



## Chapitre 15 : ghost rider

Par jessyca

Publié sur [Fanfictions.fr](https://www.fanfictions.fr).

[Voir les autres chapitres.](#)

---

## CHAPITRE XV

*(spécial ghost rider)*

### GHOST RIDER

#### Introduction

Le mythe est essentiellement un récit que les usagers sentent dans un rapport régulier, d'ailleurs quelconque, avec un rite positif ou négatif de la vie magico-religieuse, ou juridico-religieuse, ou politico-religieuse.

Peu importe que ce récit fasse intervenir des dieux, des héros fabuleux, ou des personnages crus «**historiques**» : du moment que le récit accompagne ou justifie, ou illustre un rite, il mérite le nom de mythe *M. Georges Dumézil* (*Mythes et dieux des Germains. Essai d'interprétation comparative*).

**«Il était une fois un événement qui défrayait la chronique : par les nuits d'hiver on entendait dehors, sur terre ou dans les airs, passer une troupe inconnue. Qui était surpris en plein champ ou dans les bois apercevait un cortège étrange de fantassins et de cavaliers, les uns ensanglantés, les autres portant leur tête sous le bras... C'était la Chasse sauvage ou infernale, la cohorte des damnés, un thème qui n'a cessé d'inspirer les poètes, les écrivains et les peintres.»**

Depuis des siècles cette troupe est connue et les premiers témoignages se perdent dans la nuit des temps.

Mythe ou légende, elle représente une croyance profondément enracinée dans les mentalités des peuples indo-européens ; elle a pris mille et une formes, et la multiplicité des variantes indique à l'évidence que nous ne sommes pas confrontés ici à une donnée fossilisée, mais qu'il s'agit d'une tradition bien vivante.

Mêlant paganisme et christianisme, les récits qui nous sont parvenus forment un corpus énorme, embrouillé, controversé.

Ils se caractérisent par un syncrétisme poussé et un amalgame d'informations, de traditions très diverses, d'une opacité si redoutable qu'elle a jusqu'ici fait obstacle à un déchiffrement acceptable par les chercheurs.

La Chasse sauvage relève de ce que l'on appelle la mythologie populaire, c'est-à-dire d'une pléiade de croyances bien plus anciennes que le christianisme.

Ces croyances structuraient la vie quotidienne, avaient une fonction sociale, possédaient une cohérence et formaient un système élaboré d'interprétation du monde (*Weltanschauung*). Comme toutes les créations humaines, elles furent soumises à l'usure du temps et des mémoires, à l'évolution historique, aux assauts de la « **vraie foi** », si bien qu'aujourd'hui nous nous trouvons devant un palimpseste qui recouvre les données anciennes.

Elle les a repensées, réorganisées et intégrées, lorsque cela était possible, au dogme de la religion dominante, sinon, elle les a éliminées.

Ainsi disparut la cohérence du système. Nous n'avons plus sous les yeux que des fragments épars, véritables morceaux d'un puzzle qu'il faut ajuster sans modèle.

Nous sommes confrontés à un monde fantastique, énigmatique, très déroutant.

Au Moyen Age, la « **Chasse infernale** » est une légende chrétienne qui reprend des traditions anciennes. Cette légende aurait puisé son inspiration dans des mythes relatant le passage d'une « **Chasse sauvage** », dont l'origine pourrait être indo-européenne

Ainsi a-t-on, pendant des siècles, cru voir des cortèges fantastiques qui mêlaient chasseurs, soldats, damnés, cavaliers avec leurs meutes, surgissant avec fracas du néant pour disparaître sans laisser de traces, comme une nuée d'orage.

Ils étaient souvent menés par un géant, un seigneur ou un roi où encore des bonnes dames légendaires, symboles de prospérité, qui venaient aux solstices visiter les maisons, *Diane*, et *Hérodiade*, *Satia* et *Abonde*. On y rencontrait des sorcières dont le double était censé avoir quitté le corps endormi, des défunts ou des revenants qu'on considérait damnés ou errant dans les limbes, enfin des cohortes de démons et de diables.

Certains éléments de la troupe de la nuit sont caractéristiques de divers récits germaniques.

