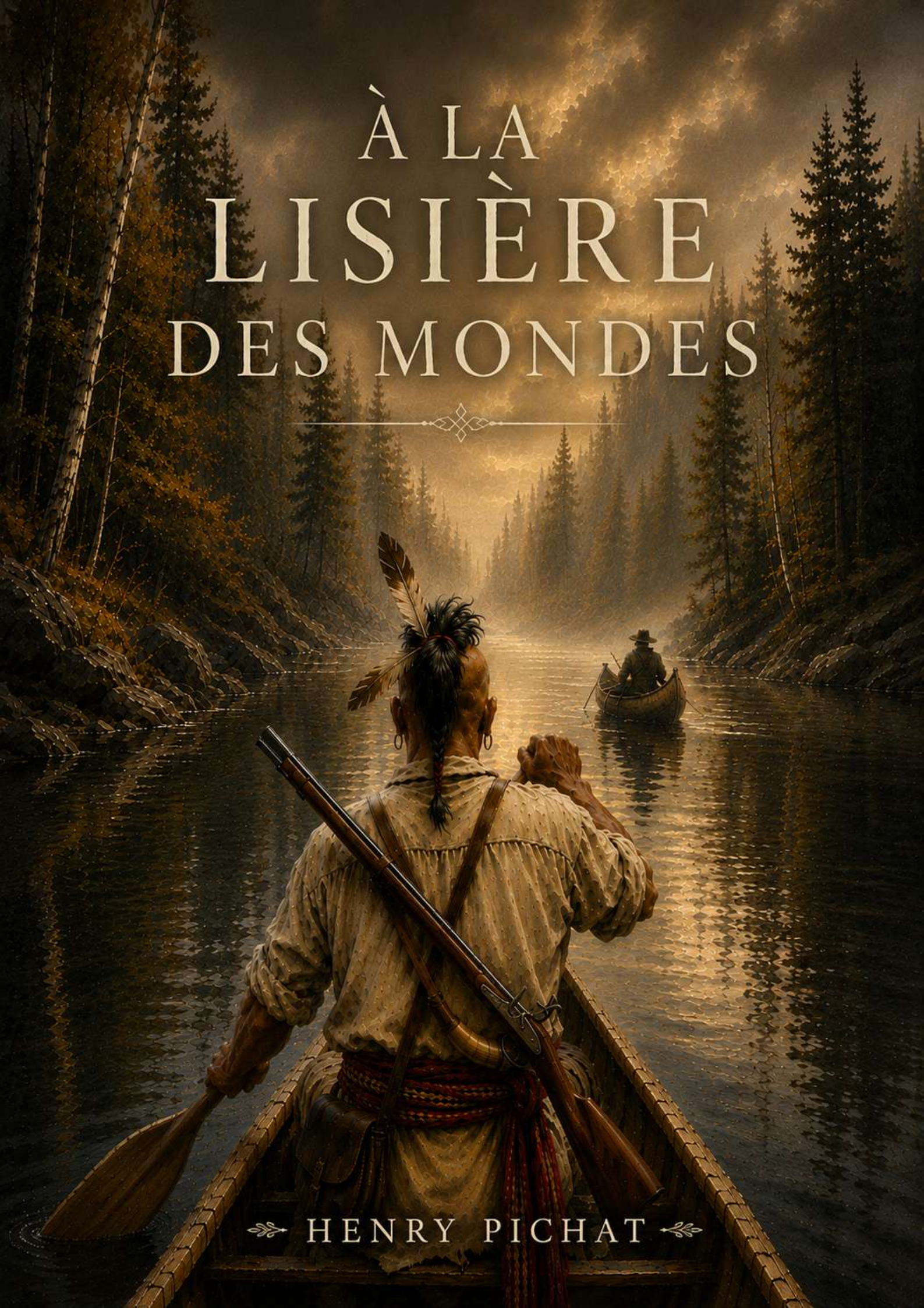




À LA LISIÈRE DES MONDES

✻ HENRY PICHAT ✻

Henry Pichat

À la lisière des mondes

AVH concourant au mini-Yaz 2026
sur le thème « Cadeau empoisonné »

« Ô splendide Nouveau Monde
Qui compte de pareils habitants ! »
(W. Shakespeare)

« Les morts sont des invisibles,
mais non des absents » (V. Hugo)

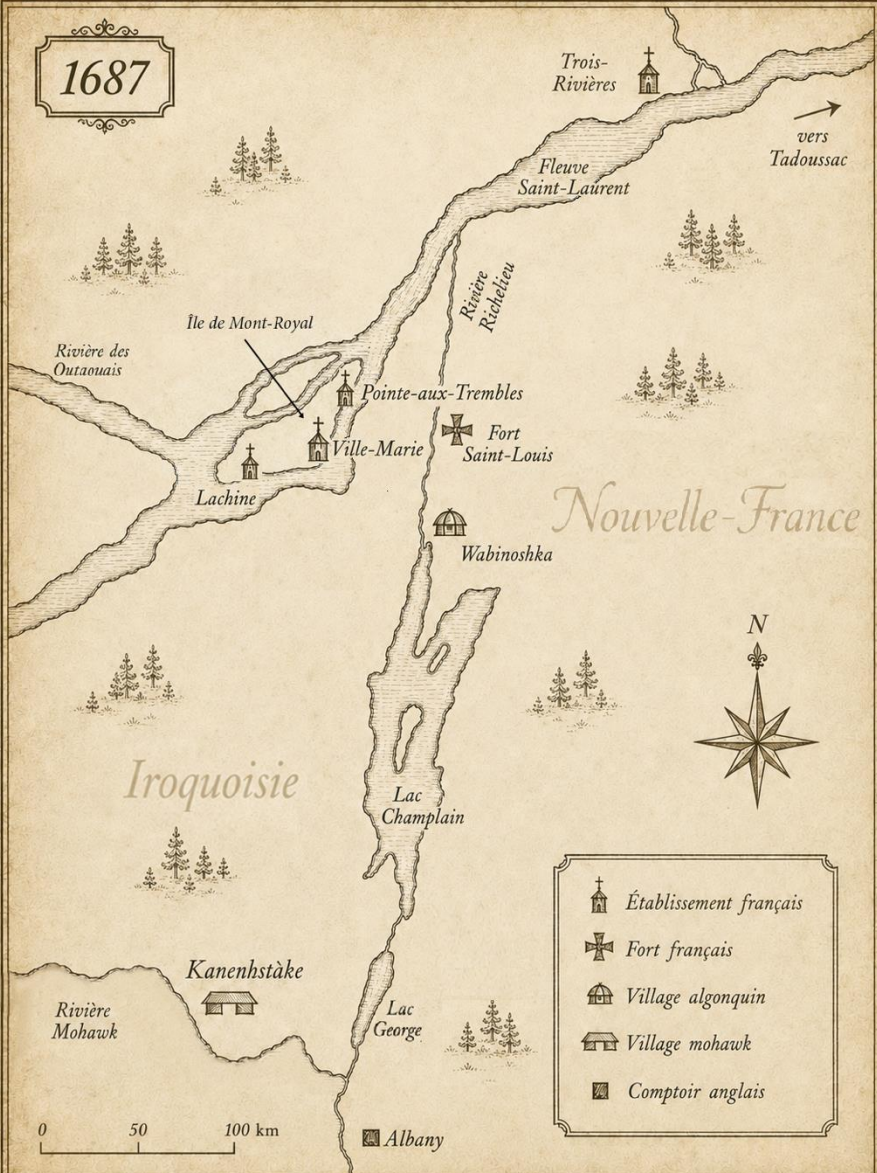
Tous droits de reproduction, d'adaptation et de traduction, intégrale ou partielle réservés pour tous pays. L'auteur est seul propriétaire des droits et responsable du contenu de ce livre.

Images couverture : ChatGPT / Dall-E

Création carte : Sylvain Gauthier

Retouche carte : Cécile Ghouti

1687



Nouvelle-France

Iroquoisie

N

-  Établissement français
-  Fort français
-  Village algonquin
-  Village mohawk
-  Comptoir anglais

0 50 100 km

Albany

Un nouveau monde

Village de Pointe-aux-Trembles, en Nouvelle-France, 1687

Le poing de Michel Drouin s'écrase sur mon nez.

Sous la violence du coup, je recule. Mon pied heurte un tabouret près de l'âtre et je m'étale lourdement sur le sol de terre battue. Je me relève péniblement tandis que mon nez se remet à saigner. Ma sœur Marguerite se précipite à mes côtés pour arrêter le saignement avec son mouchoir.

— Garde-le, tu saignes encore, dit-elle alors que je m'apprête à le lui rendre.

Michel, mon demi-frère par alliance, tente de profiter de sa victoire. Il agite son poing devant mon visage.

— Fais ma corvée, petit ! Sinon...

— Que se passe-t-il ici ? tonne une voix rude.

Étienne Drouin, mon beau-père, apparaît dans l'embrasement de la porte.

Sa haute silhouette bloque presque toute la lumière du dehors.

Ma mère est à ses côtés, les bras chargés de seaux d'eau.

— C'est encore Pierre-Noël, explique Michel. Il ne veut pas aller au bois.

Ma mère tente de prendre ma défense, mais son nouveau mari la fait taire d'un regard.

— Ici, c'est l'aîné qui commande ! Va chercher du bois ! m'ordonne-t-il. Et ne traîne pas : la nuit va tomber.

Son fils Michel ramasse la hache tombée au sol et me la colle dans les mains en me gratifiant d'un sourire narquois.

— Ça te fera les muscles. Tu en as bien besoin.

Ma mère et ma sœur, figées en silence, m'adressent un regard impuissant.

De mauvaise grâce, je me coiffe d'un tapabard, ajuste une hotte d'osier sur mon dos et quitte notre chaumière en claquant la porte.

Sur le seuil, je prodigue une caresse à Brisque, un grand chien fauve au poil épais taché de blanc et aux oreilles tombantes, qui garde l'entrée de notre maison.

La hache calée sur l'épaule, je traverse Pointe-aux-Trembles en pressant toujours le mouchoir de ma sœur contre mon nez. Le tissu se gorge lentement de sang.

La cloche de l'église sonne. Des chiens aboient à mon passage. Au loin, j'entends le grondement des rapides.

Je dirige mes pas vers un petit bois qui longe le Saint-Laurent.

Un milicien, le mousquet sur l'épaule, m'arrête.

— Sois prudent, Pierre-Noël. Ce matin on a aperçu des canots sur la rive opposée. Peut-être des Agniers...

Je hausse les épaules. Ce n'est pas lui qui prendra une roustie si je reviens les mains vides.

Dans le bois, j'avise un arbre mort déjà couché au sol et commence à le débiter. Je mets toute ma rage dans mes coups.

Mon nez se remet à saigner. Je m'arrête pour reprendre mon mouchoir.

C'est étrange : tous les oiseaux se sont tus.

J'examine les environs.

Dans les roseaux, une dizaine de visages peints en noir et rouge et surmontés de crêtes de cheveux dressées, m'observent.

Des Iroquois.

Je fais volte-face et m'enfuis, mais déjà un bras noueux m'étrangle et me plaque en arrière. On me traîne sur le sol par les cheveux pendant plusieurs mètres.

Quand je me relève, je suis entouré d'une douzaine de guerriers qui ricanent. Ils portent leurs couleurs de guerre et sont armés de tomahawks et de fusils de traite.

Mes ravisseurs m'attachent les mains dans le dos et me traînent jusqu'à un macabre trophée : deux têtes tranchées fixées à des bâtons plantés dans la terre.

Jacques Rivard et Guillaume Paquet.

Deux garçons du village avec qui j'avais l'habitude de pêcher.

Leurs visages sont figés dans une expression de souffrance.

L'un des sauvages détache les chevelures des têtes avant de jeter les crânes dans les herbes.

On me pousse jusqu'aux berges du fleuve et on m'oblige à monter dans l'un de leurs canoës d'écorce.

La nuit est tombée.

Nous glissons sur l'eau noire et nous éloignons rapidement de l'île de Mont-Royal.

Mes ravisseurs payent une grande partie de la nuit avant de s'arrêter pour établir leur campement.

Je suis attaché contre un arbre, les mains dans le dos. Évidemment, je ne peux trouver le sommeil, d'autant que les maringouins me harcèlent. Ils me piquent le visage sans que je puisse les en empêcher.

Le matin, les Iroquois font cuire dans une marmite une bouillie de farine de « blé d'inde » et de viande malodorante. Ils m'en accordent une petite portion, puis nous repartons sur le fleuve.

Finalement, ils me détachent et m'obligent à payer.

J'obéis et, à chaque coup de rame, je m'éloigne davantage des miens.

Mais au moins cette tâche harassante m'évite de trop penser au sort qui m'attend.

Nous quittons le Saint-Laurent pour remonter la rivière Richelieu.

De temps à autre, les guerriers s'arrêtent pour chasser.

Nous rejoignons le Lac Champlain. Lors d'une halte sur une île, l'Iroquois qui m'a capturé m'apprend son nom : Tadodaho. Il a à peu près l'âge de Michel.

Peu après, nous rencontrons un autre groupe de guerriers. Eux aussi ont fait un prisonnier.

Je le reconnais : c'est Jean-Baptiste Martel, un garçon de Ville-Marie que j'ai croisé l'été dernier à la foire.

Il est terrorisé.

— Que vont-ils faire de nous ? gémit-il.

J'essaie de le rassurer, mais sans grande conviction. Difficile d'être optimiste dans notre situation.

On nous sépare bientôt, bien que nos gardiens naviguent dans la même direction.

Les jours passent et je finis par en perdre le compte exact.

À un moment, nous effectuons un très long portage à travers une zone marécageuse afin de rejoindre un autre cours d'eau.

Au moins une semaine s'est écoulée lorsque notre groupe, rejoint par celui de Jean-Baptiste, s'arrête enfin sur une petite plage sablonneuse.

Les canots sont tirés sur la rive, retournés et dissimulés dans les roseaux.

Après nous avoir dépouillés de nos vêtements, les guerriers nous attachent les mains dans le dos et nous passent une lanière de cuir autour de la taille. Ils peignent nos visages en blanc, la couleur des morts.

Puis, chargés de leurs bagages, ils nous entraînent à leur suite.

Passé un petit bois de feuillus, nous débouchons sur un vaste espace défriché où affleurent des souches noircies.

Des femmes iroquoises courent à notre rencontre et prennent sur leur tête les ballots des hommes.

Nous traversons ensuite ce qui semble être des cultures.

Au sommet de petites buttes poussent des plants de maïs. Des haricots grimpent en spirale autour de leurs tiges tandis qu'à leurs pieds des courges étalent leurs larges feuilles.

Des enfants et des chiens accourent bientôt et se mettent à nous harceler.

Une fois les champs franchis, j'aperçois un village de grandes maisons entouré d'une haute palissade.

Une immense clameur s'élève.

Entre le village et nous s'est rassemblée une foule d'Iroquois, hommes, femmes et enfants.

Alignés en deux rangs, ils forment une sorte de haie et semblent en proie à une excitation fébrile.

Je remarque alors ce qu'ils tiennent dans leurs mains : bâtons pointus, pierres, branches d'épineux, peaux d'anguilles remplies de sable, tisons enflammés...

Mes gardiens nous conduisent, Jean-Baptiste et moi, devant cette haie humaine et nous font signe d'avancer.

Bousculé par eux, Jean-Baptiste risque quelques pas vers la foule déchaînée.

Sous les encouragements des adultes, les enfants se précipitent vers lui pour le frapper.

Terrifié, il baisse la tête et se met à courir. Les coups pleuvent.

Tadodaho, le guerrier qui m'a capturé, me pousse dans le dos et je dois m'élancer à mon tour.

Des bâtons frappent mes épaules, des enfants me brûlent les jambes avec des tisons, une branche d'épineux me déchire la joue.

Devant moi, Jean-Baptiste tombe à genoux après un coup plus violent que les autres. Aucune clémence ne lui est accordée.

Au contraire, les coups redoublent.

Le visage en sang, il se relève péniblement et continue d'avancer.

J'essaie de faire de même. Je ne sens plus mes épaules ni mes jambes.
Du sang coule de mes lèvres fendues.
Enfin nous atteignons la fin de la haie.
Mais pas celle de notre calvaire.

Nos bourreaux nous attachent chacun à un poteau, à quelques mètres l'un de l'autre.

Ils approchent leurs visages des nôtres et nous hurlent des paroles que je ne comprends pas. Menaces, insultes... peut-être les deux.

Par gestes, ils nous font comprendre qu'ils vont nous trancher la gorge.
Puis... nous manger.

C'en est trop pour Jean-Baptiste, qui éclate en sanglots.

Pour ma part, j'essaie de garder un visage impassible. J'ai entendu dire que les Iroquois estiment par-dessus tout le courage.

Mon esprit s'évade loin d'ici.

Je pense à ma mère et à ma sœur.

Je serre toujours dans mon poing son mouchoir ensanglanté.

Les hurlements de Jean-Baptiste me tirent de mes pensées.

Ses larmes ont excité la cruauté de la foule.

Des femmes lui jettent des pierres. Des parents encouragent leurs enfants à lui brûler la peau avec des tisons. Un homme lui perce les bras et les joues avec de petits bâtons pointus.

Un peu à l'écart, plusieurs anciens observent la scène sans intervenir. Ils restent immobiles, les bras croisés, comme s'ils attendaient quelque chose.

Jean-Baptiste pleure, supplie, appelle sa mère.

Je ne supporte plus d'entendre ses cris déchirants.

Pour les couvrir, je chante à pleins poumons :

Quand je bois du vin clair,
Ami, tout tourne, tout tourne,

Quand je bois du vin clairet,
Ami, tout tourne autour de moi.

Le supplice de Jean-Baptiste continue.
Un guerrier lui coupe une phalange avec son tomahawk.
Puis il enfourne son moignon dans le fourneau de sa pipe.
Les hurlements du supplicié deviennent inhumains.
Alors je beugle encore plus fort :

Je bois tant que je m'en vais,
Ami, tout tourne, tout tourne,
Je bois tant que je m'en vais,
Ami, tout tourne autour de moi.

Lorsqu'épuisé, je m'arrête de chanter, un grand silence s'est fait.
Les guerriers me regardent.
Plusieurs hochent gravement la tête.
Jean-Baptiste s'est évanoui.
Mais son supplice n'est pas terminé.
Ses tortionnaires le raniment, puis versent du sable brûlant sur son visage.

