« Dès la première plonge,
VOGUE, MARINIER, VOGUE... »

La bête surgit en trombe et, peu impressionnée par votre posture, fonce droit sur vous. La cible est facile. Vous pressez la détente.

Vous avez perdu un point d'Avance. Lancez le dé. Si vous tirez 1, rendez-vous au [33](#). Sur tout autre résultat, rendez-vous au [14](#).

37

Vos bras bloquent instantanément la tentative de fuite de l'animal, que vous commencez à traîner de toutes vos forces vers l'attelage. La lourde bête glapit et se débat, lançant des assauts de griffes et de crocs que vous évitez sans trop de mal. À votre arrivée au traîneau, les quatre autres chiens s'agitent et grognent à l'adresse du retardataire. Une fois harnaché en tête,

celui-ci reste la cible de l'étrange vindicte de ses camarades qui s'excitent autour de lui comme si c'était une proie ! Vous n'avez pas de temps à consacrer à leurs états d'âme.

« Que donneriez-vous, belle,
VOGUE, MARINIER, VOGUE,
Si j'allais le chercher ?
ET VOGUE, MARINIER ! »

Bondissant à l'arrière du traîneau, vous faites claquer le fouet sur leurs dos tout en criant leurs noms accompagnés de jurons bien sentis. Croc-Noir est le premier à s'élaner, imité par les autres, tous les cinq rappelés à la discipline mais semblant également conscients d'avoir le Diable sur leurs talons. Votre traîneau s'élançe, et le voilà filant à toute allure sur la piste enneigée, dans une folle course contre le Malin !

Vous avez perdu deux points d'Avance. Rendez-vous au [2](#).

38

Tandis que votre poursuivant continue sa course inexorable, vous tirez votre couteau, prêt à vendre chèrement votre peau. Alors qu'il arrive assez près que vous puissiez voir le jaune de ses yeux, vos regards se croisent, et à ce moment le temps s'arrête. Vos yeux ne peuvent plus se détacher du visage de la bête, de la familiarité qu'elle vous inspire, mais surtout du détail monstrueux qui en corrompt la féroce beauté : une grosse cicatrice ronde et proéminente, trou de chair paraissant fraîchement refermé, au-dessus de l'œil droit.

Le souvenir d'un trou fumant de balle de fusil vous frappe comme un chariot en marche. *Impossible ! Cela l'avait tué !*

La seconde de stupeur qui s'ensuit vous est fatale. La bête que vous aviez tuée a bondi, elle vous jette à terre de tout son poids et plonge immédiatement ses crocs dans votre gorge, ses griffes dans votre tronc. La chaleur de votre sang qui s'échappe irradie du menton jusqu'aux cuisses. Dans vos spasmes d'agonie, votre regard croise une dernière le sien, pour y redécouvrir les petites paillettes grises mêlées à la couleur unie du fond. Cette fois, vous n'aurez pas le dessus...

La tête de la bête, surplombant la vôtre, vous apparaît à présent dans ses moindres détails : un croisement particulier de chien et de loup. Le jaune de ses yeux a une nuance de parchemin qui vous est bien familière. Quant à ses crocs, ils sont impressionnants, mais peut-être moins que l'absence manifeste de l'un d'eux : la canine inférieure gauche, irrémédiablement rongée par une carie, et dont les circonstances de la disparition avaient valu à la bête son surnom...

Croc-Noir !

L'animal se met à lécher vos joues pétrifiées par la stupéfaction. C'est votre bâtard, votre fidèle chien de tête disparu qui courait après l'attelage l'ayant laissé en arrière !

À la stupéfaction succède le soulagement, mais presque aussitôt, au soulagement, l'effroi.

Si Croc-Noir est ici, auprès de vous, alors *qui* est en tête de votre attelage ? Quelle bête avez-vous, dans votre panique, confondue avec Croc-Noir et mêlée à vos chiens ?

« *L'anneau d'or a sonné,*
ET VOGUE, MARINIER ! »

Vous vous redressez précipitamment face au traîneau. Les quatre chiens de queue aboient après le nouvel arrivant, mais ce sont cette fois des aboiements de reconnaissance. Seul l'animal en tête se contente de vous fixer en silence.