Tantôt la Chasse est une troupe de guerriers à cheval, généralement vêtus de noir, qu'accompagne une troupe bruyante et disparate; c'est le « **wütende Heer, l'armée infernale** », des fois conduite par *Wotan*, lui-même qui christianisée deviendra un simple cortège d'âmes en peine, une troupe de damnés, quand elle ne dégènera pas en danse macabre.

Tantôt il s'agit d'un véritable équipage de chasse, conduit par un chasseur-fantôme (le Grand Veneur), et qui comporte des montures, des chiens, une proie, une suite, etc. La proie est généralement un cerf ou un sanglier, ou encore une femme (nue, vêtue d'une robe blanche, etc.). C'est « la Wilde Jagd, la Chasse sauvage ».

Chasse sauvage et cohortes ont fusionné avec le thème du « **Chasseur Maudit** »: un noble condamné, parce qu'ayant chassé un jour sacré ou encore un chasseur sanguinaire victime d'une ironie macabre, puisqu'il est pris au mot, ayant proféré qu'il chasserait jusqu'à la prise d'un gibier qui se dérobaient sans cesse il chassera ainsi éternellement.

C'est le thème du récit connu sous le nom de *Der Württemberger* qui a eu une longue postérité sous divers noms.

Ainsi le Grand Veneur de la forêt de Fontainebleau. L'un des motifs fondamentaux de ce type de récit est l'attachement du chasseur à un lieu, en général la forêt, dont il ne peut sortir.

La fusion des récits est bien attestée dans les légendes recueillies au XIXe siècle outre-Rhin.

Là, le chasseur est souvent le *diable* en personne, et son gibier est humain.

On s'en aperçoit lorsqu'un paysan lui crie, comme une boutade, de ne pas oublier de lui donner sa part de gibier et qu'il reçoit un débris humain.

### **Chasseur maudit**

En outre, rejoignent ce groupe de légendes des personnages comme *le roi Arthur et Dietrich von Bern*, tous deux frappés par l'anathème de l'Eglise, le premier pour ses péchés, le second pour son arianisme. L'un des noms de la Chasse Sauvage sera ainsi *Chasse Artus*.

Une autre tradition est soulignée par les germanistes : la présence de *Wotan/Odin (ou encore Wodan)* à la tête des chevauchées fantastiques.

Un villageois suédois condamné en 1639 pour avoir rejoint une Chasse Sauvage, il reconnaît que cette troupe était celle « **des hommes d'Odin** ». Précisons à propos du nom *Odin*, appellation nordique de *Wodan*, qu'il dérive de la même racine *wuot (donnant odr en vieux*

*nordique*) et qu'il renvoie également à l'idée d'ensauvagement. L'image de Wodan/ Odin, conducteur de la Chasse Sauvage, n'est pas restée figée dans les archives. Dans la péninsule Scandinave, les récits oraux font encore mention des Odensjctkt ou des Odinsjaeger, tandis que dans les pays alémaniques, les dénominations vernaculaires du Chasseur Sauvage placé à la tête des chevauchées volantes gardent vivante la mémoire de l'ancienne divinité. Ce chasseur est *der Wuder* en Saxe, *der Wude*. en Rhénanie, *der Wod* au Luxembourg ou encore *der Waud* en Poméranie.

La constitution de la troupe, l'apparence de ses membres, la présence ou l'absence d'animaux, le bruit ou le silence, l'existence d'un meneur ou d'une meneuse variaient donc selon les pays et les régions et portaient différents noms ,*le diable* ,*Wotan/Odin* , *dame Holle*, *Percht*, enfin « **Mesnie Hellequin** » ,le plus fréquent ,chez nous.

Il faut aussi prêter une attention particulière aux dates et aux lieux d'apparition de l'Armée infernale ainsi qu'aux phénomènes qui l'accompagnent. Dans nulle légende, le temps de l'apparition n'est aussi souvent évoqué que dans celle-ci.

Selon les régions et les siècles, on l'aperçoit en automne, les trois derniers jeudis de l'Avent, pendant les Douze Jours, à Noël, à la Saint-Sylvestre, à la Saint-Jean ou de la la Saintgeorges à la Saint-Martin, pendant les Quatre-Temps et à la Pentecôte. Toutes ces dates sont révélatrices, et la concentration des apparitions sur l'hiver possède une longue histoire.

Les indications de lieu vont de l'imprécision relative dehors, sur le chemin, dans la rue, devant la maison - à une localisation significative: l'Armée furieuse se montre en forêt, parfois dans une clairière, traverse un pré ou une prairie, apparaît dans une vallée, sur une montagne.