C'est alors que Tadodaho revient accompagné d'une vieille Iroquoise à l'air autoritaire et d'une jeune fille d'à peu près mon âge.
La vieille femme tourne autour de moi en m'observant attentivement, comme un paysan examinant une bête avant de l'acheter.
Après de longues discussions, ils me détachent.
Ils posent une peau de cerf sur mes épaules et m'entraînent avec eux.
Avant de partir, je me retourne une dernière fois.
Jean-Baptiste est toujours attaché à son poteau, défiguré.
Il ne bouge plus.

Avec mes nouveaux compagnons, je franchis une ouverture dans la palissade et pénètre dans le village.

À l'intérieur de l'enceinte se dressent une cinquantaine de grandes maisons aux toits courbes, recouvertes de plaques d'écorce d'orme.

Mes guides m'invitent dans l'une d'elles en soulevant la peau de bête qui en ferme l'entrée.

La maison est immense et sombre. L'air y est lourd d'odeurs et de fumée qui piquent les yeux.

Au centre s'étire une longue allée, bordée de banquettes couvertes de peaux et ponctuée de foyers.

Nous nous installons près de l'un d'eux.

À travers la fumée, j'aperçois d'autres familles installées le long des banquettes. Une foule de gens vit sous ce toit.

On me donne un bol de maïs bouilli mélangé à des morceaux de poisson que j'avale machinalement.

La vieille femme m'apprend son nom : Tekonwenaharake.

La jeune fille, elle, s'appelle Yohahné. Tout en chantonnant, elle efface la craie sur mon visage. Elle me donne un pagne, des mocassins, une couverture et enduit mes cheveux de graisse d'ours pour former une crête.

Mais je sens encore sous mes doigts le mouchoir de Marguerite.

Pendant ce temps, Tekonwenaharake répète sans cesse un mot en pointant ma poitrine :

— Otetiani ! Otetiani !

Devant son insistance, je finis par répéter ce mot.

Cela semble les remplir de joie : Tekonwenaharake pleure et m'étreint comme si j'étais son fils. Tadodaho et Yohahné posent chacun une main fraternelle sur mon épaule.

Je réalise enfin : ce mot est un nom. Mon nouveau nom.

Tekonwenaharake prononce de nouveau le mot :

— Otetiani.

Elle touche ma poitrine puis pointe le sol.

Alors, je comprends tout : ce nom appartenait à quelqu'un d'autre.

Quelqu'un qui est mort.

Je viens d'être adopté par ces sauvages pour remplacer l'un de leurs morts.

Pierre-Noël Desrosiers n'existe plus.

Désormais, je suis Otetiani.

Bienvenue, lecteur !

Bienvenue dans cette aventure dont vous êtes le héros.

Ce livre n'est pas un livre comme les autres : vous en êtes le personnage principal.

L'histoire est divisée en sections numérotées qui ne doivent pas être lues dans l'ordre. À la fin de chaque section, plusieurs options vous seront proposées. Selon votre choix, vous devrez vous rendre à la section indiquée pour poursuivre l'aventure.

Vos décisions détermineront le destin de votre personnage.

Le monde dans lequel vous entrez

L'aventure que vous allez vivre se déroule en Nouvelle-France à la fin du XVII^e siècle.

Depuis près d'un siècle, les colonies françaises d'Amérique du Nord sont engagées dans un conflit violent avec la confédération iroquoise. Les Français et leurs alliés hurons et algonquins affrontent les nations iroquoises dans une série de guerres que les historiens appellent aujourd'hui les guerres du Castor.

Ces conflits sont en grande partie liés au commerce des fourrures. Les peaux de castor, très demandées en Europe, sont échangées contre des biens manufacturés : fusils de traite, haches, chaudrons, couteaux, couvertures de laine ou verroteries.

La confédération iroquoise — que ses membres appellent Haudenosaunee, « le peuple des longues maisons » — rassemble cinq nations : les Mohawks, les Oneidas, les Onondagas, les Cayugas et les Sénécas.

Ces guerres s'achèveront en 1701 avec la Grande Paix de Montréal, mais elles auront profondément bouleversé l'équilibre des peuples de la région.

L'adoption chez les Iroquois

L'un des aspects les plus étonnants de ces conflits est la pratique de l'adoption des prisonniers.

Lorsqu'un membre d'une famille mourait à la guerre ou des suites de maladie, les Iroquois cherchaient parfois à remplacer le défunt par un captif. Celui-ci pouvait être adopté et prendre la place du disparu au sein du clan, allant parfois jusqu'à recevoir son nom.

Cette pratique s'inscrivait dans un rituel de deuil : il s'agissait de réparer symboliquement la perte d'un proche et de maintenir l'équilibre entre les vivants et les morts.

Certains captifs étaient exécutés après des supplices destinés à éprouver leur courage. D'autres, jugés dignes, étaient adoptés et intégrés à la communauté.

Fait surprenant pour les Européens de l'époque : plusieurs captifs adoptés finirent par s'attacher profondément à leur nouvelle famille et à leur nouveau mode de vie. Certains refusèrent même de retourner dans les colonies françaises lorsqu'ils en eurent l'occasion.

Votre personnage

Dans cette aventure, vous incarnez Pierre-Noël Desrosiers, un jeune colon français de dix-sept ans.

Originaire de Nantes, vous avez émigré deux ans plus tôt en Nouvelle-France. Vous vivez avec votre famille dans le village de Pointe-aux-Trembles, près de Ville-Marie (qui deviendra plus tard Montréal).

Votre famille se compose de votre mère, Anne Caron, veuve Desrosiers, de votre sœur Marguerite, et — depuis le remariage de votre mère — de votre beau-père Étienne Drouin et de votre demi-frère Michel Drouin.

Vos relations avec ces deux derniers sont difficiles... et vont bientôt changer le cours de votre vie.

Lorsque votre histoire commence, vous venez d'être capturé par les Mohawks — appelés Agniers par les Français — et adopté pour remplacer l'un de leurs morts.

Vous avez survécu, mais votre vie d'autrefois est terminée.

Vous devrez désormais apprendre une nouvelle langue, comprendre une nouvelle culture et trouver votre place dans un monde qui n'est pas le vôtre.

Et peut-être découvrir que votre identité est plus fragile que vous ne le pensiez...

Comment jouer

Munissez-vous d'un dé à six faces (abrégé 1D6). Si vous n'en avez pas, utilisez une application de dés virtuels.

Votre **Feuille d'aventure** constitue votre journal de bord. Elle vous permet de tenir à jour l'évolution de vos caractéristiques :

- **Votre Vitalité** : elle indique votre état de santé, le niveau de votre énergie vitale. Vous démarrez avec 8 points de Vitalité. Ce montant ne peut être dépassé. S'il vient à atteindre 0, vous êtes mort. Dans ce cas, *rendez-vous au paragraphe 13*.
- **Votre Bravoure** : Elle mesure à la fois votre prestige guerrier et la confiance que vous avez dans vos capacités. Lors d'un jet de dé, une fois le résultat connu, vous pouvez dépenser un ou

plusieurs points de Bravoure pour influencer d'autant de points le résultat du dé. Comme vous n'êtes pas à ce stade un guerrier aguerri, vous débutez avec 2 points de Bravoure. Vous pourrez néanmoins en gagner si vous effectuez des actions jugées courageuses, ou en perdre dans le cas contraire.

- **Vos Codes :** Ils « enregistrent » certaines décisions que vous avez prises lors de votre aventure et qui pourront avoir des conséquences ultérieurement. Pensez à les noter lorsqu'il vous le sera demandé dans le texte.
- **Votre Équipement :** il recense les objets qui sont en votre possession. Au début, vous disposez d'un couteau en os, d'un tomahawk, d'un arc et d'un carquois rempli de flèches (pour la chasse) et d'un fusil à silex, de poudre et de balles en plomb (pour la guerre).

Les Épilogues

Cette aventure comprend 11 fins possibles : 4 épilogues victorieux et 7 synonymes d'échec. Saurez-vous atteindre la meilleure fin ?

Bonne lecture !

Feuille d'aventure

Vitalité : 8

Bravoure : 2

Codes :

Équipement :

La Fête des Morts

Village de Kanenhstàke, en Iroquoisie, 1689

Voilà près de deux ans que les Haudenosaunee me considèrent comme l'un des leurs.

J'ai appris à aimer ma famille et ma nation d'adoption.

Leurs langues, leurs coutumes, leurs croyances... tout cela m'est maintenant si naturel que j'ai parfois le sentiment de n'avoir jamais rien connu d'autre.

Pourtant je garde caché, au fond d'un petit sac d'écorce, le mouchoir de Marguerite.

— Aujourd'hui est un grand jour, me dit ma mère Tekonwenaharake. Tu vas enfin le rencontrer !

Dès le matin, des délégations arrivent des villages alentour. Les sentiers de la forêt sont pleins de visiteurs. Nous les accueillons et leur offrons un grand festin.

Puis chaque famille part à la recherche des tombes de ses proches, signalées par une pierre peinte, un poteau planté dans la terre, un morceau d'étoffe accroché à une branche.

À l'aide d'omoplates d'élan, nous creusons le sol. La fosse est peu profonde. Bientôt un fémur apparaît, puis des côtes, et un crâne encore couvert de cheveux.

— C'est lui ! s'exclame Yohahné.

Le reste de la journée, nous grattons délicatement les os pour en détacher les tendons et les chairs restantes. Le travail est lent et silencieux.

Après que je les ai lavés dans la rivière, Tekonwenaharake enfile les vertèbres sur une cordelette végétale, telles les perles d'un collier.

C'est alors que je remarque une petite bille incrustée dans l'une d'elles : le plomb d'un mousquet.

— C'est un Français qui l'a tué ! m'explique Tadodaho. Pas loin de là où je t'ai trouvé, frère.

Une fois les ossements propres, nous les enveloppons soigneusement dans des peaux de castor.

En compagnie de tout le village et de nos visiteurs, nous rejoignons en procession la tombe collective creusée par les anciens. Certains parlent doucement aux ballots qu'ils portent, comme si les morts pouvaient encore les entendre.

À tour de rôle, chaque famille dépose son précieux ballot dans la fosse commune, accompagné de présents : une houe, des épis de maïs, une couverture, un collier wampum...

Tout le monde pleure. Moi aussi.

Avant de partir, Tekonwenaharake se penche une dernière fois au-dessus de la dépouille qui repose au fond de la fosse.

— Que ton chemin vers les ancêtres soit bon, Otetiani ! déclare-t-elle.

Puis elle tourne les talons.

Le soir, dans la longue maison qui m'est désormais si familière, avec ses odeurs de maïs séché, de cuir et de fourrure, nous partageons la sagamité qui a cuit dans la marmite.

Puis, au coin du feu, l'un d'entre nous raconte les anciennes légendes.

Celle d'une jeune femme tombée du ciel, qui créa la Terre sur le dos d'une tortue géante.

Celle de sept chasseurs partis à la poursuite d'un ours, devenu une constellation d'étoiles.

Et celle du sang de cet ours, qui chaque automne rougit les feuilles des arbres.

Ce sont de belles histoires. Et je ne suis pas loin d'y croire.

Après la veillée, je m'endors comme chaque nuit, lové dans une peau d'ours.

Je me réveille au milieu de la nuit dans la grande maison silencieuse. Le feu n'est plus qu'un lit de braises.

Tout le monde dort.

Pourtant une silhouette floue veille près de notre foyer.

Je me lève et m'approche d'elle. Mes pieds nus ne font aucun bruit sur la terre battue.

Je pose ma main sur son épaule. Sa peau est glacée.

L'homme tourne la tête.

Ses traits sont indistincts, et pourtant il me semble les reconnaître.

— Otetiani ?

Le jeune homme sourit et hoche lentement la tête.

Je m'assois sur les talons à ses côtés. Pendant un moment, nous contemplons en silence les braises rougeoyantes.

Finalement, Otetiani se relève :

— Suis-moi ! m'enjoint-il.

Je lui emboîte le pas, sans discuter. Nous nous éloignons du village.

Sans échanger un mot, nous traversons une forêt d'érables aux feuilles écarlates qui tombent autour de nous, sans jamais toucher le sol.

Nous atteignons une clairière où je distingue deux bâtisses : une maison longue iroquoise et une chaumière européenne au toit pointu.

Entre elles coule un ruisseau rouge qui ne fait aucun bruit. Dans l'eau tourbillonnent des perles de wampum, blanches et pourpres.

Devant chaque maison se tient une femme. L'une porte un capuchon de toile, l'autre des perles et des plumes. Elles me regardent toutes deux comme si je revenais de très loin, et me tendent les bras.

Soudain, le feu prend aux deux maisons. Les flammes ne montent pas vers le ciel : elles descendent dans la terre.

Le sol se fend. Le ruisseau devient vapeur.

— Deux feux brûlent pour toi, mon frère, murmure Otetiani.

Je remarque alors sur sa poitrine une déchirure sanglante : la blessure du mousquet. Fasciné, j'approche ma main. Le sourire d'Otetiani semble m'y encourager. Horrifié, je vois mes doigts plonger dans la plaie béante.

Otetiani continue de sourire, impassible.

Alors, très loin d'ici, dans la longue maison encore endormie, les braises crépitent comme si le feu allait renaître.
Et je me réveille.

Rendez-vous au 1.

1

Encore troublé par cet étrange rêve, je m'extirpe de ma peau d'ours et quitte la tiédeur de ma couche. Dehors, les chiens aboient pour saluer le jour qui se lève.

Autour de moi, la maisonnée s'éveille : pleurs d'enfants, murmures étouffés, toussotements des vieillards, raclements de gorge...

Près des foyers, on attise les braises de la nuit, et une fine fumée monte vers les ouvertures du toit.

Pendant que les femmes préparent la sagamité, j'accompagne les hommes pour nous laver dans l'eau glacée de la rivière.

Sur le chemin du retour, je croise Otsí'tsa qui, un panier d'écorce de bouleau sur le dos, va chercher de l'eau. La jeune fille me lance un bref sourire.

Je n'ai pas oublié la nuit que nous avons partagée. Qu'ils semblent loin, les sermons du Père Beaumont. Le jésuite martelait que ceux qui cèdent à la luxure brûleront en enfer. Dans les bras d'Otsí'tsa, j'ai plutôt eu l'impression d'être déjà au paradis. Mais avant de pouvoir l'épouser, je dois encore gagner ma place parmi les siens.

Une fois le repas pris, chacun reprend ses occupations. Les femmes surveillent leur progéniture, cultivent les champs ou font sécher des épis de maïs sur d'immenses claies. Les enfants courent entre les maisons longues en jouant à la guerre, les vieillards façonnent des outils et tressent des cordes, tandis que les hommes réparent leurs canots et fourbissent leurs armes.

Bientôt, les petits groupes se forment pour planifier des expéditions de quelques jours.

Quelques chasseurs, menés par Aionwá:tha le pisteur, s'apprêtent à quitter le village pour la forêt.

Les jumeaux Kanekotá:ti et Rawenniio décrochent un filet qui séchait sur une perche pour aller pêcher dans la rivière.

Plus loin, mon frère Tadodaho, le vieil Skaheñtaron et son fils Awenháron préparent des ballots de peaux de castor. Ils prévoient d'aller les troquer au comptoir anglais le plus proche.

Si je me joins aux chasseurs, rendez-vous au 31.

Si j'accompagne les pêcheurs, rendez-vous au 12.

Si je pars troquer mes peaux, rendez-vous au 45.

2

J'attrape la main glacée d'Otetiani. Il me hisse derrière lui.

Le poisson plonge aussitôt.

Nous descendons dans une obscurité profonde.

Autour de nous nagent des silhouettes pâles : des morts !

Leurs longs cheveux flottent dans le courant, comme s'ils étaient eux-mêmes vivants, et leurs yeux brillent faiblement dans les ténèbres et semblent me fixer.

Otetiani se tourne vers moi :

— Ils veulent savoir quel homme tu deviendras.

Puis tout disparaît.

Je cligne des yeux. La vapeur se dissipe.

Kanekotá:ti et Rawenniio sont toujours assis en face de moi, immobiles.

Rawenniio incline légèrement la tête.

— Les morts aiment ceux qui ne les craignent pas, murmure-t-il.

Je ne lui réponds pas.

Nous sortons de la hutte et courons nous jeter dans l'eau glacée de la rivière.

Lorsque nous revenons sur la berge, l'énorme esturgeon n'est plus là.

Comment a-t-il pu se volatiliser ?

Je regarde l'eau. La rivière coule silencieusement.

Et pendant un instant, une grande ombre glisse sous la surface.

Notez le code ESTURGEON.

Rendez-vous au 28.

3

Alors que je crois ma dernière heure arrivée, un événement inexplicable survient. Les troncs enflammés qui me barraient le passage basculent, comme si une gigantesque main invisible les avait poussés, et glissent sur le côté, m'ouvrant soudain la voie.

Est-ce la chaleur du brasier qui a fait éclater le bois, ou l'intervention d'un esprit, celui qui me guide depuis le début de cette expédition ? Quoi qu'il en soit, je me précipite dans l'ouverture et, quelques instants plus tard, je m'extrais du village, qui n'est plus qu'un immense brasier dévoré par les flammes, d'où montent des cris déchirants.

Je retrouve mon frère Tadodaho, nos chefs de guerre et l'ensemble de nos guerriers. Notre troupe a fait de nombreux captifs, attachés les uns aux autres par des cordeles de fibres. Pour éviter toute contre-attaque des survivants ou l'arrivée d'autres bandes algonquines, nous rebroussons rapidement chemin. Les captifs trop grièvement blessés sont achevés, afin de ne pas retarder notre fuite.

Enfin, nous atteignons nos canoës, traversons le fleuve et descendons aussitôt vers le sud, portés par le courant.

Les jours suivants, nous refaisons en sens inverse le chemin de l'aller, alternant navigation silencieuse et longs portages à travers les bois.

Lorsque nous atteignons enfin le village de Kanenhstake, une surprise de taille nous attend.

Le village est sur le pied de guerre.

Pendant notre absence, une compagnie de soldats français, guidée par une milice de colons et des éclaireurs hurons, a tenté une attaque surprise.