Vous vous approchez de lui, attentif cette fois à tous les détails physiques que vous auriez dû remarquer plus tôt et identifier comme les caractéristiques d'un étranger. Bien que lui et Croc-Noir aient à peu près le même gabarit, les légères différences de teinte et de dureté de leurs poils gris, de formes d'oreilles et de mâchoires, vous sautent désormais aux yeux. Une fois face à lui, vous découvrez que ses yeux ne sont pas tout à fait du même jaune que ceux de votre chien, ne fût-ce que par les petites paillettes grises qui se mêlent à la couleur unie. C'est alors que l'ensemble de ces différences, et la contemplation attentive de l'aspect général de l'animal,

vous ouvrent enfin les yeux sur l'étendue de la méprise aveugle où vous a poussé la peur du Diable.

Ce que vous avez combattu au camp, attelé en tête de votre traîneau, et cinglé de coups de fouet pour qu'il vous mène jusqu'ici, n'est pas un chien... C'est un loup !

Un grand loup gris qui, étrangement, continue de vous contempler en silence, comme s'il attendait une réaction de votre part.

La Chasse-galerie approche. Il faut agir.

Pour atteler Croc-Noir à sa place, allez-vous abattre le loup (rendez-vous au [19](#)), ou le détacher et le laisser partir (rendez-vous au [47](#)) ?

40

À grandes enjambées, vous faites le tour du point de halte, fouet à la main, criant le nom de Croc-Noir et donnant des coups de pieds dans tous les tas de neige que vous rencontrez au cas où il serait dissimulé dans l'un d'eux, tâchant de fermer votre esprit au chant entêtant de plus en plus proche des rameurs damnés. Mais le chien ne donne aucun signe de vie.

« Ell' s'est jetée à terre,
VOGUE, MARINIER, VOGUE,
Ell' s'est mise à pleurer,
ET VOGUE, MARINIER ! »

Alors que vous revenez à votre point de départ en désespérant de le trouver, une congère proche de vous explose, et une forme canine sombre en surgit pour vous attaquer ! Vous contrez l'assaut en saisissant l'animal, tentez de le maîtriser en éructant le nom de Croc-Noir et en agitant le fouet, mais il est déjà au contact et semble bien décidé à en découdre avec votre gorge. Vous n'avez guère d'autre choix que de lutter à mains nues contre ses griffes et ses crocs.

Vous avez perdu deux points d'Avance, et allez devoir endurer une succession de tours de combat. Pour chaque tour, lancez le dé : si vous tirez 3 ou plus, vous remportez le tour ; si c'est 1 ou 2, l'animal le remporte. Dans ce dernier cas, relancez le dé : si vous tirez 4 ou moins, vous perdez un point de Santé ; si c'est 5 ou 6, vous en perdez deux.

En outre, tous les trois tours (soit à la fin du troisième, du sixième et du neuvième), vous perdrez un point d'Avance.

Si vous parvenez à remporter deux tours, vous aurez réussi à obtenir une certaine prise sur l'animal. Continuez alors le combat avec une modification : au moment du lancer de dé pour déterminer qui emporte le tour, vous ne le perdrez que si vous tirez 1.

Si vous survivez jusqu'à remporter quatre tours, interrompez le combat à la fin du quatrième et rendez-vous au [17](#).

41

Au moment d'atteindre le traîneau, vous ne pouvez vous empêcher d'adresser un dernier regard en arrière, affligé et amer, au corps de votre fidèle ami. Rendez-vous au [35](#).

42

Vous vous donnez un nouveau coup de rein pour parcourir encore quelques mètres, mais vous savez que c'est en vain. Les spectres se sont rassemblés autour de vous, en une masse à mille visages où ne se lit plus que l'insondable. La peur surnaturelle qui a rendu fous vos chiens s'empare de vous, décuplée par la multitude qui vous cerne, et votre hurlement ne dure que jusqu'au moment où votre cœur, trop éprouvé par les terreurs de la nuit, vous abandonne. Ni votre corps ni vos possessions ne seront jamais retrouvés, et votre disparition nourrira la légende trouble de la tourbière des Saints-Martyrs. Mais l'histoire ne dira jamais qui, des spectres ou de la Chasse-galerie, a fini par prendre possession de votre âme...

43

Pour la seconde fois de la nuit, vous immobilisez le traîneau en urgence pour sortir votre fusil que vous rechargez à la hâte. Cette fois, la cible est immédiatement visible. Vous mettez un genou en terre, mettez en joue le loup qui fonce sur vous et faites feu.

Lancez le dé. Si vous tirez 1, rendez-vous au [9](#). Sur tout autre résultat, rendez-vous au [6](#).