Elle est parfois accompagnée d'un vacarme et d'un tumulte rappelant la tempête, raison pour laquelle on l'a fréquemment interprétée comme la personnification de celle-ci et d'animaux qui présentent parfois des difformités ou bien qui sont morts eux aussi, trait qui devrait retenir l'attention car il relativise singulièrement la connotation chrétienne presque permanente du thème. Parfois, son apparition est liée à une musique ou au tintement de clochettes.

On relèvera aussi la présence d'un interdit dans certaines attestations de la légende: quand on entend venir l'Armée furieuse, il ne faut pas chercher à la voir.

Dans les récits plus récents, il faut se garder d'adresser la parole à ses membres, sinon on est emporté par elle, on tombe malade ou on meurt, ou bien on a la révélation de son prochain trépas.

A l'époque de nos témoins, le rôle de l'Armée furieuse est simple et relève des présages: le passage de la cohorte de morts annonce des catastrophes, décès et épidémies. *Claude Lecouteux*. Chasse Sauvage ,Armée Furieuse.

Grâce aux progrès de la mythologie comparée, nous savons aujourd'hui que la littérature médiévale conserve d'anciens mythes. Non seulement la littérature d'imagination mais aussi les chroniques, les exempla (*textes religieux moralisants*), voire les textes dits «**scientifiques**». De quels mythes s'agit-il?

Le plus souvent, ce sont des mythes préchrétiens (*chamaniques, celtiques ou germano-Scandinaves*) qui ne relèvent pas directement du monde gréco-latin.

La difficulté de cerner et d'analyser ces traditions a bien souvent conduit à en minimiser l'influence.

Pourtant, elles survivent sous des formes inattendues durant tout le Moyen Age et même bien au-delà de cette période, y compris dans les contes populaires. Faute de les percevoir, en particulier dans les littératures européennes du Moyen Age, on s'expose à des interprétations textuelles souvent «**littéraires**» dans le plus mauvais sens du mot, c'est-à-dire sans profondeur historique ou culturelle, lorsqu'elles ne sont pas, tout simplement, anachroniques. Toutefois, si le mythe est le matériau premier de la littérature médiévale, il faut pouvoir distinguer le mythe hérité (*mythe ethno-religieux*) du mythe inventé par la littérature (*mythe littéraire*).

Ce qui frappe le plus dans l'histoire de la Chasse infernale, c'est sa variabilité, sa faculté de se fondre avec d'autres croyances, d'en tirer des éléments et de les amalgamer. Les témoignages cités laissent entrevoir deux grands vecteurs. D'abord le culte des ancêtres qui favorise la fusion du thème avec la table des âmes puis le repas des fées ; ensuite, les rituels culturels qui aboutissent aux mascarades et aux cortèges carnavalesques. Sur ce tronc vinrent se greffer des motifs tirés de la légende du Chasseur sauvage, puis, lorsque les clercs se furent emparés de la Chasse infernale et l'eurent adaptée au dogme chrétien, d'autres éléments venus d'une création médiévale, la légende du Chasseur maudit qui n'est, somme toute, qu'une Chasse infernale en miniature car réduite à sa plus simple expression, c'est-à-dire à un unique participant humain ; et à son tour cette légende édifiante évolue au fil des âges pour produire celles du juif errant et du vaisseau fantôme. Cette perméabilité des traditions entre elles repose, à notre avis, sur un fonds commun, sur une vision de l'univers commune, et la démarche intellectuelle qui se laisse entrevoir est une tentative d'explication et de maîtrise du monde dans lequel vivaient nos ancêtres.