Par une chance extraordinaire, et la vigilance des guetteurs, leur avancée a été repérée et stoppée avant qu'ils n'aient pu incendier les récoltes et les réserves, ce qui aurait condamné le village à la famine durant l'hiver. Après d'âpres combats, l'envahisseur a battu en retraite, abandonnant même quelques blessés entre nos mains.

La plupart ont déjà succombé à leurs blessures... ou aux supplices qui ont suivi.

On me conduit, non sans fierté, au seul Français encore en vie, ligoté à un poteau.

Je m'arrête, stupéfait. L'homme qui se tient devant moi, attaché au poteau de torture, n'est autre que... Michel Drouin, mon demi-frère !

Rendez-vous au 7.

4

Hagard, je regarde tout autour de moi, mais il n'y a aucune issue à ma prison ardente.

Je lève les yeux vers le ciel, espérant un miracle... en vain : j'aperçois la masse incandescente d'un énorme tronc qui s'abat sur moi et m'écrase sur le coup.

Il n'y aura pas de miracle.

Déjà, mon âme glisse vers le monde invisible...

*Vous avez atteint L'ÉPILOGUE
« UN AVANT-GOÛT DE L'ENFER »*

5

Mu par une pulsion que je ne m'explique pas, j'avance entre les plateformes.

Une odeur de charogne me soulève le cœur.

Un visage mort apparaît entre deux plis de peau et, l'espace d'un instant, semble me regarder.

Plus loin, un crâne entièrement dénudé me fixe de ses orbites vides.

Le vent continue de jouer avec le bras du mort.

Soudain, un souffle glacé effleure ma nuque.

Je me retourne brusquement, mais il n'y a personne.

Et pourtant, quelque chose est là, tout près...

Puis, le sol se dérobe sous mes pas.

Le monde vacille, et la forêt disparaît.

Je suis ailleurs. C'est la nuit.

Des flammes s'élèvent dans l'obscurité.

Des silhouettes courent entre les maisons.

Des cris éclatent, stridents, inhumains.

Je vois à travers d'autres yeux.

Mes mains, couvertes de peinture rouge et noire, agrippent un homme à terre.

Il hurle. Un coup sec. Le hurlement s'interrompt.

Je sens la chaleur du sang sur mes doigts.

Puis, je me redresse, avec, dans ma main, une touffe de cheveux arrachée : un scalp.

Un rire monte dans ma gorge, mais ce n'est pas le mien.

Je cligne des yeux.

La vision disparaît, la forêt revient, avec les plateformes, les corps, le silence.

Mon cœur bat à rompre ma poitrine.

Je chancelle, et une étrange sensation me traverse.

Comme si cette violence m'était familière.

Troublé, je me dépêche de rattraper la troupe des guerriers.

Notez le code VISION.

Rendez-vous au 47.

6

À la suite de Skanawati, nous nous enfonçons vers l'intérieur des terres. Les arbres se resserrent autour de nous, et la lumière du jour naissant peine à percer les feuillages, plongeant le sous-bois dans une pénombre verdâtre.

Nous progressons lentement, en file indienne, silencieux et attentifs au moindre bruit pouvant signaler un ennemi.

Seuls nous parviennent parfois le craquement lointain d'un tronc, ou le cri d'un oiseau troublé par notre passage.

Soudain, Skanawati, qui ouvre toujours la marche, lève le poing, et nous nous arrêtons tous.

Une odeur douceâtre flotte dans l'air.

Notre chef nous désigne, face à nous, des plateformes de bois dressées entre les troncs, et sur lesquelles reposent des corps enveloppés de peaux et d'écorces.

Certains cadavres semblent récents, d'autres ne sont plus qu'un amas d'os blanchis.

Un vent léger fait grincer les assemblages, et un bras se balance lentement dans le vide.

Skanawati se tourne vers nous, le visage grave :

— Lieu des morts. Tabou. N'attirons pas la colère des esprits.

Et il se remet en marche mais en obliquant, afin d'éviter la clairière des morts.

Tadodaho et toute notre troupe lui emboîtent le pas, mais pas moi. Je reste sur place, fasciné par le spectacle de ce bras qui pend et que le vent fait bouger.

Si je pénètre dans le lieu sacré, rendez-vous au 5.

Si je rattrape la troupe des guerriers, rendez-vous au 47.

La tête de Michel retombe sur sa poitrine. Profitant du bref instant de répit que lui accordent ses tortionnaires, je m'approche discrètement de lui et chuchote :

— Michel ?

Le supplicié relève vers moi son visage tuméfié et écarquille les yeux.

— Pierre-Noël ? balbutie-t-il.

Des larmes — de joie, de peur ou de douleur ? — ruissellent sur ses joues boursouflées.

— Dieu soit loué, Pierre-Noël, tu es vivant ! Nous t'avons cherché partout ! J'ai fini par te croire mort ! J'ai guidé les soldats pour te venger ! bredouille celui qui fut mon demi-frère.

Je me tais. Que puis-je répondre ?

Les mots se bousculent dans ma tête. Trop de temps a passé depuis la dernière fois que nous nous sommes vus... et il y aurait trop de choses à dire.

Devant mon silence, le ton de Michel se fait suppliant :

— Pierre-Noël, sors-moi de là ! Dis à ces sauvages de me libérer !

— Impossible ! Tu as attaqué leur village...

— Uniquement pour te venger !

— Ils s'en moquent bien. Pour eux, tu es un ennemi.

— Alors reviens cette nuit, quand ils dormiront. Nous nous enfuirons ensemble. Je te ramènerai à Pointe-aux-Trembles. Marguerite et notre mère seront folles de joie !

C'est à ce moment que les tortionnaires reviennent, portant des tisons ardents.

— Il faut que j'y aille. Je reviendrai... lui soufflé-je à l'oreille.

Je m'éloigne lâchement pour me soustraire au spectacle de sa torture.

Toute la journée, le vent m'apporte par rafales les lointains hurlements de douleur de Michel.

Je repasse sans cesse notre conversation dans ma tête, incapable de décider quelle conduite adopter : revoir ma sœur et ma mère, bien sûr... Mais est-il seulement possible de rejoindre Pointe-aux-Trembles avec les Mohawks à nos trousses ? Notre entreprise a-t-elle la moindre chance de réussir ? Et si je me contentais de couper les liens de Michel sans l'accompagner dans sa fuite ? Serais-je forcément soupçonné ? Ou pourrais-je prétendre que ses entraves étaient usées par les frottements ?

Si je choisis d'aller libérer Michel au milieu de la nuit, rendez-vous au 49.

Si j'estime que je ne peux plus rien pour lui et l'abandonne à son sort, rendez-vous au 16.

8

Je recule précautionneusement, sans quitter l'ours des yeux, tout en cherchant à tâtons mon arc, puis mon carquois. Mes compagnons, aussi terrorisés que moi, font de même.

Pendant ce temps, la bête s'acharne sur les deux hommes déjà à terre. Elle piétine Aionwá:tha, écrase sa tête dans un craquement écœurant, puis se jette sur Ahyvhne et lui dévore les entrailles, indifférente à ses hurlements.

Cet acharnement nous offre un répit dont nous profitons aussitôt.

Nous bandons nos arcs et décochons une volée de flèches. Certaines ricochent, d'autres s'enfoncent profondément dans son épaisse fourrure, à la tête et au poitrail.

Le museau barbouillé du sang d'Ahyvhne, l'ours relève brusquement la tête, surpris par notre attaque.

Une nouvelle volée l'atteint avant qu'il puisse réagir. Encore une. Puis encore une.

Criblé de traits tel un porc-épic, l'ours finit par reculer, puis battre en retraite en grognant.

Nous nous précipitons vers ses deux victimes, mais il est déjà trop tard : Aionwá:tha ne respire plus, et Ahyvhne s'éteint dans nos bras.

Avec la peau du cerf et de longues perches, nous confectionnons une civière. Personne ne parle tandis que nous ramenons les corps au village. Sur le chemin du retour, les paroles du fantôme d'Otetiani me reviennent en mémoire :

— Les morts doivent toujours être remplacés.

Vous perdez 1 point de Bravoure.

Rendez-vous au 28.

9

Je ne sais plus qui je suis.

Otetiani gouverne mon cœur et guide mon bras.

Dans un état second, je lève mon fusil vers Étienne Drouin et j'appuie sur la gâchette.

Mon beau-père s'effondre dans la boue, foudroyé.

Ma mère et Marguerite poussent un cri d'horreur et reculent.

Tel un somnambule, je m'avance dans leur direction.

Mais pour faire quoi ? Je l'ignore moi-même.

Terrifiées par ce sauvage peinturé, les deux femmes se réfugient dans la maison en feu, dont elles verrouillent la porte de l'intérieur.

Elles craignent moins les flammes de l'incendie que l'Iroquois qui fut autrefois leur fils et leur frère.

Tadodaho observe la scène en spectateur silencieux, les bras croisés, comme s'il assistait à une cérémonie depuis longtemps attendue.

La maison finit de se consumer dans un craquement de poutres et une pluie d'étincelles.

Alors, indifférent aux cris déchirants des suppliciées, je me penche sur le corps d'Étienne Drouin et, d'un geste méthodique, je lui prends son scalp.

L'odeur du sang chaud se mêle à celle de la fumée et du bois brûlé.
Il faut croire que j'ai changé.

Rendez-vous au 20.

10

Je ne peux pas verser le sang de Michel. Je ne l'aime pas, mais il reste mon demi-frère. Je recule prudemment, sans le quitter des yeux, afin de regagner le couvert des broussailles.

Interloqué par cette fuite inattendue, Michel se contente de me suivre du regard sans me poursuivre, soupçonnant peut-être un piège. Il ne m'a toujours pas reconnu.

Je tourne alors les talons pour m'enfuir quand... BANG. Une détonation éclate à quelques mètres de moi. Je me crispe un instant, persuadé d'être touché, mais la balle ne m'était pas destinée. Michel pousse un cri de douleur.

Je reviens sur mes pas et découvre mon demi-frère à terre, agrippant son bras droit. Une fleur de sang s'épanouit sur la manche de sa chemise.

Ahsenase, un guerrier iroquois, surgit de derrière un érable où il était dissimulé, son fusil encore fumant entre les mains.

— J'arrive à temps, Otetiani ! Ce chien de Français va regretter d'avoir attaqué nos femmes et nos enfants !

Michel tente maladroitement de se relever, mais Ahsenase lui assène un violent coup de crosse à la tempe qui le renvoie aussitôt au sol, inconscient.

Je n'ai alors d'autre choix que d'aider Ahsenase à traîner mon demi-frère jusqu'au village.

Là, on l'attache à un poteau de torture. On le réveille, puis les premiers supplices commencent.

J'assiste à toute la scène, impuissant. Le ventre noué, incapable de détourner les yeux malgré les cris déchirants de Michel et l'odeur âcre de chair brûlée qui flotte dans l'air.

Vous perdez 1 point de Bravoure.

Rendez-vous au 7.

11

Cela fait maintenant une semaine que l'expédition guerrière est partie pour Wabinoshka.

La nuit, alors que je dors emmitouflé dans mes fourrures, je suis réveillé par une chaleur insupportable et une puissante odeur de bois brûlé. J'ouvre les yeux et découvre les murs et le plafond de notre maison longue en proie aux flammes.

Je bondis de ma couche et constate que Tekonwenaharake, Yohahné et tous les occupants de mon habitation en ont fait autant. Les flammes nous cernent de toutes parts. Malgré la fumée qui envahit tout et nous aveugle, nous parvenons à atteindre la sortie et à nous extirper de la maison en feu.

Quelques femmes gémissent en constatant que des vieillards et des enfants manquent à l'appel. Ils sont restés prisonniers des flammes, mais il est désormais trop tard pour espérer les sauver : notre maison n'est plus qu'un immense bûcher qui a consumé ses victimes.

Je regarde autour de moi. Tout le village n'est plus qu'un brasier. Pas une seule construction n'a été épargnée. Cet incendie n'a rien d'un accident.

Malgré le crépitement du bois qui flambe, j'entends des invectives en français lancées de l'autre côté de la palissade :

— Ce n'est qu'un avant-goût de l'enfer ! Vous allez tous crever, et bientôt vous brûlerez en enfer, démons !

Quelques hommes, qui ont pu sauver leurs armes du feu, se précipitent à la poursuite des incendiaires, mais la plupart sont trop abattus pour réagir.

— Les Français ont brûlé tous nos greniers à provisions, constate Tekonwenaharake.

— Sans nos réserves de maïs, comment allons-nous passer l'hiver ? s'inquiète Yohahné.

— Ce sera bientôt la fin de notre peuple, lui répond Tekonwenaharake d'une voix sombre.

Impuissant, je ne trouve pas les mots qui pourraient leur redonner espoir. Alors je regarde les flammes de l'incendie, hypnotisé par leur danse.

L'espace d'un instant, il me semble apercevoir, dans le brasier, le visage attristé d'Otetiani.

Lorsque les dernières provisions auront été épuisées au cœur de l'hiver, et que la famine aura achevé son œuvre, peut-être nous retrouverons-nous tous au Village des Morts...

Otetiani nous y accueillera pour un grand banquet, où les âmes des disparus festoient sans fin, et qui nous fera oublier les souffrances de ce monde.

En attendant, il nous faut nous préparer à de longs mois de disette, de privations et de mort.

Vous avez atteint L'ÉPILOGUE

« LA FAIM SERA TA FIN »

12

J'aide les deux jumeaux à transporter leur filet en fibres d'ortie jusqu'à la rivière. Une brume légère flotte au-dessus de l'eau sombre.

Avec Rawenniio, je prends place dans un canoë d'écorce et, à l'aide d'une longue perche, je gagne le courant. Puis nous lançons notre filet, lesté de pierres.

De son côté, Kanekotá:ti reste sur la rive et frappe la surface de l'eau avec une branche pour rabattre les poissons vers nous. Nous capturons ainsi, au fil des heures, des brochets, des maskinongés, des anguilles, des perches...

En même temps, j'apprends à mieux connaître les deux frères.

Ils ont beau être jumeaux, leurs caractères sont très différents. Kanekotá:ti est d'un naturel jovial et simple. Volubile, il se vante et plaisante sans cesse, tandis que Rawenniio reste volontiers silencieux, comme s'il était à l'écoute d'un autre monde, celui des esprits.

Au village, il a d'ailleurs la réputation d'être un Faiseur de Rêves. On vient le consulter pour interpréter un songe, et il répond par des aphorismes censés en livrer la clé.

Il m'observe du coin de l'œil, comme s'il décelait mon trouble.

— Tu as rêvé cette nuit. Et ton âme marchait avec quelqu'un.

Je ne sais si c'est une affirmation ou une question.

Le lendemain, nous nous remettons au travail.

La rivière est calme ce matin-là.

J'ai repris ma place à l'avant du canoë.

Soudain, la corde se tend brutalement. L'eau bouillonne et le canot tangué.

Nous tenons une prise énorme.

Arc-boutés, les dents serrées par l'effort, nous luttons contre l'animal, sans parvenir à hisser le filet hors de l'eau.

Kanekotá:ti vient nous prêter main forte.

Finalement, nous parvenons à ramener le filet à nous, et une masse sombre surgit de l'eau.

C'est un énorme esturgeon.

Rawenniio s'accroupit pour l'observer. Il passe lentement la main sur le dos rugueux de la bête.

Puis il murmure :

— Ce poisson n'est pas ordinaire.

Toujours aussi prosaïque, Kanekotá:ti fronce les sourcils :

— Ce n'est qu'un gros poisson.

Mais Rawenniio secoue la tête :

— Il est vieux... et rusé. Pourtant, il s'est laissé prendre. Pourquoi ?

Il se tourne vers moi :

— C'est un esprit de la rivière. Et il t'a reconnu.

Je hausse les épaules.

Nous tirons le canoë sur la berge, puis le monstrueux poisson. Cette dernière prise nous a épuisés, et la journée touche à sa fin.

Rawenniio propose alors :

— Avant de rentrer, purifions-nous.

Nous nous glissons à quatre pattes dans la hutte de sudation, couverte de peaux.

Les pierres chauffées sifflent lorsque Rawenniio verse de l'eau dessus.

Une vapeur brûlante emplît la hutte et tourbillonne autour de nous.

La chaleur est suffocante.

Kanekotá:ti frappe lentement la terre du plat de la main.

Boum.

Boum.

Boum.

Dans l'obscurité, Rawenniio murmure :

— Les rêves parlent. Il faut savoir les écouter.

La vapeur devient si dense que je ne vois plus les deux frères.

Elle semble se mouvoir comme de l'eau.

Et quelque chose bouge dans la brume : une forme longiligne et effilée.

Soudain, un immense poisson surgit.

C'est l'esturgeon que nous venons de pêcher, mais il est désormais grand comme un tronc d'arbre.

Sur son dos se tient Otetiani.

Il me regarde avec gravité et me tend la main.

— Les eaux profondes gardent les chemins des morts. Viens !

Le poisson ouvre lentement sa gueule béante, noire comme l'entrée d'une caverne.

Si je saisis la main tendue d'Otetiani, rendez-vous au 2.

Si je plonge ma main dans la gueule du poisson, rendez-vous au 37.

13

Je m'effondre sur le sol.

La terre boit goulûment le sang de mes plaies.

Je sens mon esprit se détacher de mon corps.

Résigné, je laisse mes yeux se fermer.

Quand ils se rouvrent, un visage familier est penché sur moi.

— Otetiani ?

Le jeune guerrier sourit et m'aide à me relever.

Sans répondre à mes questions, il me guide à travers une forêt d'érables.

Sur les arbres, noircis comme s'ils avaient brûlé, frémissent des feuilles vertes.

Nous atteignons les berges d'un fleuve nappé de brouillard.

La rive opposée se perd dans la brume.

Otetiani pousse son canot d'écorce dans les eaux noires et m'invite à m'y installer.

— Viens. Mes ancêtres t'attendent au Village des Morts.

*Vous avez atteint L'ÉPILOGUE
« MORT D'UN GUERRIER MOHAWK »*

14

D'instinct, je plonge mes deux mains dans le sac de pigments blancs à l'odeur âcre. Je m'en enduis consciencieusement tout le corps, de la tête aux pieds. Me voilà aussi pâle qu'un cadavre fraîchement exhumé.