44

Aidé de votre couteau, vous dégagez une bonne partie des peaux de votre chargement, que vous poussez de toutes vos forces hors du traîneau en marche. L'effet sur la vitesse du véhicule est quasi immédiat, au point que celui-ci n'est pas loin de décoller du sol sous l'effet de la traction des chiens. Après quelques instants, vous regardez de nouveau en arrière. Votre poursuivant a un comportement curieux : arrêté à la hauteur des peaux tombées sur la piste, il semble les renifler. Vous pensez qu'à cette allure, sauf accident malencontreux pour vous, **il ne vous rattrapera pas**.

Vous reportez votre regard sur la piste, pour découvrir l'endroit où cette course folle vous a mené... *Rendez-vous au [13](#)*.

45

Votre regard termine sa course sur l'attelage pour croiser celui de votre fidèle Croc-Noir, où se lisent un calme et – vous le croyez – une intelligence qui achèvent de dissiper les dernières craintes qui hantaient votre esprit.

Vous poussez un profond soupir, en guise de bilan de votre terrible aventure. Vous avez conservé votre vie, votre âme et vos chiens, peut-être même quelques peaux de bêtes. Mais surtout, vous avez gagné le pouvoir de raconter à qui voudra l'entendre dans quelles circonstances extraordinaires vous avez couru la Chasse-galerie et survécu.

Vous avez atteint la fin

Tous

Félicitations ! Si toutefois vous étiez assez curieux·se pour vouloir connaître les autres conclusions possibles à cette aventure, n'hésitez pas à la recommencer depuis le début !

46

Bondissant à l'arrière du traîneau, vous brandissez le fouet et le faites claquer sur les dos des quatre chiens tout en criant leurs noms accompagnés de jurons bien sentis. Sans meneur, leur départ est moins vif et coordonné qu'à l'accoutumée, mais votre voix et votre cuir sont suffisants

pour les motiver, et leur agitation semble indiquer qu'ils sont conscients d'avoir le Diable sur leurs talons. Vous ne réalisez qu'alors que l'absence de chien de tête pose un autre problème que celui de la coordination : cet attelage de quatre bêtes est bien en peine de tracter à la vitesse nécessaire votre poids cumulé à celui des peaux de bêtes que vous convoquez !

« Son gentil cavalier !

ET VOGUE, MARINIER ! »

L'heure n'est pas à déplorer la perte de vos revenus : à l'aide de votre couteau, vous entreprenez de délester le traîneau de près de la moitié de son chargement. Dès que le poids commence à s'alléger, les chiens reprennent leur élan pour augmenter leur vitesse. Bientôt, votre traîneau est lancé à toute allure sur la piste enneigée, dans une folle course contre le Malin !

Vous avez perdu un point d'Avance. Rendez-vous au [2](#).

47

Ne sachant que penser de l'étrange calme du loup, vous avancez prudemment les mains vers le harnais autour de son torse. Il ne s'agite toujours pas ; tout au plus craignez-vous d'avoir aperçu un léger plissement sur ses lèvres, comme s'il s'apprêtait à montrer les crocs. Au moment où les mains atteignent les boucles du harnais, il frémit, et vous frémissez en retour. Mais il se contente de détourner la tête et de présenter son flanc, comme pour faciliter votre tâche. En un tournemain, **le voilà libre**.

En regain de confiance, vous laissez brièvement filer vos doigts dans son épaisse fourrure grise. Il vous adresse une nouvelle fois son regard énigmatique. Sur le ton de l'humour, vous commencez à lui conseiller de déguerpir avant que cette jolie peau n'aille rejoindre celles des loutres et des renards que vous transportez, mais il ne vous laisse pas finir votre phrase : bondissant hors de la piste, il détale à travers la plaine enneigée, en direction des bois où il disparaît.

« Le galant s'est noyé,

ET VOGUE, MARINIER ! »

À la hâte, vous harnachez Croc-Noir à la place qui demeure la sienne.

Vous avez perdu un point d'Avance. Rendez-vous au [35](#).

48

Soudain, un spectre surgit de la piste devant vous ! Il a un visage de furie ! D'une torsion sur les rênes, vous infléchissez légèrement la trajectoire, suffisamment pour éviter la main fantomatique qui se tend vers vous avec empressement. Aussitôt, d'une nouvelle torsion, vous revenez sur la piste.