Des témoignages vont ainsi se succéder depuis le plus Haut Moyen Age jusqu'au début de l'ère moderne : des noms vont jaloner cette série : Orderic Vitalis et la Mesnie Hellequin, Gautier Map et le roi de Herla, le Roman de Fauvel etc. Il s'agit chaque fois, du reflet plus ou moins déformé de traditions encore très vivantes dans la tradition orale et donc la permanence de mythes autour de noms légendaires (*Hellequin, Mannequin, Arthur, etc*). Plusieurs traces

peuvent être suivies : le culte des ancêtres, les rituels qui vont aboutir aux mascarades et cortèges du carnaval , la légende du chasseur maudit , ou encore celle du chasseur sauvage que les clercs vont transformer en vie de ST Hubert pour l'adapter au dogme chrétien. C'est que le mythe primitif se déforme et que les valeurs vont s'inverser, par le bouleversement qu'occasionne le christianisme en Europe. Les divinités tutélaires vont se retrouvées rejetées du côté des puissances infernales et démoniaques tandis que les mythes qui ne pouvaient être expurgés étaient privés de sens. Les autres étaient modifiés en fonction de la morale nouvelle, ou de la tradition biblique, .Pourtant, ils ne disparurent pas, restés bien ancrés dans l'esprit des populations rurales (**«païen»** *dérivé de pagus, lieu, a donné paysan* ).

On évoque tout d'abord la redoutable contiguïté de la passion cynégétique et de la fureur diabolique et, au 19ème siècle encore, il n'est de contrées dans lesquelles ne circulent d'inquiétantes histoires, de nature à renforcer ce soupçon.

Ici, en Poméranie, on murmure que les chasseurs étrangement chanceux ont en réalité passé un abominable marché : en échange de chaque pièce de gibier acquise de leur vivant, ils auraient accepté de traquer, pour le compte de Satan, une âme après leur mort.

Là, en Vendée, on assure que le sinistre « **Crieur** » qui conduit la chasse volante des « **Grands-Bois** » est un chasseur ayant conclu un pacte avec le diable pour assouvir à jamais sa passion. Cette défiance collective trouve sa cristallisation dans l'image du diable-chasseur. C'est en effet sous les traits d'un homme tout de vert vêtu, portant une gibecière en cuir et la tête couverte d'un chapeau a longue plume, que Satan apparaît régulièrement tant dans l'iconographie que dans les traditions orales. Il ne s'agit pas seulement de la représentation classique du Prince des ténèbres, le traqueur d âmes par excellence. Dans toute l'aire alémanique, de nombreuses légendes brodent sur le motif de la funeste rencontre, au détour d'un sentier, entre un promeneur et un chasseur affable, qui est en fait le Chasseur vert. Bertrand Hell Sang Noir Chasse Foret Et Mythe De L'europe Sauvage En Europe.

Tout ce syncrétisme va se décliner en plusieurs histoires types, au fil du temps :

Passant de jour comme de nuit, visible ou invisible, formée de cavaliers, de piétons ou des deux, composée de personnes ayant un aspect normal ou bien celui de leur dernière heure, accompagnée d'animaux ou non, d'un chariot, la Chasse infernale reste par-delà les siècles l'une des légendes les plus singulières du Moyen Age, un modèle d'interaction des traditions cléricales et de la mythologie populaire. Elle nous ouvre les portes d'un imaginaire jamais en repos, qui travaille par associations, véritable quête de la connaissance de l'univers pris dans sa totalité, où ici-bas et au-delà interfèrent en permanence, où l'homme n'est donc jamais seul et échappe à l'angoisse existentielle car il sait que des liens l'attachent au passé comme à l'avenir, sait où il va et ce qu'il deviendra, qui il rejoindra lorsqu'il aura quitté ce monde sublunaire et quelles seront ses activités. La Chasse infernale relève donc aussi de la religion, soit-elle païenne ou chrétienne, et nous invite à méditer un message qui perdure dans les siècles des siècles.

Son récit relate la vision d'un certain Gauchelin, un prêtre normand qui une nuit se heurte à une « **Mesnie** » (*En vieux français, une mesnie désigne un cortège, un équipage, un train de chasse, de valets de meute*), aérienne et terrifiante, conduite par un géant nommé Hellequin (*ou Herlechin*). Revenant de visiter un malade, le prêtre entend venir une armée. Il veut alors se cacher, mais le géant armé d'une massue le contraint de rester près de lui. Passe alors toute une cohorte de pillards, de chevaliers noirs, armés pour la bataille, de femmes à cheval confessant leurs turpitudes, etc.