Je complète ensuite mon maquillage avec du noir de charbon, traçant sur mes joues, mon torse et mes bras des cercles évoquant la perfection divine et l'harmonie du monde.

Quand j'ai terminé, Tadodaho examine mon visage d'un œil désapprobateur, puis renifle avec mépris :

— Tu as choisi le blanc, symbole de paix et de concorde, alors que nous partons à la guerre... Le blanc, c'est aussi la couleur des captifs. Comptes-tu te rendre sans combattre ? Pour un vrai Haudenosaunee, mieux vaut la mort que le déshonneur !

Et il crache à terre avant de s'éloigner avec colère. Je préfère ne pas lui répondre. Je sais que sa fureur ne durera pas. Après tout, ne suis-je pas son frère ?

Vous perdez 1 point de Bravoure.

Rendez-vous au 34.

15

De mauvaise grâce, j'obéis à Tadodaho et lui emboîte le pas. Il me mène quelques rues plus loin, où nous nous dissimulons derrière le mur d'une étable accolée à une habitation.

Nous restons ainsi tapis dans l'obscurité, immobiles et silencieux, durant de longues minutes.

Finalement, le hululement d'une chouette retentit à plusieurs reprises dans la nuit.

— C'est le signal ! murmure mon frère adoptif.

À l'aide d'une braise transportée dans une feuille de maïs séchée, il allume nos torches de résineux.

D'un geste puissant, il en projette une sur le toit de l'étable. Le chaume s'embrase presque aussitôt, et de longues langues de feu commencent à ramper sur la toiture.

Je regarde aux alentours et aperçois, tout autour de nous, d'autres torches enflammées qui voltigent dans les ténèbres avant de s'écraser sur les habitations voisines. Tout Pointe-aux-Trembles va être livré aux flammes !

Si je me précipite pour rejoindre ma famille, rendez-vous au 21.

Si je reste fidèle à Tadodaho et aux Haudenosaunee, rendez-vous au 20.

16

Le lendemain, j'apprends que tous les Hurons et les Français qui avaient été capturés sont morts durant la nuit, des suites de leurs tortures.

Frustrés par la brièveté de leurs supplices, certains Iroquois découpent les cadavres de leurs ennemis, puis en font cuire des morceaux sur le feu avant de les dévorer. Ils se vengent ainsi d'eux une dernière fois, les faisant disparaître totalement de la surface de la terre tout en s'appropriant leur force. Grâce au prestige de ma mère, Tekonwenaharake, j'obtiens que le corps de Michel soit épargné et enterré dignement.

Peu de temps après, un conseil réunit une nouvelle fois les mères de clan, les chefs de guerre et les sachems du village. À l'unanimité, ils décident de mener des représailles directement contre les Français.

Le chef de guerre Atsenhaïon est envoyé en ambassade chez les Onondagas, les Gardiens du Feu au sein de la Confédération iroquoise, afin de requérir l'appui militaire de l'ensemble des nations iroquoises.

Si vous avez le code CADEAU, rendez-vous au 25.

Sinon, rendez-vous au 24.

17

D'instinct, je plonge mes deux mains dans le sac de pigments rouges à l'odeur âcre. Je m'en enduis consciencieusement tout le corps, de la tête aux pieds. Me voilà aussi écarlate qu'un homme fraîchement écorché.

Je complète ensuite mon maquillage avec du noir de charbon, traçant sur mes joues, mon torse et mes bras de longues lignes parallèles évoquant les griffes d'un ours.

Quand j'ai terminé, Tadodaho examine mon visage d'un œil approbateur, puis s'enthousiasme :

— C'est bien, mon frère : tu t'es placé entre deux mondes, celui des morts et celui des vivants. Tu as ainsi préparé ton âme au combat qui nous attend ! Et le rouge et le noir, ce sont aussi les couleurs de la guerre et de la vengeance... Souviens-t'en !

Puis il me tapote l'épaule dans un geste d'affection fraternelle.

Notez le code ÉCARLATE.

Rendez-vous au 34.

18

D'une main, j'attrape un tison dans le feu, et de l'autre mon tomahawk. Puis, l'arme brandie au-dessus de ma tête, je me porte au-devant de l'ours en poussant un cri rauque pour me donner du courage.

Surpris par mon assaut, effrayé par les flammes, l'énorme animal grogne et hésite un moment. J'en profite pour me jeter sur lui, le tomahawk levé. Je me découvre une force et un courage que j'ignorais, comme si quelqu'un m'insufflait sa vaillance et guidait mon bras armé.

OURS NOIR

Vitalité : 18

Lancez 1D6 à 3 reprises :

1 : La charge de l'ours me fait chuter au sol. L'animal s'abat sur moi. Ma dernière vision sera sa gueule grande ouverte, sur le point de m'arracher le visage. Rendez-vous au 13.

2-3 : Je ne suis pas assez prompt et les griffes de l'ours me lacèrent le dos. Je perds 3 Vitalité. Si cette blessure m'est fatale, rendez-vous au 13.

4-5 : Bondissant de gauche à droite, je parviens à me dérober aux assauts de la bête.

6 : J'approche assez près de l'animal pour lui porter un coup : il perd 2 points de Vitalité.

Si je suis toujours vivant au bout de 3 assauts, poursuivez la lecture :

Alors que l'ours a réussi à m'acculer, des cordes claquent, et l'instant d'après, la bête tressaille. Elle fait volte-face, me dévoilant plusieurs flèches plantées dans son dos.

Ce sont mes compagnons qui, armés de leurs arcs, viennent à mon secours en poussant leurs cris de guerre. Furieux, l'ours se retourne vers eux, mais il n'a pas le temps de contre-attaquer. Une nouvelle volée de flèches l'atteint avant qu'il puisse réagir. Puis une autre.

Criblé de flèches, hérissé comme un porc-épic, l'ours finit par reculer, puis battre en retraite en grognant, avant de disparaître entre les arbres.

J'aide Aionwá:tha et Ahyvne à se relever. Ils sont blessés mais peuvent encore marcher.

— Tu es vraiment comme Otetiani... aussi brave qu'il l'était ! s'exclame Aionwá:tha.

— Mais c'est moi, Otetiani ! répliqué-je.

Le vieux chasseur acquiesce d'un air entendu, mais j'ai dit cela machinalement, sans trop y réfléchir.

Nous accrochons la viande de cerf sur des perches que portent les hommes valides.

Sur le chemin du retour, je serre les dents pour ne pas gémir tant mes blessures me font souffrir.

Dès notre arrivée au village, Tekonwenaharake et Yohahné vont quérir le guérisseur.

Celui-ci broie des feuilles de saule, puis applique sur mes plaies un cataplasme qui en apaise la brûlure. Il me fait ensuite boire une décoction amère, à base d'écorces pilées, pour faire tomber la fièvre.

Plus tard, dans la soirée, au moment de la veillée, Aionwá:tha relate près du foyer mon acte de bravoure, avec force détails.

Parmi son auditoire, je remarque la façon intense dont Otsí'tsa me regarde.

Vous gagnez 2 points de Bravoure.

Notez le code *FAVEURS*.

Rendez-vous au 28.

19

Je réagis instinctivement, mû par des réflexes qui ne sont pas les miens. Je fais mine de me déporter brusquement sur la gauche. Michel, trompé par ma feinte, suit mon mouvement. D'un coup de reins, je bondis alors vers l'avant en me décalant sur la droite.

La lame de Michel ne rencontre que le vide, tandis que la mienne s'enfonce dans sa poitrine, à l'endroit du cœur.

Un instant, nos corps demeurent collés dans cette étreinte mortelle, et nos regards se croisent enfin. Dans les yeux de Michel se mêlent l'étonnement, la stupeur, l'incompréhension...

Un millier de pensées se bousculent dans mon esprit. Je n'ai pas voulu cela, mais il est trop tard.

Horriifié par mon geste, je lâche le manche de mon couteau. Mon demi-frère s'effondre sur la terre grasse, l'arme encore plantée dans le torse. Mort.

Un long moment, je reste prostré auprès de son corps. Autour de moi, la forêt demeure silencieuse, comme si même les oiseaux refusaient de troubler cet instant maudit.

Le soleil est déjà haut dans le ciel lorsque je retourne au village, le cadavre de mon demi-frère sur les épaules, le cœur au bord des lèvres et une tempête sous le crâne.

Vous gagnez 1 point de Bravoure.

Notez le code FRATRICIDE.

Rendez-vous au 16.

20

Village de Pointe-aux-Trembles, en Nouvelle-France, 5 août 1689

Les combats ont cessé. Les morts jonchent le champ de bataille. Les captifs ligotés gémissent faiblement. Pointe-aux-Trembles n'est plus qu'un immense brasier.

Une grande clameur s'élève des quatre coins de ce qui fut autrefois un paisible village. Ce sont mes frères, les guerriers mohawks, qui célèbrent notre victoire. Leurs cris de triomphe montent vers le ciel noirci par la fumée.

Tadodaho se retourne vers moi et me sourit. Dans son regard brûle une fierté farouche : il a retrouvé son frère, Otetiani.

Ensemble, nous levons bien haut nos tomahawks et, le visage fendu d'un rictus sauvage, nous entonnons le chant des vainqueurs :

*Heee-ya-ho !
Mon frère est tombé.
Mais son nom n'est pas mort.
J'ai frappé pour lui.
J'ai tué pour lui.
J'ai ramené des captifs pour lui.
Que son esprit marche désormais en paix !
Que sa colère quitte la terre !*

Dans le crépitement du brasier, il me semble entendre une dernière fois les rires d'Otetiani.

Il sait qu'il est vengé et qu'il pourra enfin aller festoyer au Village des Morts, auprès de nos ancêtres.

Désormais, c'est moi, Otetiani.

*Vous avez atteint L'ÉPILOGUE
« UN VRAI HAUDENOSAUNEE »*

21

Des images de ma mère et de Marguerite brûlées vives dans l'incendie assaillent mon esprit.

N'y tenant plus, j'abandonne Tadodaho et me précipite vers mon ancienne habitation.

Je cours à perdre haleine à travers les ruelles pendant que l'incendie se propage sur tout le village, et quelques instants après j'arrive devant la maison où vivent ma mère et ma sœur.

La toiture est déjà la proie des flammes, et Brisque, notre vieux chien de garde, tire sur sa chaîne avec fureur en aboyant pour tenter de se libérer. La lourde porte en bois de la demeure s'ouvre brutalement. Les aboiements du chien ont réveillé ses occupants.

Une silhouette massive se découpe dans l’embrasure. Un homme de grande stature, tenant une lanterne et armé d’un fusil à silex.

Étienne Drouin !

Comme tous les colons, il garde toujours près de la porte un fusil chargé, prêt à servir en cas d’attaque iroquoise.

— Hé ! Qui va là ? tonne-t-il de sa voix puissante en m’apercevant.

Surpris par cette apparition inattendue, je reste muet.

Mon beau-père ne m’a pas reconnu sous mes habits d’Iroquois et mes peintures de guerre, mais sa réaction ne se fait pas attendre :

— Iroquois ! Iroquois ! hurle-t-il à pleins poumons.

Puis il pointe son arme sur moi.

Un coup de tonnerre éclate dans la nuit. Une brève lueur embrase les ténèbres.

Au même instant, je ressens une violente poussée sur le côté qui me projette à terre.

J’entends la balle d’Étienne Drouin ricocher contre le mur d’une maison voisine.

Tadodaho, qui m’avait suivi, m’a jeté au sol au bon moment pour me sauver la vie.

À présent, mon beau-père et mon frère adoptif se font face.

Ils se toisent un instant, puis s’avancent lentement l’un vers l’autre.

La pluie ruisselle sur le corps svelte de Tadodaho et sur celui, plus massif, d’Étienne Drouin.

Le premier brandit son tomahawk en insultant son adversaire. Le second fait tournoyer une petite hache de bûcheron qui sert d’ordinaire à débiter le bois, mais qui, dans ses mains puissantes, devient une arme redoutable. Puis Tadodaho fond sur Étienne Drouin, tel un jeune loup hargneux se jetant sur un vieil ours acculé.

Sur le seuil, ma mère et Marguerite assistent impuissantes à ce duel à mort, tandis que derrière elles le feu se propage à toute la maison. Les

flammes courent déjà le long des poutres noircies de fumée, et une pluie d'étincelles tourbillonne dans l'air brûlant.

Je réalise soudain que je porte encore mon fusil dans le dos... et qu'il est chargé.

Si vous avez noté :

3 de ces 4 codes : VISION, FRATRICIDE, RÉVÉLATION, ÉCARLATE, rendez-vous au 9.

2 de ces 4 codes, rendez-vous au 23.

0 ou 1 de ces 4 codes et le code DEUIL, rendez-vous au 41.

0 ou 1 de ces 4 codes mais pas le code DEUIL, rendez-vous au 36.

Toutefois, si je dispose d'au moins 7 points de Bravoure, je conserve mon libre-arbitre, et ce quel que soit le nombre de codes notés. Dans ce cas, vais-je prendre parti pour mon frère adoptif Tadodaho (rendez-vous au 9), pour mon beau-père Étienne Drouin (rendez-vous au 41 si vous avez le code DEUIL, sinon rendez-vous au 36) ou pour aucun des deux (rendez-vous au 23) ?

22

Quelque chose m'attire dans cette brume. Quelque chose... ou quelqu'un. J'obéis à cet appel et dirige mes pas vers le Saint-Laurent. Sur ma route, je ne croise personne. Les sentinelles du camp ont quitté leur poste, sans doute affairées aux derniers préparatifs de la bataille.

J'atteins les rives du fleuve et arpente la grève désolée, seul pour une fois, comme oublié de tous. J'ai l'impression de me tenir à la frontière de deux mondes. Le brouillard étend ses tentacules vaporeux jusqu'à mes pieds. Cherche-t-il à m'engloutir ?

Soudain, je remarque une silhouette qui émerge de la brume, en provenance de l'autre rive. Elle semble marcher sur l'eau. Peu à peu, la

silhouette se rapproche et ses contours se précisent. Elle est maintenant toute proche.

Otetiani est là, devant moi, et me sourit. Sa poitrine est toujours déchirée par l'hideuse blessure que lui a infligée la balle de mousquet qui l'a tué. — Tu es venu... c'est bien, déclare le fantôme d'une voix lointaine. Mais es-tu un vrai Haudenosaunee ?

Il étend le bras pour désigner l'autre rive du fleuve, engloutie dans la brume.

— Là-bas vit l'homme qui m'a tué. Tu le connais autant qu'il te connaît. Tant qu'il respirera encore, je ne pourrai trouver le repos. Tu dois me venger, car tu portes désormais mon nom. Offre-moi enfin la paix que j'attends. Il me tarde de rejoindre le Village des Morts et de festoyer avec mes ancêtres !

Sans attendre ma réponse, il me tourne le dos et s'enfonce dans la brume. L'instant d'après, il a disparu.

Je me frotte les yeux : ai-je réellement vécu ce que je crois avoir vu, ou ne s'agissait-il que d'un rêve éveillé ? Face à mes doutes, le fleuve demeure muet.

Je regarde autour de moi : je suis toujours seul sur la berge. S'il me prenait l'envie de m'emparer d'un canot et de rejoindre l'autre rive pour avertir ma mère et ma sœur du danger imminent qui les menace, personne ne pourrait m'en empêcher...

Notez le code RÉVÉLATION.

Vais-je profiter de l'opportunité pour m'enfuir en canoë et prévenir les Français (rendez-vous au 27), ou retourner auprès de Tadodaho et des autres guerriers (rendez-vous au 43) ?

23

Je n'arrive pas à lever mon fusil. Quelque chose me paralyse.

Tirer, oui... mais sur qui ? Je ne sais pas. Je ne sais plus.

Je demeure là, hagard, l'arme ballante au bout du bras, tandis que Tadodaho et Étienne Drouin s'affrontent dans une véritable danse de mort.

La lueur des flammes fait étinceler leurs armes et transforme leurs ombres en géants vacillants qui s'entrechoquent sur les murs alentours.

Finalement, mon beau-père s'effondre dans la boue, le crâne défoncé par un coup de tomahawk. L'instant d'après, Tadodaho s'affale lui aussi sur le sol, la hache d'Étienne Drouin profondément fichée dans la clavicule. Le sang jaillit de sa blessure en pulsations sombres. Il m'adresse un dernier regard, un regard où se mêlent douleur, incompréhension et reproche, puis tombe face contre terre.

Ma mère et Marguerite poussent un cri d'horreur, et reculent. Elles ne m'ont pas reconnu.

Souhaitant les rassurer, je m'avance dans leur direction, mais les mots me manquent. Effrayées par ce sauvage peinturluré, les deux femmes se réfugient dans la maison en feu, dont elles verrouillent la porte de l'intérieur.

Elles craignent moins les flammes de l'incendie que l'Iroquois qui fut autrefois leur fils et leur frère.

Je tente de leur parler à travers l'huis afin de les convaincre d'ouvrir. Mais le crépitement des flammes couvre ma voix.

Je me jette contre la porte pour la défoncer. Je ne parviens qu'à me meurtrir l'épaule.

Bientôt, la chaleur devient telle que je dois reculer. De l'intérieur me parviennent les cris atroces des deux femmes prisonnières des flammes.

Je suis impuissant à les secourir.

Je tombe à genoux et me prends la tête entre les mains. La maison finit par se consumer sous mes yeux.

Rendez-vous au 30.

24

(Si vous en aviez perdu, vous récupérez 5 points de Vitalité, sans pouvoir dépasser votre total de départ.)

Au bout de trois semaines, le chef Atsenhaïon revient de chez les Onondagas. La Confédération iroquoise a planifié une attaque d'envergure contre les Français. Des épidémies de variole ont affaibli toutes les nations iroquoises ; il faut désormais remplacer les morts. Les cinq nations de la Confédération fourniront chacune leur contingent de guerriers.

Me prenant à part, Atsenhaïon me fait comprendre qu'en tant qu'ancien Français, je dois, plus qu'aucun autre, prouver ma loyauté envers mon nouveau peuple. Son regard sombre reste longtemps posé sur moi, comme s'il cherchait encore à savoir de quel côté bat réellement mon cœur. Je tente alors d'en savoir davantage sur les villages français qui seront attaqués, mais il demeure singulièrement évasif à ce sujet.