Le traîneau a à peine ralenti avant d'accélérer de nouveau, filant si vite à travers la tourbière hantée qu'il semble avoir quitté la terre. Les chiens aboient sans s'interrompre, par motivation mutuelle autant que par peur. L'intrépide Croc-Noir mène l'attelage en se surpassant dans la puissance et la témérité, montrant l'exemple à ses compagnons. Quant à vous, vous redoublez d'effort pour maintenir leur allure mais aussi pour maîtriser les oscillations de la trajectoire. Car d'autres spectres commencent à se mouvoir sur la piste, tendant leurs bras fantomatiques pour tenter de vous arracher un lambeau de vie sur votre passage ! Pendant ce temps, derrière et au-dessus de vous, le chant de la Chasse-galerie continue de signaler la principale menace qui pèse sur votre tête...

« Un battoir on lui donne,
VOGUE, MARINIER, VOGUE,
Un beau blanc à laver,
ET VOGUE, MARINIER ! »

Lancez le dé cinq fois de suite pour obtenir cinq chiffres. Chaque 1 obtenu vous fera perdre un point de Santé sous le toucher glacé d'un spectre sur votre passage.

Relancez ensuite le dé jusqu'à obtenir un autre ensemble de cinq chiffres. Chaque 1 et chaque 2 obtenus vous feront perdre un point d'Avance.

Si cette traversée ne vous tue pas et ne réduit pas votre Avance à zéro, rendez-vous au [23](#).

49

Le choc et la douleur vous immobilisent un moment. En tournant la tête, vous pouvez apercevoir le traîneau retourné, son chargement éparpillé, un

corps de chien inerte, les autres disparus – probablement enfuis au loin avec le harnais arraché, et ces spectres, tous ces spectres qui, vous en êtes cette fois certain, avancent lentement dans votre direction. En tournant le regard ailleurs, dans le ciel, vous apercevez le canot des damnés qui continue de venir vers vous et de chanter, inexorablement.

« Mais par ici luy passe,
VOGUE, MARINIER, VOGUE,
Son gentil cavalier,
ET VOGUE, MARINIER ! »

Ces visions de cauchemar vous aiguillonnent et vous vous relevez d'un bond en grimaçant. Vous êtes tombé à une vingtaine de mètres du bois qui marque la limite de la tourbière. Votre esprit réfléchit à toute vitesse. Si vous couriez dans cette direction, vous pourriez espérer sortir de la zone hantée sans être poursuivi par les spectres ; vous devriez alors vous orienter dans ce bois obscur, privé de vos bêtes et de tout votre matériel à l'exception du couteau à votre ceinture – même votre briquet a disparu. D'un autre côté, si vous fuyiez par la piste en tentant d'éviter les spectres, vous auriez l'avantage d'y voir plus clair, mais vous ne savez pas combien de temps il vous faudrait courir pour leur échapper. Quel que soit votre choix, la Chasse-galerie restera sur vos talons...

Vous avez perdu deux points d'Avance. Allez-vous tenter votre chance en courant vers le bois (rendez-vous au [15](#)) ou sur la piste (rendez-vous au [26](#)) ?

50

« Dès la troisième plonge,
VOGUE, MARINIER, VOGUE,
Le galant s'est noyé,
ET VOGUE, MARINIER !
Le galant s'est noyé !
ET VOGUE, MARINIER ! »

Comme sommé par la proximité devenue immédiate du chant de l'Au-delà, vous vous retournez et levez les yeux, avec l'accablement de celui qui sait qu'il le fait pour la dernière fois.

À présent, le canot vous surplombe à peu près à la verticale, de sorte que les lignes et surfaces translucides de sa forme oblongue voilent totalement votre champ de vision vers le ciel. Cette forme mesmérise votre regard un moment, avant que le chant ne l'attire vers les visages dépassant de la coque. Ils sont bien huit, et vous pouvez maintenant en distinguer les traits, usés par le labeur, évidés par la mort, tordus par la damnation, leurs lèvres gercées continuant d'articuler les syllabes infernales.

De l'un d'eux seulement, vous apercevez les orbites blanches, alors qu'il baisse sur vous son regard vide.

Cette vision spectrale, cet état de cauchemar éveillé, cette course à travers une nuit maudite, ont poussé votre esprit et votre corps au-delà de ce qu'ils pouvaient endurer. Alors que le chant est devenu assourdissant, votre cœur vous lâche. Vos jambes fléchissent et s'enfoncent dans la neige. Votre âme s'abandonne à son prédateur.

Le prochain infortuné poursuivi par la Chasse-galerie pourrait bien, s'il osait contempler ces visages maudits, y reconnaître... le vôtre !