**« Voici qu'une immense troupe (turba) de gens à pied se mit à passer. Ils portaient sur leur cou et leurs épaules du bétail, des vêtements, des objets de toutes sortes et divers ustensiles que les brigands emmènent habituellement avec eux. Tous se lamentaient et s'exhortaient à aller plus vite. Le prêtre reconnut dans ce cortège plusieurs de ses voisins morts depuis peu et il les entendit se plaindre des grands tourments qu'ils subissaient en raison de leurs méfaits. »**

**« Ensuite passa une bande de croques-morts auxquels se joignit aussitôt le géant. Ils portaient une cinquantaine de bayarts, soutenus chacun par deux porteurs. Des hommes de la taille de nains mais dont la tête était aussi grosse qu'un tonneau étaient assis sur ces bayarts. Deux Ethiopiens [= des diables] portaient également un immense tronc d'arbre sur lequel un malheureux cruellement enchaîné était torturé : au milieu de ses supplices, il poussait d'horribles hurlements. En effet, un terrible démon se tenait sur ce tronc et le frappait violemment de ses éperons incandescents dans les reins et le dos, tout ensanglantés. Gauchelin le reconnut aussitôt comme le meurtrier du prêtre Etienne ; il le vit souffrir de façon intolérable pour le sang d'un innocent qu'il avait versé, deux ans plus tôt, sans avoir fait pénitence pour un si grand crime. »**

**« Puis arriva un groupe de femmes qui parut au prêtre une multitude innombrable. Elles étaient à cheval, montées à la manière des femmes sur des selles de femmes [= à l'amazone], où se trouvaient fixés des clous incandescents. Souvent le vent les soulevait à la hauteur d'une coudée et les laissait retomber aussitôt sur ces pointes. Ces clous brûlants les blessaient aux fesses et, horriblement tourmentées par ces piqûres et ces brûlures, elles criaient : "Hélas ! Hélas !" et confessaient devant tout le monde les péchés pour lesquels elles subissaient de tels châtements. Ainsi, c'est sans doute pour les attraites et les plaisirs obscènes dont elles abusèrent de leur vivant qu'elles endurent maintenant le feu, la puanteur et tous les autres supplices, trop nombreux pour pouvoir être rapportés... »**

La vision se poursuit par celle d'ecclésiastiques supérieurs du prêtre et de guerriers noirs et Gauchelin de conclure :

**«Voilà sans aucun doute les gens de Herlechin. J'ai ouï dire que quelques personnes les ont entendus et vus parfois. J'étais incrédule. Maintenant, je vois les mânes des morts. »**

La légende de la Chasse sauvage fantastique, ou nommée Wild Hunt par les anglo-saxons, est un ancien mythe qu'on trouve principalement dans l'Europe du Nord et centrale (*dont le nord et l'ouest de la France*).

On en voit toutefois quelques-unes dans le Sud de l'Europe (*Espagne, Italie*) et même Outre-Atlantique (*aux États-Unis et au Canada*).

*La chasse fantastique, chasse aérienne, chasse sauvage* dans la désignation générique, est un mythe populaire européen impliquant un groupe fantomatique ou surnaturel de chasseurs qui mènent une poursuite sauvage.

Les chasseurs peuvent être des elfes, des fées ou des morts, et le chef de la chasse est souvent une figure associée au dieu germanique Wotan.

La légende est présente dans un grand nombre de pays, le Centre et le Nord de l'Europe, et dans la plupart des régions de France, l'Ouest et le Sud-Ouest, le Centre et l'Est. Elle est attachée à de nombreux phénomènes naturels tel le fracas d'une tempête nocturne, d'un grand vent, parfois d'un vol d'oiseaux migrateurs, assimilés au passage de cavaliers en chasse et de meutes de chiens emportés dans les airs à la suite d'une malédiction. Ces légendes, basées sur un fonds commun, portent des noms très variés. De nature syncrétique, ces récits ont été soumis à des réorganisations et des intégrations successives par les dogmes religieux dominants.

### **Chasse sauvage**

Toutes les contrées partagent le même mythe adapté à leurs propres croyances (*les germaniques l'associent à Wotan*). La Chasse sauvage est constituée d'un groupe d'individus qui appartiennent au registre fantastique (*elfes, fées*), le plus souvent il s'agit de défunts ou de spectres. Ce sont des êtres noirs, à l'aspect repoussant, qui chevauchent des montures noires et sont accompagnés de chiens noirs, nommés les Ghost Riders dans certaines régions du monde. La chasse se déroule toujours de nuit, accompagnée de grands bruits provoqués soit par les éléments (*orage, tempête*), soit par la nature (*vols d'oiseaux, cris de bêtes*). Entendre la Chasse sauvage est signe de mauvais présage ; elle annonce une catastrophe naturelle, un fléau ou une guerre.