À contrecœur, je finis par me porter volontaire pour participer à l'expédition guerrière. Refuser aurait aussitôt éveillé les soupçons. Mon frère Tadodaho décide de se joindre à nous. J'ignore si c'est pour me protéger... ou pour s'assurer que je ne trahirai pas au moment décisif.

Une fois encore, tout le village apporte sa contribution aux préparatifs de guerre : les canots et les fusils sont réparés ; de grandes quantités de farine de maïs et de viande fumée sont préparées en prévision du voyage. L'atmosphère est grave : chacun sait que certains des guerriers qui s'apprentent à partir ne reverront jamais leur foyer.

Le jour du départ, nous sommes plusieurs dizaines de guerriers mohawks à embarquer dans nos canoës d'écorce, lourdement chargés d'armes et de provisions.

Nous remontons d'abord la rivière Mohawk, puis empruntons de petits cours d'eau secondaires. Après un long portage à travers la forêt, nous

rejoignons le lac George, puis le lac Champlain, dont les eaux grises disparaissent sous la brume matinale.

Nous longeons ensuite les rives boisées du lac en direction du nord, voyageant principalement de nuit afin d'éviter d'être repérés. Nos conversations se limitent à quelques chuchotements : le moindre éclat de voix pourrait trahir notre présence. Seuls le clapotis des pagaies et les cris lointains des huards troublent parfois le silence.

Après avoir atteint l'extrémité septentrionale du lac Champlain, nous descendons le courant de la rivière Richelieu. Notre progression est rapide, mais lorsque nous arrivons à proximité du fort Saint-Louis, nous devons effectuer un nouveau portage afin d'éviter les soldats français et de franchir les rapides.

La rivière devient ensuite plus calme, et le courant pousse nos canots jusqu'à l'embouchure du Richelieu, là où ses eaux sombres se mêlent à celles du Saint-Laurent.

Tournant le dos à Trois-Rivières, nous remontons le fleuve en direction de Ville-Marie.

À présent, nous pénétrons véritablement en territoire ennemi. Atsenhaïon craint la présence d'une flottille française. Il décide d'envoyer un canoë en éclaireur afin de s'assurer que la voie est libre.

Si je me porte volontaire, rendez-vous au 35.

Sinon, rendez-vous au 44.

25

Le lendemain du départ d'Atsenhaïon, Tekonwenaharake et Yohahné tombent malades et sont contraintes de s'aliter. Ce n'est d'abord qu'une forte fièvre accompagnée de vomissements, puis d'étranges taches rouges apparaissent sur tout leur corps.

Tadodaho fait venir le chaman, qui brûle du tabac afin d'apaiser la colère des esprits. Sans succès : les taches rouges se transforment en boutons,

puis en cloques remplies de pus, et enfin en pustules épaisses et profondes. L'odeur est infecte, et ma mère comme ma sœur souffrent atrocement. Je leur fais boire de l'eau à l'aide d'une cuillère de bois, mais la plupart du temps elles la recrachent aussitôt dans un rûle.

Pendant ce temps, le mal mystérieux s'étend. D'autres occupants de notre maison longue frissonnent, sont pris de violents maux de tête, puis voient apparaître des marques rouges sur leur peau. Bientôt, on ne compte plus les malades, et l'habitation entière baigne dans une atmosphère pestilentielle où se mêlent l'odeur de la sueur, du pus et des herbes brûlées.

En désespoir de cause, on fait venir la Société des Faux-Visages. Des hommes portant de lourds masques de bois sculpté, aux traits déformés et aux bouches béantes, se penchent au-dessus des malades étendus sur les nattes. Ils agitent leurs hochets, psalmodient d'étranges chants d'une voix gutturale et tournent autour du foyer en martelant le sol du talon afin de chasser les mauvais esprits. Sans davantage de résultat que le chaman.

Une nuit, alors que Tekonwenaharake et Yohahné sont au plus mal, Otetiani me visite dans un songe. Sans prononcer un mot, il me guide à travers la forêt fantasmagorique déjà entrevue dans mes rêves, jusqu'à un ruisseau qui la traverse.

Son eau est rouge écarlate, et quatre couvertures de laine blanche y flottent lentement, identiques à celles que j'ai offertes à ma mère et à ma sœur adoptives.

Je tends la main et en retire une du ruisseau. Malgré son séjour dans l'eau glacée, la laine est tiède et parfaitement sèche. Mais sous mes doigts, sa blancheur disparaît peu à peu, et des taches rouges y fleurissent une à une, comme une maladie dévorant l'étoffe.

Je me réveille en sursaut et comprends enfin : c'est moi qui ai amené l'épidémie dans cette maison, en achetant au comptoir anglais des couvertures infectées par la variole.

Mu par un terrible pressentiment, je me précipite au chevet de Tekonwenaharake et Yohahné. Elles ne respirent plus. Je les ai tuées avec mon cadeau empoisonné.

L'instant d'après, Otsí'tsa, qui avait contracté le mal en prodiguant des soins aux malades, m'appelle à son chevet. Les yeux presque dévorés par le pus, le visage gonflé et constellé de pustules, elle est méconnaissable.

— Otetiani, je vais bientôt rejoindre le Village des Morts...

— Ne dis pas ça, tu es forte !

Ma voix a manqué d'assurance.

Otsí'tsa secoue la tête en signe de dénégation. Ses doigts cherchent les miens une dernière fois avant de retomber sans force.

Morte, elle aussi !

La tristesse, décuplée par mon sentiment de culpabilité, me submerge, et j'éclate en sanglots. Stoïque, Tadodaho pose une main sur mon épaule pour tenter de me consoler :

— Sois brave ! Elles reviendront. Nous remplacerons bientôt nos morts.

Notez le code DEUIL.

Rendez-vous au 24.

26

Sur la surface du lac, un éclair d'argent retient mon attention. Je m'arrête, interdit, tandis que les autres guerriers me dépassent sans m'adresser un regard. Bientôt, je me retrouve seul face à cette plaine liquide.

L'onde noire se fend soudain pour laisser apparaître le corps luisant et massif d'un énorme esturgeon, celui-là même que j'ai pris dans mes filets lors d'une pêche, et qui m'est apparu plus tard, lors d'une vision, dans la tente de sudation.

Sans réfléchir, j'avance et plonge les pieds dans l'eau froide du lac. Longtemps, je demeure immobile, fasciné par le spectacle étrange et

presque sacré de ce poisson gigantesque qui ne cesse de jaillir hors de l'eau, comme pour me saluer ou me reconnaître.

Peu à peu, une certitude s'impose à moi : je ne suis plus seul. Quelque chose, ou quelqu'un, veille sur moi.

Puis, après un dernier bond, l'animal disparaît dans les profondeurs sombres du lac, comme englouti par le monde des esprits.

Je me hâte alors de rattraper la troupe des guerriers.

Notez le code VISION.

Rendez-vous au 47.

27

L'occasion ne se représentera peut-être jamais ; je décide donc de la saisir. Je déniché le plus petit canot de notre flottille et le mets discrètement à l'eau. Mon embarcation s'enfonce aussitôt dans la brume. J'avance à l'aveuglette, comme suspendu hors du temps.

Il me revient alors en mémoire une histoire antique que Marguerite m'a racontée autrefois : celle d'un musicien descendu aux enfers pour tenter de ramener la femme qu'il aimait. Pour cela, il avait dû traverser le fleuve qui sépare le monde des morts de celui des vivants. Et il n'en était jamais revenu.

Après plus d'une demi-heure de traversée silencieuse, j'accoste sur les berges de l'île de Mont-Royal.

Je dirige mes pas vers Pointe-aux-Trembles, guidé par la lueur blafarde de la lune.

J'entre dans le village et, telle une ombre furtive, me glisse entre les maisons aux volets clos.

À cette heure avancée de la nuit, tout semble endormi. Pas une voix. Seul le vent siffle, menaçant, et cogne les portes et les volets des habitations, comme pour avertir leurs occupants du danger à venir.

Enfin, deux ans après mon départ, je retrouve ma chaumière.

Je m'apprête à frapper à la lourde porte en bois quand un grondement sourd, dans l'obscurité, me fait tourner la tête.

Brisque. Mon ancien chien. Je l'avais oublié.

Je n'ai pas le temps de réagir. Excité par l'irruption de cette silhouette étrangère qui sent la graisse d'ours, la fumée de camp et les peaux tannées, l'animal bondit sur moi, griffes en avant. Il ne m'a pas reconnu. Je chute sur le dos et la bête furieuse me laboure la poitrine de ses griffes. Je l'appelle par son nom, mais cela ne fait qu'attiser sa rage : il cherche à refermer ses crocs sur ma gorge. Pour me protéger, je lui oppose mes bras, qu'il mord jusqu'au sang.

En désespoir de cause, je dégaine mon couteau et, pour sauver ma vie, plante à plusieurs reprises ma lame dans le poitrail de mon ancien compagnon de jeux.

Un ultime coup me permet enfin de venir à bout du fidèle gardien de ma maison.

Épuisé par le combat, je repousse le corps ensanglanté de Brisque et je me relève avec difficulté.

La porte de la demeure s'ouvre brutalement.

Mon affrontement avec le chien a réveillé ses occupants.

Une silhouette massive se découpe dans l'encadrement de la porte.

Un homme de grande stature, tenant une lanterne d'une main et un fusil à silex de l'autre.

Étienne Drouin.

Comme tous les colons de Nouvelle-France, il garde toujours près de sa porte un fusil chargé, prêt à faire feu en cas d'attaque iroquoise.

Étienne Drouin aperçoit le cadavre de son chien et, à côté, la silhouette menaçante d'un sauvage venu marauder en pleine nuit.

Il n'hésite pas.

Il appuie sur la gâchette.

Un coup de tonnerre éclate dans la nuit.

Une brève lueur embrase les ténèbres.

Étienne Drouin vient de décharger son arme sur moi à bout portant.
La violence de l'impact me projette au sol et me coupe le souffle.
Mes mains tâtent ma poitrine et y trouvent un liquide chaud et poisseux.
Étienne Drouin s'approche avec méfiance de l'Iroquois qu'il vient d'abattre.
Je voudrais parler, dire : « C'est moi, Pierre-Noël... ton beau-fils... »
Mais j'en suis déjà incapable. Je suffoque.
Ma dernière vision est celle de mon beau-père se penchant sur moi, une lanterne à la main.
Il me dévisage, les yeux légèrement plissés, avec une expression que je ne parviens pas à déchiffrer.
M'a-t-il seulement reconnu sous mes habits et ma coiffure de sauvage ?
Je ne le saurai jamais.

Vous avez atteint l'ÉPILOGUE
« À PEINE RETROUVÉ, DÉJÀ PERDU »

28

(Si vous en aviez perdu, vous récupérez 5 points de Vitalité, sans pouvoir dépasser votre total de départ.)

Une semaine plus tard, le village est en effervescence.
Deux hommes, couverts de sang et de boue, le regard hagard, viennent se traîner jusqu'aux premières maisons.

Un groupe de chasseurs était parti troquer des peaux au comptoir anglais d'Albany.

Sur le chemin du retour, chargés de marchandises, ils ont été pris dans une embuscade tendue par des Algonquins.

La plupart ont été tués ou capturés.

Seuls deux survivants, blessés et à bout de forces, ont réussi à regagner le village et à donner l'alarme.

Aussitôt, chefs de guerre, sachems et mères de clan se réunissent en conseil.

À tour de rôle, chacun prend la parole.

Rapidement une décision est prise : des représailles seront menées contre le village algonquin de Wabinoshka, sur la rive ouest du lac Champlain. Le raid devra ramener des captifs pour remplacer les morts du clan.

Le chef de guerre Atsenhaïon, qui conduira l'expédition, demande des volontaires.

Je sens un frisson me parcourir malgré moi, tandis qu'il entonne son chant :

He ! He !

J'avance sur le chemin de guerre.

Mon cœur est dur comme la pierre.

Ho ! Ho !

Ceux qui sont tombés marchent avec moi.

Leur voix me pousse en avant.

Je ne reviens pas les mains vides.

J'apporte des captifs.

J'apporte des scalps.

Heeeee !

Désireux de prouver sa valeur, mon frère Tadodaho se lève et rejoint les volontaires.

Si je décide de me joindre à lui, rendez-vous au 32.

Si je préfère rester au village, rendez-vous au 46.

29

Je fais mine de suivre Tadodaho, mais au premier coin de rue, je m'arrête et le laisse continuer seul.

Rebroussant chemin, je cours à perdre haleine à travers les ruelles du village et, quelques instants plus tard, j'atteins enfin la maison où vivent ma mère et ma sœur.

Je m'apprête à cogner la lourde porte de bois lorsqu'un grondement sourd, tapi dans l'obscurité, me fait tourner la tête.

Brisque. Mon ancien chien. Je l'avais oublié.

Je n'ai pas le temps de réagir que l'animal, excité par l'irruption de cette silhouette étrangère qui sent la graisse d'ours, la fumée des feux de camp et les peaux tannées, bondit sur moi toutes griffes dehors.

Il ne m'a pas reconnu.

Je chute lourdement sur le dos, dans la boue détrempée, et la bête furieuse me laboure la poitrine de ses griffes. Je l'appelle par son nom, mais rien ne semble pouvoir calmer sa rage. Déjà, ses crocs cherchent ma gorge. Pour la protéger, je lui oppose mes bras, qu'il mord jusqu'au sang.

(Vous perdez 1 point de Vitalité.)

Dans un geste de pur désespoir, je dégaine mon couteau et tente de poignarder mon ancien compagnon de jeux pour sauver ma vie.

BRISQUE

Vitalité : 4

Lancez 1D6 jusqu'à la mort de l'un des combattants :

1 : *Le chien parvient à m'attraper la gorge et m'égorge en un instant.*

Rendez-vous au 13.

2-3 : *Les crocs de Brisque me déchirent le poignet. Je perds 2 points de Vitalité. Si cette blessure m'est fatale, rendez-vous au 13.*

4-6 : *Je plante ma lame dans le poitrail de la bête. Elle perd 2 points de Vitalité.*

Si je survis, vous gagnez 1 point de Bravoure, et continuez la lecture :

Un ultime coup de couteau me permet finalement de venir à bout du fidèle gardien de ma maison.

Épuisé par le combat, je repousse le corps ensanglanté de Brisque et tente de reprendre mon souffle. La pluie froide se mêle au sang qui macule mes bras.

Soudain, une main noueuse m'aide à me relever.

C'est Tadodaho, qui a retrouvé ma trace.

Son visage demeure impénétrable.

La porte de la maison s'ouvre brusquement. Mon affrontement avec le chien a réveillé ses occupants.

Une silhouette massive se découpe dans l'encadrement de la porte.

Un homme de haute stature, tenant une lanterne d'une main et un fusil à silex de l'autre.

Étienne Drouin !

Comme tous les colons, il garde toujours près de la porte un fusil chargé, prêt à servir en cas d'attaque iroquoise.

— Hé ! Qui va là ? tonne-t-il lorsqu'il nous aperçoit.

Tadodaho me pousse en arrière et fait écran de son corps pour me protéger.

La réaction de mon beau-père ne se fait pas attendre :

— Iroquois ! Iroquois ! hurle-t-il à pleins poumons.

Tadodaho esquisse un mouvement quand...

Un coup de tonnerre éclate dans la nuit.

Une brève lueur embrase les ténèbres.

Étienne Drouin vient de décharger son arme à bout portant sur mon frère adoptif.

La silhouette de Tadodaho tressaille, mais ne tombe pas.

La balle l'a peut-être atteint... sans grande gravité.

À présent, mon beau-père et mon frère adoptif se font face.

Ils se dévisagent un bref instant, puis s'avancent lentement l'un vers l'autre.

La pluie ruisselle sur le corps nerveux de Tadodaho et sur celui plus massif d'Étienne Drouin.

Le premier brandit son tomahawk en insultant son adversaire. Le second fait tournoyer une petite hache de bûcheron qui sert d'ordinaire à débiter le bois, mais qui, dans ses mains puissantes, devient une arme redoutable. Puis Tadodaho fond sur Étienne Drouin, tel un jeune loup hargneux se jetant sur un vieil ours acculé.

Sur le seuil, ma mère et Marguerite assistent impuissantes à ce duel à mort, tandis que derrière elles le feu se propage à toute la maison. Les flammes courent déjà le long des poutres noircies de fumée, et une pluie d'étincelles tourbillonne dans l'air brûlant.

Je réalise soudain que je porte encore mon fusil dans le dos... et qu'il est chargé.

Si vous avez noté :

3 de ces 4 codes : VISION, FRATRICIDE, RÉVÉLATION, ÉCARLATE, rendez-vous au 9.

2 de ces 4 codes, rendez-vous au 23.

0 ou 1 de ces 4 codes et le code DEUIL, rendez-vous au 41.

0 ou 1 de ces 4 codes mais pas le code DEUIL, rendez-vous au 36.

Toutefois, si je dispose d'au moins 7 points de Bravoure, je conserve mon libre-arbitre, et ce quel que soit le nombre de codes notés. Dans ce cas, vais-je prendre parti pour mon frère adoptif Tadodaho (rendez-vous au 9), pour mon beau-père Étienne Drouin (rendez-vous au 41 si vous avez le code DEUIL, sinon rendez-vous au 36) ou pour aucun des deux (rendez-vous au 23) ?

Ma pagaie mord l'eau sans bruit. Lesté des ballots de peaux de castor que j'ai sanglés sous une toile cirée, mon canoë glisse sur le courant, pourfend l'onde claire comme une lame. La rive défile : bouleaux blancs, pins sombres, érables roux.

J'interromps un instant ma course et accoste sur une berge pour contempler les reflets d'argent de la rivière, là où le soleil frappe sa surface. Au loin, j'entends déjà le grondement du rapide qui m'attend, impatient.

J'ouvre ma poche à tabac et en retire le vieux mouchoir brodé de ma sœur, encore taché de mon sang séché. Je le déplie, y glisse quelques brins de tabac, puis le dépose doucement sur le courant. Le morceau de tissu s'éloigne lentement, tournoyant sur lui-même avant d'être happé par la rivière.

Désormais, il n'y a plus rien. Plus de maison longue à rejoindre, plus de famille qui m'attend. Les visages aimés se sont tus. À présent, c'est la forêt qui me parle.

De temps à autre, il me semble aussi entendre, dans le chant de la rivière, la voix d'Otetiani qui me murmure à l'oreille. Parfois je l'écoute ; parfois non.

Je reprends ma pagaie et me remets en route. La lumière décline. Le rapide approche. Je n'ai pas peur.

Je suis libre.

Vous avez atteint l'ÉPILOGUE
« COUREUR DES BOIS ».

31

Je me joins au groupe de chasseurs. Avant de partir, nous faisons une offrande de tabac aux esprits des animaux afin que la chasse nous soit favorable.

Puis, équipés d'arcs et de flèches à pointe d'os, nous nous enfonçons dans une forêt d'érables, de pins et de hêtres.

Nous progressons lentement, marchant en file, chacun suivant les pas du chasseur qui le précède, ne communiquant que par gestes.

Aionwá:tha guide notre groupe, prenant soin de se placer sous le vent.

Comme mes compagnons, je reste silencieux et m'applique à ne pas poser mes mocassins sur des branches sèches.

Souvent, Aionwá:tha s'arrête pour examiner les traces laissées par les animaux : empreintes dans la terre, crottes encore chaudes, branches cassées. Puis il repart, infatigable, sur la piste.

Cela dure pendant des heures, et ce n'est qu'en fin de journée que, d'un geste impérieux, Aionwá:tha nous enjoint de nous arrêter.

Muets, immobiles comme des statues, nous suivons du regard la direction qu'il nous indique. Devant nous, un superbe cerf se faufile entre les troncs d'érables rougis.

Comme un seul homme, nous bandons nos arcs et retenons notre souffle. Les cordes claquent, nos flèches sifflent et le cerf titube, criblé de traits, avant de s'effondrer sur le flanc. Nous courons vers lui et, avec nos massues-boules, lui assénons le coup de grâce.

— Il est trop tard pour que nous puissions rentrer au village avant la nuit, remarque Aionwá:tha. Nous allons camper ici.

Nous écorchons le cerf et découpons la viande en quartiers, puis nous l'accrochons en hauteur, à l'abri des bêtes, avant d'installer notre campement.

Après avoir fait griller la viande sur les braises, nous nous endormons à côté du feu.

La nuit, je rêve encore d'Otetiani. Il porte ses peintures de guerre et est vêtu d'une peau d'ours qui le recouvre presque entièrement. À nouveau, il me guide à travers l'étrange forêt aux feuilles tourbillonnantes. Je lui emboîte le pas, mais lorsqu'il se tourne vers moi, son visage est devenu celui d'un ours.

— Les morts doivent toujours être remplacés, déclare-t-il.

L'esprit embrumé, je me retourne nerveusement dans ma couche avant de me rendormir.

Le jour blafard commence à poindre quand un craquement, suivi d'autres qui se rapprochent, me réveille pour de bon.

Une forme sombre surgit entre les troncs en grognant.

Une odeur âcre m'assaille les narines : un mélange de terre humide et de fourrure mouillée.

L'ombre se rapproche, grandit encore... et bientôt nous domine de toute sa masse.

Je me frotte les yeux et me dresse. Autour de moi, mes compagnons en font autant.

Un grand ours noir se dresse devant nous. L'odeur du sang et de la viande a dû l'attirer.

Ses petits yeux brillent. Il ouvre lentement la gueule, découvrant des crocs jaunis. Un filet de bave coule de sa mâchoire. Son haleine de charogne me soulève le cœur.

— Ne courez pas ! nous ordonne Aionwá:tha.

Trop tard : l'ours charge !

Aionwá:tha réagit le premier. Son tomahawk entaille l'épaule de la bête.

D'un revers de patte, l'ours le projette au sol, tout ensanglanté.

Un autre chasseur, nommé Ahyvhne, vient à son secours. Armé d'un épieu, il crie pour attirer l'attention de l'animal. Les griffes s'abattent et lui déchirent la poitrine.

Pendant ce temps, Aionwá:tha tente de se relever, mais l'ours l'a vu et se dirige vers lui.

Si je m'interpose entre l'ours et Aionwá:tha, rendez-vous au 18.

Si je recule prudemment, rendez-vous au 8.

Je me lève à mon tour. Tadodaho me sourit, puis m'enduit le corps de rouge et de noir. L'odeur âcre des pigments mêlés de graisse me monte aux narines.

Avec les autres volontaires, nous reprenons le chant de guerre d'Atsenhaïon.

(Vous gagnez 1 point de Bravoure.)

Ensuite, chacun s'affaire aux préparatifs : tandis que nous réparons et nettoyons nos armes, les faiseurs de rêve scrutent nos songes à la recherche de signes favorables, et les hommes-médecine brûlent du tabac pour nous attirer les faveurs des esprits.

Le lendemain, à l'aube, nous quittons le village sous les regards des femmes venues nous dire adieu. Tekonwenaharake et Yohahné m'encouragent, tandis qu'Otsí'tsa pleure, craignant que je ne lui revienne jamais.

Après avoir descendu la Mohawk embrumée, nous empruntons un affluent plus étroit. Le courant y est fort, nous contraignant parfois à marcher dans l'eau glacée pour tirer nos canoës.

Le troisième jour, nous traversons à pied une forêt d'érables, de pins et de bouleaux, portant nos embarcations sur les épaules, sans prononcer un mot. Les sangles me cisailent les épaules, mais personne ne se plaint. Après une journée de marche harassante sur un sol spongieux, nous atteignons le lac Champlain et remettons nos canoës à l'eau. Le vent agite la surface.

À découvert, nous sommes visibles de loin. Je me sens terriblement vulnérable et regrette de m'être joint à cette expédition.

Les jours suivants, nous remontons vers le nord en longeant la rive ouest du lac, à l'affût du moindre signe trahissant la présence d'ennemis. La tension gagne peu à peu toute la troupe.

Arrivé à l'extrémité nord du lac, nous traversons l'embouchure en silence jusqu'à l'autre rive, en redoublant de prudence. Enfin, nous

apercevons des colonnes de fumée qui signalent le village de Wabinoshka.

Nous nous dissimulons dans la forêt, sans allumer de feu, et envoyons des éclaireurs repérer les lieux. Le lendemain, ils reviennent nous faire leur rapport. Atsenhaïon met alors au point notre plan d'attaque.

Nous donnerons l'assaut à l'aube, après avoir encerclé le village. Pour frapper de tous côtés, nous nous séparerons en trois groupes.

Atsenhaïon commandera la troupe qui attaquera par l'ouest, mais il cherche des volontaires pour encercler le village au nord et au sud.

Un groupe mené par Skanawati passera par le nord à travers une forêt dense, au risque de tomber sur des éclaireurs ennemis.

D'autres guerriers conduits par Kahentinetha longeront le lac par le sud en progressant sur un terrain découvert qui les rendra visibles de loin.

Tadodaho, désireux de me protéger, restera avec moi.

Si je me joins à la troupe qui passera par l'intérieur des terres au nord, rendez-vous au 6.

Si j'accompagne les guerriers qui longeront les rives du lac par le sud, rendez-vous au 42.

33

Au bout d'une semaine, mon frère Tadodaho et les autres guerriers reviennent victorieux de Wabinoshka. Le prestige du chef de guerre Atsenhaïon s'en est trouvé accru. Il a ramené de nombreux captifs. Certains sont torturés ; d'autres sont adoptés afin de remplacer les morts. Dans le même temps, Otsí'tsa m'invite à la rejoindre cette nuit, quand tout le monde dormira. Depuis que j'ai sauvé la vie d'Aionwá:tha, le pisteur, ma relation avec la jeune fille s'est approfondie. Nous devons néanmoins rester discrets et sauver les apparences, même si sa famille n'est pas dupe.

Une fois la nuit tombée, je quitte donc discrètement ma maison longue pour rejoindre celle d'Otsi'tsa. La jeune fille m'accueille dans sa couche avec enthousiasme, et nous passons ensemble un moment voluptueux, malgré les mises en garde passées du Père Beaumont contre « les pécheurs de chair ». Quand l'aube s'apprête à poindre, il me faut m'extirper à regret de ses bras. Il ne serait pas convenable que les membres de son clan me trouvent ici à leur réveil.

Je me glisse alors dehors, mais après quelques pas, je m'arrête, interdit. À l'entrée du village, éclairée par la clarté laiteuse de la lune, il m'a semblé voir des ombres franchir l'ouverture de la palissade et s'infiltrer silencieusement parmi les maisons longues.

— Ennemis ! Ennemis ! Ennemis !

Les cris ont jailli de ma gorge sans même que j'y réfléchisse, comme un réflexe ancestral. Aussitôt, le village s'éveille, et des guerriers surgissent des maisons longues, une arme à la main.

Dans la confusion, quelques coups de feu éclatent de part et d'autre et, après un instant d'hésitation, nos assaillants, conscients d'avoir manqué leur attaque, reculent puis commencent à refluer. Ils sont trop peu nombreux et ne peuvent plus bénéficier de l'effet de surprise.

Des guerriers iroquois se précipitent à leur poursuite, et je les imite sans réfléchir, armé seulement d'un couteau. Mon fusil est resté dans ma maison longue.

En débouchant de l'autre côté de la palissade, je distingue parmi les fuyards des silhouettes coiffées de tricornes et équipées de baudriers, d'autres couvertes de tapabords, puis encore d'autres dont la chevelure dressée en hure ne laisse aucun doute sur leur origine. Ce doivent être des soldats français, accompagnés de miliciens colons et d'éclaireurs hurons.

J'avise une ombre isolée qui s'enfuit. Je me lance aussitôt à sa poursuite. La silhouette s'enfonce dans un bois ; je m'y engage derrière elle.

L'instant d'après, je débouche dans une trouée. Un long tube émerge d'un bosquet. Le canon d'un fusil. Je me jette à terre.

BANG.

La balle arrache un éclat d'écorce à un érable derrière moi, à un pouce au-dessus de ma tête.

Je me relève aussitôt et bondis vers le tireur, le couteau au poing. L'homme surgit du bosquet, armé lui aussi d'une lame. À ses habits — une capote grossière de laine, des chausses de toile et des mocassins de marche —, j'ai maintenant la certitude qu'il s'agit d'un colon.

Nous ne sommes plus qu'à deux coudées l'un de l'autre. Lames brandies, nous nous jaugeons un instant, prêts à nous jeter l'un sur l'autre au moindre mouvement.

Les premières lueurs de l'aube éclairent la scène. Je peux maintenant distinguer les traits de l'homme. Mon cœur bondit dans ma poitrine.

C'est Michel Drouin, mon demi-frère !

Mais m'a-t-il seulement reconnu sous mon accoutrement de sauvage ?

Si je lui signale qui je suis en baissant mon arme, rendez-vous au 39.

Si je lui porte le premier coup pour protéger ma vie, rendez-vous au 19.

Si je recule rapidement afin de ne pas avoir à l'affronter, rendez-vous au 10.

34

C'est bientôt l'aube. Le signal du départ est donné. Comme un seul homme, nous poussons nos canoës dans l'eau noire et glacée du fleuve, puis nous pagayons en silence. Nous avons enveloppé nos pagaies de tissu pour étouffer les bruits. Nos embarcations déchirent la brume du Saint-Laurent, que seule éclaire la lune.

Une fois accostés sur l'autre rive, nous dissimulons nos embarcations dans les fourrés et avançons, les armes à la main, vers Pointe-aux-Trembles, tandis qu'une fine pluie se met à tomber. Puis nous nous

séparons en petits groupes pour nous infiltrer, silencieux comme des ombres, dans le village endormi. D'un geste, Tadodaho me fait comprendre que nous devons, lui et moi, rester ensemble.

La disposition des lieux est restée gravée dans ma mémoire. Inquiet du sort qui attend ma mère et Marguerite, je prends la direction de la chaumière dans laquelle nous vivions autrefois. Tadodaho me retient brusquement par le bras :

— Pas par-là ! Suis-moi ! me chuchote-t-il d'un ton impérieux.

Et il m'entraîne dans la direction opposée.

Si j'accepte de le suivre, rendez-vous au 15.

Si je lui fausse compagnie et rejoins ma famille, rendez-vous au 29.

35

Désireux d'en savoir plus sur l'objectif de notre expédition, je me propose à Atsenhaïon pour faire partie de son avant-garde.

Stimulés par mon exemple, mon frère Tadodaho et une douzaine de guerriers mohawks réclament de se joindre à cette mission de reconnaissance.

Pendant que le reste de notre troupe se cache sur les berges du fleuve, dissimulée parmi les saules et les roseaux en attendant notre retour, nous commençons à remonter le Saint-Laurent à bord d'un imposant canoë en écorce d'orme.

Les eaux sombres charrient lentement des branches mortes ; sur les rives, les pins noirs se reflètent dans le courant.

Au bout d'une demi-journée de navigation, alors que nous franchissons un méandre, nous repérons un canot plus petit, de fabrication différente, qui s'apprête à croiser notre route. Lorsque ses occupants nous aperçoivent, ils virent aussitôt de bord et rebroussement chemin afin de nous fuir.

— Des Wendats ! s'exclame mon frère. Rattrapons-les !

À bord de notre embarcation, c'est aussitôt le branle-bas de combat. La présence de l'ennemi agit sur nous comme un coup de fouet. Une course-poursuite s'engage. Plus léger, le canot huron tente de nous échapper en zigzaguant entre hauts-fonds et îlots.

Le chef de notre canoë nous aboie des ordres brefs. Nos pagaies martèlent l'eau comme des tambours de guerre. Malgré moi, je me sens gagné par l'excitation. Je synchronise mon souffle et mes coups de rame avec la cadence des autres payeurs. Autour de moi, les guerriers grognent des encouragements et redoublent d'efforts.

Propulsée par davantage de rameurs, notre puissante embarcation gagne progressivement du terrain sur le fragile canot en écorce de bouleau que nous poursuivons.

Pour ralentir les fuyards, l'homme placé à la proue de notre canoë épaula son fusil et tira. La détonation résonne au-dessus du fleuve dans un épais nuage de fumée âcre. Un rameur huron est touché ; il s'affaisse au fond de l'embarcation, brisant aussitôt la cadence de ses compagnons.

Nous sommes sur le point de les rattraper lorsque, comprenant qu'ils ne pourront plus nous distancer, les Hurons mettent brusquement cap vers la rive afin de gagner la protection du couvert forestier.

Lorsqu'ils atteignent la berge, ils sautent dans l'eau peu profonde, halent leur canot sur les galets et se précipitent vers les bois.

Nous débarquons derrière eux en poussant des cris de guerre. Je sens moi aussi cette fièvre guerrière me gagner peu à peu. Quelque chose de sauvage se réveille au fond de moi.

Sur leurs talons, nous nous engageons dans la forêt. Des fougères humides nous fouettent les jambes ; des branches basses griffent nos visages tandis que nous progressons sous l'épaisse canopée. Rapidement, nous nous séparons en petits groupes afin d'emprunter plusieurs pistes.

Il nous faut désormais rester sur nos gardes, car de chasseurs nous pouvons devenir chassés. Dispersé, notre avantage numérique s'en trouve annihilé. Les Hurons sont ici sur leurs terres, et leur connaissance du terrain peut leur permettre de nous tendre des embuscades meurtrières.

Les nerfs à vif, je m'enfonce avec appréhension dans de hautes fougères. Mes doigts se crispent sur mon fusil chargé. Le jacassement soudain d'un engoulevent dans la canopée me fait sursauter. Sous mes mocassins, des branches mortes craquent avec un bruit qui me semble aussi sonore qu'un coup de fusil. J'ai l'impression d'avancer dans les bois avec la discrétion d'un ours blessé.

Soudain, sur ma gauche, les branches d'un bosquet s'écartent brusquement. Un Wendat au profil d'aigle en surgit, et fond sur moi tel un oiseau de proie. Des plumes pendent à ses cheveux nattés, et dans ses serres, il brandit un casse-tête sculpté en tête d'oiseau.

Surpris par l'attaque, je pare maladroitement son coup avec mon fusil. Le choc manque de m'arracher l'arme des mains. Le coup part dans le vide. Mon fusil déchargé, je me saisis de mon couteau pour défendre ma vie tandis que mon adversaire revient aussitôt à la charge.

Au loin, des cris et des détonations étouffées témoignent que d'autres affrontements ont lieu ailleurs dans la forêt.

GUERRIER HURON-WENDAT

Vitalité : 6

Lancez 1D6 jusqu'à la mort de l'un des combattants :

1-2 : *Le Huron m'assène un prodigieux coup de casse-tête dans les côtes. Je perds 3 points de Vitalité. Si ce coup m'est fatal, rendez-vous au 13.*

3 : *Nos armes s'entrechoquent sans qu'aucun de nous deux puisse prendre l'avantage.*

4-6 : Je parviens à agripper le Wendat et à lui enfoncer ma lame dans le flanc. Il perd 3 points de Vitalité.

Si le combat tourne à mon avantage, vous gagnez 2 points de Bravoure et poursuivez la lecture :

Le Huron s'effondre face contre terre.

Je regarde autour de moi. Il n'y a plus d'ennemis. La forêt semble avoir retrouvé son calme, comme si rien ne s'y était produit quelques instants plus tôt.

Craignant de m'égarer dans cette immensité de troncs et de broussailles, je rebrousse chemin afin de rejoindre le fleuve.

Sur la berge, je retrouve mon frère Tadodaho et les survivants de notre groupe. Certains de nos guerriers sont tombés au combat.

Après nous être concertés, nous jugeons plus prudent de prévenir Atsenhaïon de la présence des Wendats.

Même si aucun des occupants du canot ne semble avoir survécu, nous devons frapper rapidement avant que notre présence dans la région ne soit découverte.

Nous rebroussons chemin et, portés par le courant, rejoignons le reste de notre troupe à la nuit tombée.

Souhaitant profiter de l'obscurité pour progresser vers notre objectif sans être repérés, Atsenhaïon donne immédiatement l'ordre de remettre les canoës à l'eau.

Rendez-vous au 44.

36

Au moment où je me saisis de mon arme, Tadodaho assène un violent coup de tomahawk sur le crâne d'Étienne Drouin, qui s'effondre au sol comme une masse.

Je n'hésite pas : je lève mon fusil vers Tadodaho et fais feu.

L'Iroquois qui fut mon frère adoptif tombe face contre terre, foudroyé.