### **Les différentes Chasses sauvages**

On distingue toutefois plusieurs chasses sauvages. L'une d'entre elles est uniquement

composée de femmes, de sorcières, pouvant être autant bienveillantes que le contraire. Durant la chasse, elles s'affrontent dans un combat qui détermine l'avenir des récoltes.

Ce ne sont que quelques exemples, car on trouve une centaine de chasses différentes, chacune avec son nom propre et sa légende. Toutes ont des origines similaires à celles expliquées auparavant ; mais celles qui mettent en scène un ou plusieurs individus maudits restent cependant les plus répandues.

### **La chasse sauvage de Wotan, par F. W. Heine.**

Le germaniste et médiéviste Otto Höfler a rapproché la légende de la chasse sauvage et ses différentes variations folkloriques plus tardives aux cultes antiques liés aux compagnonnages guerriers indo-européens, au dieu Wotan (*Odin*) qui en est l'incarnation dans la mythologie germanique, ainsi qu'aux cultes des morts<sup>1</sup>.

Cette analyse est confirmée par l'historienne des religions, *Kris Kershaw* qui étend son étude à d'autres compagnonnages guerriers du monde indo-européen, tels que les Maruts en Inde. Ces cultes importants dans la vie religieuse pré-chrétienne ont trouvé par la suite une continuité dans les légendes de chasse fantastique et les manifestations de Mardi Gras et du Carnaval.

### **Manifestations**

#### **Dames de la Nuit**

Certaines chasses fantastiques sont essentiellement composées de femmes et conduites par des domina.

Les domina sont des figures féminines tantôt bonnes (*gentille*), tantôt mauvaises.

Ces chasses fantastiques féminines reposaient sur la croyance aux alter egos et à la faculté magique de se dédoubler pour commettre des méfaits. A la manière des Benandanti au XVI<sup>e</sup> siècle, ces femmes semblables à des sorcières s'affrontent dans un combat nocturne surnaturel dont l'issue détermine la fertilité des récoltes. Ces troupes peuvent être guidées par *Holda*, *Diana*, *Hérodiade*, *Satia* ou *Dame Abonde*, *Pertch* ou *Pertcha* en Allemagne. Leurs chasses nocturnes se caractérisent par des festins et la consommation de nourriture et de boissons dans les demeures qu'elles envahissent la nuit. D'après *Claude Lecouteux*, ces récites mythiques ont une fonction calendaire et divinatoire : dans l'Occident médiéval, tables et festins sont ainsi dressés pour attirer les faveurs des Dames de la Nuit dont dépendra la fertilité des sols, des troupeaux et des hommes.

## Chasse volante

Parfois, on parle de Chasse volante (*ou aérienne*), composée d'un chasseur qui quitte la messe à l'appel d'un gibier. Pour ce sacrilège, lui et ses compagnons sont tués dans une tempête et depuis chassent sans fin un gibier qu'ils ne peuvent jamais attraper.

Dans la majorité des cas, un personnage enfreint une loi sacrée : grand chasseur, il assiste à la messe, lorsqu'il entend un signal, ses valets ont levé un gibier. Le personnage n'écoutant que son instinct de chasseur quitte la messe, suivi de tout son entourage, pour sauter sur son cheval et partir à la chasse. La punition du sacrilège ne se fait pas attendre : le personnage, ses compagnons, leurs valets, chevaux et chiens, sont emportés par une puissante tempête qui ne prend jamais fin, souvent à la poursuite d'un gibier qu'ils n'atteignent jamais, dans un supplice semblable à celui de Tantale. C'est cette chasse hurlante que l'on entend passer, la nuit, quand se déchaîne la tempête. Chaque version développe ensuite des détails différents.

On évoque parfois le sort des personnes qui se trouvent présentes lors du passage de la chasse, et des moyens d'échapper à une mort certaine : en faisant des moulinets au-dessus de sa tête avec un bâton ou avec son bras, en traçant un cercle sur le sol, en présentant une croix, etc. Les imprudents qui réclament une part du gibier (*Part à la chasse !*) voient tomber des cadavres humains, entiers ou en morceaux.