Je ne lui accorde pas un regard.

Je me précipite vers Étienne Drouin, parcouru de convulsions, et l'examine.

Il n'y a plus rien à faire pour lui. Le tomahawk de Tadodaho lui a fracassé le crâne.

Depuis le seuil de la porte, ma mère et Marguerite m'observent avec appréhension.

Je me relève et m'approche doucement d'elles, puis j'efface du revers de la paume les peintures qui recouvrent mon visage. Enfin, je prononce en français ces paroles que je croyais ne jamais revoir naître sur mes lèvres : — N'ayez crainte ! C'est moi... votre Pierre-Noël ! Je viens vous chercher...

Les deux femmes me reconnaissent enfin et esquissent un timide sourire.

Le moment ne se prête guère à de grandes effusions.

Nous nous étreignons brièvement, puis je les tire par la manche :

— Dépêchez-vous. Nous devons partir d'ici au plus vite.

Nous courons à travers le village en feu, fendant une foule de colons affolés. Des cris résonnent de toutes parts, mêlés au craquement des charpentes qui s'effondrent et aux détonations lointaines des mousquets. Par des chemins détournés, je les conduis jusqu'aux berges du Saint-Laurent, où je dénicher un petit canot d'écorce tiré à demi sur la grève.

Ma mère et Marguerite y prennent place.

Une fois installé moi aussi, je commence à pagayer vers l'est, en suivant le courant.

L'aube se lève, et un soleil éclatant embrase les eaux du fleuve ainsi que le paysage environnant. J'ai l'impression d'assister au premier matin du monde.

— Où nous conduis-tu ? s'inquiète ma mère. Ville-Marie est dans l'autre direction. Ce n'est pas loin, et les soldats du fort nous protégeront.

Ce sont ses premiers mots depuis nos retrouvailles. Ils sont si doux à entendre.

Mais je demeure inflexible. Je dois prendre la seule décision capable de protéger notre famille.

J'ai vécu parmi les Haudenosaunee. Je connais leur fierté, leur bravoure, leur détermination. Ils ne nous laisseront jamais en paix. Ils défendent leur terre. C'est leur monde.

Aussi répliqué-je :

— Vers le port de Tadoussac. Ce pays n'a rien à nous offrir. Il ne veut pas de nous.

Rendez-vous au 40.

37

Je plonge la main dans la gueule du poisson.

Ses dents rugueuses effleurent ma peau.

Mais il ne mord pas.

Au lieu de cela, quelque chose tombe dans ma paume.

Une petite pierre translucide, lisse comme un galet de rivière, et parcourue de reflets arc-en-ciel. Une pierre de lune. C'est un puissant porte-bonheur.

Le poisson referme lentement sa gueule.

Otetiani me regarde.

— Les vivants préfèrent souvent défier ce qu'ils ne comprennent pas.

Puis l'eau disparaît.

Je cligne des yeux. La vapeur se dissipe.

Je suis de nouveau dans la hutte de sudation.

Kanekotá:ti et Rawenniio sont toujours assis en face de moi, immobiles.

Rawenniio me regarde attentivement.

— Certains hommes cherchent la sagesse. D'autres la bonne fortune.

Je ne lui réponds pas.

Nichée au creux de ma main, la pierre de lune brille de mille éclats.

Je sens qu'elle me portera chance, mais comment est-elle arrivée là ?

Nous sortons de la hutte et courons nous jeter dans l'eau glacée de la rivière.

*Notez la **Pierre de Lune** dans votre Équipement, et son pouvoir : une fois par paragraphe, vous pouvez décider, si le résultat d'un jet de dé ne vous convient pas, de relancer le dé, mais vous devrez accepter le nouveau résultat comme définitif.*

Rendez-vous au 28.

38

Je décide de saisir notre chance. J'ai tellement envie de revoir ma vraie famille.

Alors que nous sommes retournés nous asseoir près du foyer, d'un léger hochement de tête, je signifie à Joseph que j'accepte sa proposition. Il me confirme par le même geste qu'il est toujours résolu dans son plan. Autour de nous, nos compagnons devisent joyeusement, sans se douter de rien.

Une fois qu'ils sont tous endormis, je rejoins Joseph et lui désigne la direction du fleuve.

— Si nous suivons le courant, nous atteindrons les établissements français en quelques jours.

— Nous devons d'abord les tuer, me rappelle Joseph, sinon ils nous rattraperont et alors c'en est fini de nous.

Je secoue la tête.

— Je ne peux pas tuer Tadodaho : c'est mon frère.

Joseph me regarde longuement.

— Alors faisons autrement. Chacun tue les compagnons de l'autre. Ainsi aucun de nous ne versera le sang des siens.

Un frisson me parcourt, mais j'accepte le pacte.

À pas de loup, je m'approche des deux corps endormis.

Je dégaine mon couteau et lève mon bras pour frapper.

Un dernier scrupule suspend mon geste un instant.

J'ai déjà tué un homme lors d'un raid contre les Abénaquis. Seulement, la dernière fois, c'était un combat à mort. Là c'est un assassinat.

Je raffermis ma résolution. Il est trop tard pour reculer.

Je pose une main sur la bouche de l'homme endormi, et j'approche ma lame de son cou.

Un petit gargouillis salue la réussite de mon entreprise.

Est-ce donc aussi simple ? Je suis soulagé.

Je réitère mon geste meurtrier sur le second dormeur, avec le même résultat.

De son côté, Joseph a rapidement expédié dans l'autre monde Tadodaho, Skahen̄taron et Awenháron en leur tranchant la gorge.

Malgré sa conversion, ses mœurs de sauvage n'ont pas complètement disparu.

Avec une hache prise sur le cadavre de Tadodaho, il sectionne les têtes des corps étendus.

Puis il insiste pour les emporter dans notre canoë.

Dans les heures qui suivent, nous redescendons la rivière, portés par le courant.

Dans un état d'exaltation, non dénué de crainte, nous payons fébrilement vers notre liberté.

Au fur et à mesure, mon compagnon devient de plus en plus nerveux, et je commence à regretter mon choix.

Dans mon dos, je sens le regard du fantôme d'Otetiani peser sur ma nuque.

Le vent se met à souffler, et me murmure à l'oreille :

— Assassin... assassin... assassin...

Où est-ce seulement mon imagination ?

Alors que nous atteignons le Lac Champlain, nous croisons un important groupe d'Iroquois qui naviguent dans le sens opposé.

Ils nous crient de nous arrêter, mais nous prétextons être pressés.

Suspectant une tromperie, ils se lancent à notre poursuite.

Nous pagayons avec l'énergie du désespoir. En vain : leurs embarcations, manœuvrées par davantage de rameurs, gagnent du terrain.

Un coup de feu éclate derrière nous. Joseph s'effondre, touché par une balle.

Je suis rapidement rattrapé par nos poursuivants. Plusieurs sautent dans notre canoë et s'emparent de moi.

Nous sommes remorqués vers le rivage. La fureur de mes geôliers éclate lorsqu'ils découvrent les têtes au fond de notre embarcation.

Nous sommes interrogés rudement et torturés une première fois.

J'avoue tout. Leur fureur redouble. Joseph expire dans leurs mains.

Fort mal en point, je suis ligoté et ramené à mon village.

Quand nous atteignons Kanenhstake, tout le monde m'attend déjà, rangé sur deux lignes, comme deux ans auparavant.

Tekonwenaharake et Yohahné, un masque de haine sur le visage, sont là aussi, au premier rang, de grosses pierres dans les mains.

Cette fois je n'échapperai pas au poteau de torture.

Et mon agonie sera longue et douloureuse.

Je ne reverrai jamais ma mère et ma sœur.

J'ai une dernière pensée pour elles.

Derrière moi, j'entends le fantôme d'Otetiani me murmurer tristement :

— Tu as trahi ta famille et ta nation... Tu as fait couler le sang de ton frère... Tâche au moins de mourir comme un vrai Haudenosaunee !

Je prends une grande inspiration, et m'avance bravement vers mon supplice.

Je redresse la tête et j'entonne mon chant de mort, celui que tout guerrier réserve pour ce moment :

Hé ! Hé !

Regardez-moi mourir !

Je ne crains pas vos feux !

*Vos flammes ne brûleront que ma chair,
pas mon courage !*

Une première pierre m'atteint au visage.

Je continue d'avancer vers eux...

Vous avez atteint L'ÉPILOGUE

« UNE AGONIE LONGUE ET DOULOUREUSE »

39

Je baisse mon arme et lève la main gauche en signe de paix.

— Michel... c'est moi. Pierre-Noël... ton demi-frère...

La lame de Michel Drouin fait mourir ce dernier mot d'amour dans ma gorge.

Sans réfléchir, j'ai parlé en langue mohawk, incompréhensible pour Michel.

Et mon demi-frère vient de me trancher la carotide.

D'une main tremblante, je tente d'enrayer le flot de sang qui gicle de mon cou et tombe en pluie drue sur ma poitrine.

En vain.

Je m'effondre sur le sol, le corps entier parcouru de spasmes.

Ma dernière vision est celle de Michel penché au-dessus de moi.

Il me dévisage, les yeux légèrement plissés, avec une expression que je ne parviens pas à déchiffrer.

Est-ce de l'étonnement ? De la stupeur ? De l'incompréhension ? Ou bien du regret, de la haine, peut-être même une joie farouche ? Ou un peu de tout cela à la fois ?

Je ne le saurai jamais.

Vous avez atteint l'ÉPILOGUE
« *LE DERNIER REGARD D'UN FRÈRE* »

40

Frégate Le Saint-Joseph, océan Atlantique, 1er septembre 1689

La mer roule lentement sous la coque. Le vent gonfle les voiles, claque dans les cordages et emporte les cris des matelots. Devant l'ampleur des massacres de Pointe-aux-Trembles et de Lachine, le gouverneur a accepté de rapatrier les colons qui le souhaitent.

Accoudé au bastingage, je fixe l'horizon : une pâle ligne lointaine où le ciel et l'eau se confondent. Derrière moi, ma mère s'est assoupie sur un ballot. Ma sœur Marguerite me rejoint en silence. Sans quitter des yeux la mer, je sors de ma poche son vieux mouchoir, où subsiste encore une tache de sang, et le lui tends.

— Tiens, c'est à toi. Je l'ai gardé pendant tout ce temps. Il m'aidait à garder espoir.

Marguerite saisit le morceau d'étoffe, le déplie, reconnaît ses initiales brodées et me sourit.

Le Nouveau Monde s'éloigne lentement dans la brume. Il n'a pas tenu ses promesses. Elles se sont évanouies dans l'incendie, comme les fumées d'une maison longue.

Devant nous, une autre vie se dessine, incertaine mais ouverte. Parfois, il me semble encore entendre la voix d'Otetiani chanter dans les haubans, portée par le vent du large, mais je ne l'écoute plus.

L'étrave du navire fend l'écume comme une plume glissant sur un parchemin vierge. L'Ancien Monde nous attend pour écrire une nouvelle page de notre histoire.

Vous avez atteint l'ÉPILOGUE
« ANCIEN MONDE, NOUVEAU DÉPART ».

41

Alors que je m'apprête à saisir mon fusil, Tadodaho assène un violent coup de tomahawk à Étienne Drouin, qui s'effondre lourdement au sol. L'Iroquois se précipite aussitôt sur l'homme terrassé, le retourne brutalement sur le ventre et dégaine son couteau.

Il s'apprête à le scalper sous les yeux horrifiés de ma mère et de ma sœur. Je réagis sans réfléchir : d'un violent coup d'épaule, je repousse Tadodaho pour l'empêcher de commettre l'irréparable.

Surpris par mon geste, mon frère adoptif en reste un instant interloqué.

— Ce scalp est à moi ! proteste-t-il avec véhémence.

— N'y touche pas. Il est de mon sang, répliqué-je.

Tadodaho me dévisage avec suspicion ; ses yeux sombres brillent d'incompréhension et de colère.

— Tu protèges nos ennemis ? Aurais-tu oublié que tu es désormais un Haudenosaunee ?

— Nous avons mieux à faire ! Nous devons remplacer nos morts. Et regarde ces captives !

D'un geste de la main, je lui désigne ma mère et Marguerite qui, depuis le seuil de la porte, nous observent avec appréhension, serrées l'une contre l'autre comme deux biches traquées.

Je m'approche d'elles lentement, puis j'efface du revers de la paume les peintures qui recouvrent mon visage. Enfin, je prononce en français ces paroles que je croyais ne jamais revoir naître sur mes lèvres :

— N’ayez crainte... C’est moi. Votre Pierre-Noël. Je viens vous chercher...

Rendez-vous au 50.

42

Nous longeons la rive du lac vers le sud.

Ici, aucun couvert ne nous dissimule, mais l’obscurité ne s’est pas encore entièrement dissipée.

La forêt reste en retrait, laissant place à une bande de terre étroite, battue par le vent.

À notre droite, les eaux du lac s’étendent à perte de vue, agitées de vagues courtes qui viennent mourir sur les galets dans un clapotement sourd et régulier.

Nous avançons prudemment, les jambes fléchies, pour réduire le risque d’être repérés dans la clarté naissante.

Le vent froid fouette mon visage, chargé d’une bruine venue du lac, et je ne peux m’empêcher de jeter des regards inquiets alentour, comme si chaque ombre pouvait dissimuler un ennemi tapi.

Soudain, l’un des guerriers désigne quelque chose sur la grève. J’aperçois alors les silhouettes de canoës algonquins, renversés, coques en l’air, tirés hors de l’eau pour la nuit.

Nous touchons au but... mais déjà le jour se lève.

Si vous avez le Code ESTURGEON, rendez-vous au 26.

Sinon, rendez-vous au 47.

43

L’imminence de l’attaque semble avoir plongé notre troupe dans un état second.

La tension est palpable dans l'air. Les visages se ferment ; gestes et paroles sont économisés au maximum. Tout juste fait-on circuler en silence une pipe de tabac dont les braises rougeoyantes percent parfois l'obscurité. Chaque guerrier semble s'être retiré en lui-même, à l'écoute d'un songe, d'un souvenir ou d'un signe à interpréter.

Mon frère Tadodaho aiguisé pour la centième fois le tranchant de son tomahawk avec lenteur et méthode. Je tends l'oreille et l'entends chanter à voix basse :

Mon frère marche devant moi.

Je suis son pas.

Je suis sa colère.

Je suis son tomahawk.

Je n'ai plus peur.

Mon cœur est dur.

Mon nom vivra.

Autour de nous, quelques guerriers murmurent eux aussi leurs chants de guerre, tandis que d'autres fixent les braises sans dire un mot, comme s'ils cherchaient à y lire leur destin.

Pour ma part, ma mère et Marguerite occupent toutes mes pensées. Comment vais-je les prévenir de cette attaque, ou tout du moins les en protéger ?

Plus tard dans la soirée, Tadodaho vient me trouver avec plusieurs petits sacs d'écorce contenant des pigments destinés à nos peintures de guerre.

Vais-je me peindre en rouge (rendez-vous au 17) ou en blanc (rendez-vous au 14) ?

Pendant trois nuits, nous remontons le Saint-Laurent. Dans l'obscurité, il nous faut rester vigilants afin d'éviter les battures et les hauts-fonds qui rendent la navigation périlleuse. Lorsque pointe l'aube, nous nous dissimulons sur des îles ou dans de petites anses boisées pour dormir quelques heures. Nous bivouaquons sans feu, en nous nourrissant de maïs pilé et de viande fumée. Seul le clapotis du fleuve et le bruissement des roseaux troublent parfois le silence de nos haltes.

Au fur et à mesure de notre progression, le paysage m'apparaît de plus en plus familier. Je reconnais certaines îles, certains méandres, gravés à jamais dans ma mémoire. En effet, nous parcourons en sens inverse le chemin que j'avais emprunté, deux ans plus tôt, lorsque j'avais été capturé par Tadodaho.

Peu à peu, une angoisse insidieuse commence à s'immiscer dans mon esprit : et si mon propre village, Pointe-aux-Trembles, allait être attaqué ? Qu'advierait-il alors de ma mère et de ma sœur ?

À la fin de la troisième nuit, lorsqu'Atsenhaïon ordonne la halte, le doute n'est plus permis : face à notre campement, je distingue, de l'autre côté du fleuve, l'île de Mont-Royal, sur laquelle est établi Pointe-aux-Trembles !

Je prends Atsenhaïon à l'écart et le questionne. Il me confirme que mon ancien village est bien l'objectif de notre troupe, et m'apprend que l'assaut aura lieu demain à l'aube. Dans le même temps, d'autres établissements français, comme Ville-Marie, Lachine ou encore Trois-Rivières, seront attaqués par la Confédération haudenosaunee.

— Tu dois encore prouver ta loyauté à ta nation ! m'avertit Atsenhaïon avant de me quitter.

Cet avertissement résonne longtemps dans ma tête. Pendant que les guerriers de notre groupe prennent du repos en prévision des combats à venir, je me retourne sans cesse sur ma couche, incapable de trouver le sommeil à l'idée que ma mère et Marguerite sont en grand danger. Je ne

peux néanmoins fausser compagnie à ma troupe, car Atsenhaïon a pris la précaution de poster des sentinelles tout autour du campement.

Lorsque la nuit tombe, les guerriers se réveillent. Certains se restaurent ou s'enduisent de peintures de guerre ; d'autres nettoient leurs fusils ou aiguisent la lame de leur couteau. Une brume fantasmagorique se lève lentement sur le fleuve, estompant les contours de l'île de Mont-Royal, comme pour la dissimuler aux regards des Iroquois.

Si je reste avec les guerriers qui se préparent au combat, rendez-vous au 43.

Si je me rapproche du fleuve, rendez-vous au 22.

45

Je décide d'accompagner Tadodaho, Skaheñtaron et Awenháron au comptoir anglais.

Le soleil n'est pas encore haut lorsque nous quittons le village pour rejoindre la rivière.

Là, Tadodaho et moi arrimons nos ballots de peaux à l'avant de notre canoë. Skaheñtaron et Awenháron font de même dans une seconde embarcation.

Pendant deux jours, nous remontons la rivière Richelieu qui serpente entre les érables et les pins blancs. À plusieurs reprises, des rapides interrompent notre progression et nous forcent à porter les canoës à travers les bois pour retrouver des eaux navigables.

Le troisième jour, nous atteignons le comptoir anglais, signalé par un drapeau représentant une croix de saint Georges qui claque dans le vent. Nous accostons au ponton et franchissons une palissade basse. Dans l'enceinte se dressent un appentis rempli de barils, un vaste entrepôt et une maison en bois équarri, au toit très pentu couvert de bardeaux.

La porte de la maison est ouverte. Un homme à la barbe rousse nous attend sur le seuil. Je reconnais le marchand, Abraham Cuyler, que j'ai

déjà vu commercer avec les gens de notre village. Bien qu'il ait remarqué mes origines françaises, il fait mine de me prendre pour un Iroquois afin de ne pas nuire à ses relations commerciales avec les Mohawks.

Nous ouvrons nos ballots à ses pieds. Le marchand s'accroupit, tâte les peaux de castor, puis dispose sur une table ses marchandises : haches et couteaux en fer, chaudrons en cuivre, couvertures de laine, étoffes, aiguilles à coudre, verroteries.

Puis commence une négociation longue et laborieuse, car elle s'effectue uniquement par gestes et mimiques.

Skaheñtaron et Awenháron obtiennent finalement deux couteaux de fer, un petit baril de poudre et un sac de balles de plomb. Tadodaho, lui, reçoit des aiguilles, un grand chaudron et une hache brillante.

Pour ma part, je choisis d'échanger mes vingt peaux de castor contre quatre belles couvertures à offrir à Tekonwenaharake et Yohahné.

(Notez le code CADEAU.)

Une fois les échanges conclus, nous prenons congé de nos hôtes et entamons le voyage du retour, en profitant du courant qui nous pousse.

Lorsque le soleil décline, nous tirons nos canoës sur une berge.

Trois hommes apparaissent soudain entre les arbres. Des Iroquois qui ont déjà établi leur campement.

Nous nous joignons à leur repas autour d'un feu. L'un de nos hôtes, Enionkwénta, me dévisage avec insistance.

Lorsque je m'éloigne pour satisfaire un besoin naturel, il prétexte la même raison pour me rejoindre.

— Tu te souviens de moi ? me chuchote-t-il.

Le choc est brutal.

Ces mots ont été prononcés en français, avec un léger accent. Voilà deux ans que je n'avais pas entendu parler ma langue natale.

Comme je reste silencieux, Enionkwénta se penche vers moi.

— Mon vrai nom est Joseph. Je suis de Trois-Rivières.

Maintenant, je me souviens de lui : en arrivant de France, lors de notre périple vers Pointe-aux-Trembles, nous avons fait escale à Trois-Rivières, dans une mission jésuite. C'est à cette occasion que j'ai rencontré Joseph. C'est un Huron catholique, baptisé par les « Robes Noires », d'où son prénom chrétien.

— Ces chiens d'Iroquois m'ont enlevé et obligé à devenir l'un des leurs. Mais mon cœur reste huron et chrétien, me souffle Michel. Je veux retourner dans mon pays. Toi aussi, j'imagine ? Seul c'est trop difficile, mais ensemble nous pouvons y arriver.

La proposition est inattendue mais tentante. Revenir parmi les miens ! L'image de ma mère et de ma sœur Marguerite, qui s'était peu à peu estompée au fil de ces derniers mois, me revient plus forte que jamais à l'esprit.

— Attendons qu'ils soient tous endormis et tranchons-leur la gorge ! propose Joseph. Avec leurs canoës et leurs armes, nous pouvons rejoindre la Nouvelle-France, si Dieu le veut !

Je ne réponds pas. Les mots refusent de sortir. Mon cœur bat trop fort. Certes, l'entreprise est risquée mais... revoir ma mère et ma sœur ! Depuis le temps que j'en rêve...

Des rires et des exclamations, à quelques mètres derrière nous, nous rappellent que nous ne sommes pas seuls. Une absence prolongée risquerait d'éveiller les soupçons. Nous nous dépêchons de rejoindre nos compagnons autour du feu. S'ils savaient...

— Fais-moi signe quand tu es décidé, m'enjoint Joseph. Une occasion comme celle-ci ne se reproduira pas de sitôt !

Si j'accepte la proposition de Joseph, rendez-vous au 38.

Si je la décline, rendez-vous au 48.

46

Je décide de rester assis. Atsenhaïon et Tadodaho n'insistent pas : il y a déjà suffisamment de volontaires pour l'expédition punitive.

(Vous perdez néanmoins 1 point de Bravoure.)

Chacun s'affaire ensuite aux préparatifs. Tandis que les guerriers nettoient et réparent leurs armes, les faiseurs de rêve scrutent leurs songes à la recherche de signes favorables, et les hommes-médecine brûlent du tabac afin d'attirer sur eux la bienveillance des esprits.

Le lendemain, à l'aube, les volontaires quittent le village sous les regards des femmes venues leur dire adieu. Certaines pleurent en silence, d'autres les encouragent d'une voix ferme.

Puis la vie reprend son cours. Les jours suivants, avec les hommes restés au village, je participe à des parties de pêche, à des expéditions de chasse et aux travaux communautaires : entretien des palissades, réparation des habitations, préparation du bois pour les feux.

Pourtant, derrière cette apparente tranquillité, une attente sourde s'installe. Tous savent que certains ne reviendront pas.

Si vous avez le code FAVEURS, rendez-vous au 33.

Sinon, rendez-vous au 11.

47

Nous poursuivons notre progression.

Au bout d'un moment, une odeur de fumée nous parvient : le village de Wabinoshka est tout proche.

Redoublant de précaution, nous avançons à demi courbés pour être moins visibles de loin.

Enfin, une clairière apparaît et je distingue des silhouettes d'habitations. À pas de loup, nous pénétrons dans la clairière, puis nous nous dispersons par petits groupes dans le village endormi.

À l'aide des braises que nous transportons dans des feuilles de maïs, nous allumons nos torches et les jetons sur les toitures.

Bientôt, une grande clameur s'élève de nos rangs. Nous poussons nos cris de guerre et invectivons nos ennemis :

— Chiens, vous allez mourir ! Vos femmes seront nos captives !

Mon appréhension se mue en excitation. J'ai l'impression d'avoir déjà vécu cela, comme si ces gestes m'étaient familiers.

Dans les maisons en feu résonnent des cris de femmes et des pleurs d'enfants apeurés. Des guerriers ennemis, armes à la main, jaillissent des ouvertures, silhouettes déformées par les flammes.

L'un d'eux épaula son fusil et me vise. En réponse, j'ajuste le mien.

Nous faisons feu en même temps, soulevant autour de nous un épais nuage de fumée.

GUERRIER ALGONQUIN

Vitalité : 7

Lancez 1D6, une seule fois :

1 : La balle de l'Algonquin m'atteint au front. Rendez-vous au **13**.

2 : La balle du guerrier traverse mon bras gauche. Je perds 3 points de Vitalité. Si cette blessure m'est fatale, rendez-vous au **13**.

3 : Dans notre précipitation, nous manquons tous les deux notre cible.

4-5 : Ma balle atteint l'Algonquin à la cuisse. Il perd 3 points de Vitalité.

6 : Ma balle frappe le guerrier au torse. Il perd 5 points de Vitalité.

Nos fusils déchargés, nous nous ruons l'un sur l'autre, tomahawks levés. Autour de nous, la bataille fait rage, tandis que le vent attise les flammes et projette des gerbes d'étincelles dans la nuit.

Lancez 1D6, jusqu'à la mort d'un des combattants :

1 : Un puissant coup de tomahawk me projette au sol. Je perds 4 points de Vitalité. Si cette blessure m'est fatale, rendez-vous au 13.

2 : L'Algonquin parvient à me frapper au poitrail. Je perds 2 points de Vitalité. Si ce coup m'est fatal, rendez-vous au 13.

3 : Nos tomahawks s'entrechoquent sans qu'aucun de nous ne prenne l'avantage.

4-5 : Mon tomahawk atteint mon adversaire au torse. Il perd 3 points de Vitalité.

6 : D'un coup de tomahawk, je lui fracasse le crâne ; il s'effondre au sol.

Mon adversaire est tombé face contre terre. Entre-temps, le feu s'est propagé à l'ensemble du village. Déjà, la chaleur du brasier met au supplice ma peau nue.

Autour de moi, c'est le chaos.

À travers les fumées de l'incendie, je distingue des silhouettes qui s'empoignent et roulent au sol ; d'autres tentent de fuir, trébuchent et s'abattent dans les flammes.

Dans le tumulte de la bataille, le fracas des armes à feu ne parvient pas à couvrir les cris de haine des combattants qui s'invectivent, les hurlements de terreur des femmes qu'on traîne par la chevelure, ni les râles des blessés qu'on achève à coups de tomahawk.

À quelques mètres de là, j'aperçois Tadodaho, qui a lui aussi terrassé un Algonquin. Il pose son genou sur l'épaule de son adversaire et, d'un geste sûr, lui entaille le cuir chevelu. De l'autre main, il tire sur la chevelure du mort, qui se détache du crâne dans un bruit humide. Puis, dans un rugissement victorieux, il brandit le scalp au-dessus de sa tête.

Un liquide poisseux coule sur mes doigts. Je baisse les yeux, sans comprendre, vers mon poing crispé... qui serre le même trophée hideux : une lourde touffe de cheveux imbibée de sang. J'ai scalpé l'Algonquin qui est à mes pieds sans même m'en rendre compte.

(Vous gagnez 2 points de Bravoure.)

Suis-je encore moi-même ?

Je n'ai pas le temps d'y réfléchir : le pilier d'une habitation en flammes s'abat entre Tadodaho et moi, dressant une barrière de feu infranchissable. Un second tronc embrasé chute à son tour, me coupant toute retraite.

Je suis cerné par les flammes.

La chaleur devient insoutenable.

Je suffoque.

Si vous avez le code VISION, rendez-vous au 3.

Sinon, rendez-vous au 4.

48

Pendant tout le reste de la veillée, des pensées contradictoires m'assaillent.

Je sens le regard de Joseph fixé sur moi, à l'affût du moindre signal que je pourrais lui envoyer. Mais j'évite de croiser ses yeux.

En fin de soirée, alors que nous installons des peaux sur le sol pour dormir, n'y tenant plus, il se rapproche de moi.

— Alors ? me chuchote-t-il d'un ton fébrile.

— Non. Je ne peux pas. J'aime mon frère Tadodaho. Et je suis un Haudenosaunee maintenant.

La première affirmation vient du fond du cœur, mais je ne suis pas certain de croire à la seconde.

Joseph hausse les épaules et affiche une petite moue de dépit avant d'aller se coucher.

Craignant qu'il ne passe malgré tout à l'acte, je demeure éveillé une partie de la nuit, la main crispée sur mon couteau. Je finis néanmoins par succomber au sommeil.

Lorsque je m'éveille le lendemain, Joseph est toujours là... et nous sommes tous encore vivants.

L'ancien Huron n'a pas mis son projet à exécution, bien qu'il arbore un air maussade.

Peu de temps après, nous prenons congé de nos hôtes d'un soir et reprenons notre navigation.

Pendant toute la journée suivante, mon esprit oscille entre regrets, nostalgie et résignation.

Tadodaho, lui, est au contraire d'humeur joyeuse, ravi des marchandises obtenues au comptoir anglais. Il accompagne ses coups de pagaie d'un chant cadencé :

*Le maïs pousse haut dans nos champs,
le cerf court dans nos forêts.
Nos maisons longues sont pleines de rires,
nos feux brillent dans la nuit.
Heureux celui qui vit parmi les siens,
heureux l'homme du Peuple des Longues Maisons.*

Ce chant joyeux ne fait qu'accroître mon spleen.

Après plusieurs portages, la force du courant nous permet de rejoindre notre village à la tombée du jour.

À peine avons-nous tiré le canot sur la berge que les femmes de la maison s'approchent déjà pour examiner ce que nous rapportons du comptoir anglais.

Tekonwenaharake et Yohahné sont enchantées des cadeaux que je leur ramène.

Au cours de la soirée, Tadodaho narre en long et en large notre périple. Son récit arrache des exclamations enthousiastes à l'assistance lorsqu'il raconte dans les moindres détails la négociation difficile qu'il a menée avec Abraham Cuyler pour obtenir ses marchandises.

Autour de nous, la maison longue résonne de rires et de conversations. La fumée des foyers monte lentement vers les ouvertures du toit. Une pipe de tabac se met à circuler parmi l'assemblée.

Je reste silencieux, loin d'ici, perdu dans mes pensées.

Distraitement, mes doigts effleurent le mouchoir de Marguerite, seul souvenir tangible de mon ancienne vie.

Mon esprit retourne vers ma mère et ma sœur.

Les reverrai-je un jour ?

Rendez-vous au 28.

49

Même si je ne porte pas Michel dans mon cœur, je ne peux me résoudre à l'abandonner. Ce ne serait pas chrétien. Et surtout, il a ravivé en moi le souvenir de ma mère et de ma sœur... ainsi que le fol espoir de les revoir un jour. Je m'accroche à cette pensée pour trouver le courage de risquer le tout pour le tout.

Durant le reste de la journée, je rassemble discrètement les vivres et l'équipement nécessaires à notre voyage de retour, puis je dissimule mon ballot dans un bosquet, à proximité d'un canoë que je compte voler lors de notre fuite.

Une fois la nuit tombée et les occupants de ma maison longue plongés dans le sommeil, je me glisse à l'extérieur et quitte le village à pas de loup, tandis qu'une pluie fine et glaciale se met à tomber.

Je rejoins Michel, toujours attaché à son poteau, ruisselant d'eau sous l'averse.

Sa tête pend de nouveau sur sa poitrine. Je le secoue pour le réveiller.

— Michel ! Michel ! Je suis revenu. On s'en va !

Mais Michel ne réagit pas. Fébrilement, j'entreprends de couper ses liens.

Quand j'y parviens, son corps s'effondre lourdement sur le sol, sans le moindre mouvement.

Je me penche sur lui et le secoue à nouveau.

Sa peau est froide. Son visage figé dans un rictus hideux. Ses yeux... déjà morts.

Le claquement sec d'un chien de fusil qu'on arme me fait relever brusquement la tête.

Le canon d'une arme à feu vient se plaquer contre ma tempe.

Tadodaho est là, le visage débordant de haine, et le doigt crispé sur la détente.

Il a dû me surveiller toute la journée et découvrir mes préparatifs de fuite.

L'Iroquois me crache au visage :

— Chien ! Tu n'es pas un Haudenosaunee ! Tu n'es pas Otetiani ! Tu n'es plus mon frère !

Puis il appuie sur la détente.

BANG.

La balle m'expédie dans le monde des esprits.

Qui vais-je y retrouver ? Michel ?... Ou Otetiani ?

Vous avez atteint L'ÉPILOGUE

« *RETROUVER UN FRÈRE, EN PERDRE UN AUTRE* »

50

Village de Kanenhstàke, en Iroquoisie, 25 août 1689

Le voyage du retour a été éprouvant pour ma mère et Marguerite, bien que j'aie essayé, autant que possible, de les rassurer sur le sort qui leur était réservé.

Lorsque nous arrivons dans la clairière, tous les membres du village sont là pour observer et conspuer le groupe de captifs dont elles font partie.

Ma mère et ma sœur jettent des regards inquiets sur ce monde étrange et barbare qui les entoure et les effraie tant. Elles ne se lâchent pas la main, se serrent l'une à l'autre, comme pour se protéger mutuellement. Au milieu de cette foule d'inconnus, leurs yeux perdus, pleins d'appréhension, cherchent en vain un visage familier auquel se raccrocher.

Les femmes du clan les accueillent à l'entrée de la palissade, déposent sur leurs épaules des peaux de cerf et les guident à l'intérieur d'une maison longue. Je leur emboîte le pas.

Avec des gestes d'une infinie douceur, les anciennes déshabillent ma mère et ma sœur, leur passent des robes en peau de chevreuil, puis leur donnent leurs nouveaux noms : Yohahné et Tekonwenaharake.

Les vêtements européens de ma mère et de ma sœur sont jetés au feu. Alors, je retire de ma poche d'écorce le vieux mouchoir brodé de Marguerite, que j'ai conservé tout ce temps, et je le livre à son tour aux flammes. Dans la fumée qui s'élève du foyer, il me semble distinguer le visage d'Otetiani qui sourit. Les morts du clan ont été remplacés.

Puis, des cris de joie s'élèvent du cercle des femmes rassemblées autour d'elles, bientôt repris par tous les occupants de la maison longue. Le vacarme des voix résonne sous la charpente enfumée. Toute la maison célèbre leur renaissance.

Surprises, les femmes qu'on appelle désormais Yohahné et Tekonwenaharake me jettent un regard craintif. Le visage apaisé, je les rassure une nouvelle fois :

— Vous ne craignez plus rien, désormais. Vous êtes ici chez vous, et ce toit en vaut bien un autre.

Marguerite me renvoie un sourire timide, un sourire qui semble dire : après tout... pourquoi pas ?

Nos deux mondes ne feront plus qu'un. Une nouvelle aventure commence.

Vous avez atteint l'ÉPILOGUE
« RÉUNIS SOUS LE MÊME TOIT »

Bibliographie

- Les aventures extraordinaires d'un coureur des bois : Récits de voyages au pays des Indiens d'Amérique (autobiographie, Pierre-Esprit Radisson)
- Lettres du Père François-Joseph Bressani chez les Iroquois (correspondance, François-Joseph Bressani)
- Pierre Millet en Iroquoisie au XVIIe siècle – Le sachem portait la soutane (biographie, Daniel Saint-Arnaud)
- Iroquois (BD, Patrick Prugne)
- Fleur des Iroquois (roman, Marc Seassau)
- Étienne Brûlé. t.1 - Le fils de Champlain, t.2 - Le fils des Hurons, t.3 - Le fils sacrifié (biographie romancée, Jean-Claude Larocque et Denis Sauvé)
- Iroquoisie, tome 1 (traité d'histoire, Léo-Paul Desrosiers)

Sites web

- Site AKI de l'Université du Québec à Trois-Rivières consacré aux Sociétés et Territoires autochtones :
https://oraprdnt.uqtr.quebec.ca/portail/gscw031?owa_no_site=85&owa_no_fiche=2&owa_bottin=
- Site « Internet Sacred Text Archive » :
<https://sacred-texts.com/>