## Chasse terrestre

La Chasse terrestre, quant à elle, se déroule dans les bois ; ces participants sont eux aussi condamnés à chasser pour l'éternité pour avoir pactisé avec *le Diable*.

Il existe un autre thème de chasse maudite. Celle-ci n'est pas « **volante** », mais se fait dans les bois et les forêts, toujours à grand bruit, et sans qu'on la voie. Il n'est jamais souhaitable de se trouver sur le passage de cette chasse. Elle est en général le fait d'un pacte passé avec *le Diable*, qui condamne l'imprudent à parcourir la forêt en chassant, à certaines heures et dates fixées. Ce sont souvent des prêtres ou des moines qui sont tombés dans ce piège : ainsi, un moine de l'abbaye de Laval Dieu, qui aimait la chasse, voit une bête et s'écrie :

« **Le Diable m'emporte si ce n'est pas un loup !** »

Or, c'était un renard. Le Diable surgit et menace d'emporter le moine, puis lui offre de ne prendre son âme qu'au jour de sa mort, mais en contrepartie il devra faire treize fois le tour des bois en criant « **Taiïaut !** », comme s'il chassait. C'est donc ce qu'il fait. Dans le pays, on l'entend, mais on ne le voit jamais. On lui a donné le nom d'Ouyeu : « **le Crieur** ». En Espagne, la Santa Compañía est une procession de morts.

## Autres légendes

En Bretagne, il existe des légendes qui cependant n'ont pas trait à la chasse, comme celle du passage de l'Ankou sur sa charrette, ou celle, près de la baie des Trépassés, des chiens des équinoxes (*chas an Geidell*), qui de l'enfer tentent vainement d'atteindre le ciel.

Les chasses constituées uniquement de chiens sont fréquentes (*la chasse à Briquet, Poitou*) : en ce cas, il faut attacher le chien de la maison, sinon il rejoindrait ses congénères.

En dehors d'une chasse proprement dite (*poursuite d'un gibier*), on a alors un cortège de damnés errants ou conduits en enfer, ou des enfants morts sans baptême à qui le Paradis a été refusé, et qui errent sans fin en gémissant.

## Noms des chasses fantastiques

Selon les pays et les régions, le nom de la légende varie. La plupart des noms commençant par le mot chasse suivi d'un nom de personnage (*la Chasse Hennequin*), d'un roi (*la Chasse du roi Salomon, la Chasse du roi Artus*), plus rarement d'un saint (*la Chasse Saint-Hubert, Saint-Eustache*), d'un qualificatif (*la Chasse sauvage, la Chasse galopine, la Chasse volante*) ; mais on trouve aussi Menée (*la Menée Hellequin*) ou Mesnie, voire Mesnieye, termes de l'ancien français désignant la « **maisonnée** ».

Dans le Berry, on trouve la chasse à Bôdet, ou le mullet-odet, ce qui ramène à l'âne et à la chasse à baudet :

**« Une des scènes de la nuit dont la croyance est la plus répandue, c'est la chasse fantastique : elle a autant de noms qu'il y a de cantons dans l'univers. Chez nous, elle s'appelle la chasse à baudet, et affecte les bruits aigres et grotesques d'une incommensurable troupe d'ânes qui braient. »**

— George Sand

La Chasse-galerie et ses variantes (*chasse Galery, chasse Galère, etc.*), possiblement nommée d'après un seigneur nommé *Gallery, de la Vendée et du Poitou*, s'est répandue au Canada, où les chevaux ont été remplacés par un canoë volant déjà présent dans les mythes amérindiens. Les personnages bibliques abondent : *Caïn, David, Hérode, Holopherne, Salomon*.

*Le roi Arthur (Artur, Artus)* occupe aussi une place de choix. Les chasses sont rarement, du moins en France, conduites par une femme, qui est alors généralement anonyme (*Dame*

blanche)

## La Mesnie Hellequin

Jean-Claude Schmitt consacre un chapitre de son ouvrage *Les Revenants au thème de la Mesnie Hellequin*. Il indique que ce terme commence à apparaître au xii<sup>e</sup> siècle dans les textes, et que la plus ancienne mention connue est due au moine anglo-normand *Orderic Vital* (1075-1142 ; livre VIII de son *Histoire ecclésiastique*, écrit entre 1133 et 1135). Celui-ci rapporte le récit d'un jeune prêtre, *Walchelin*, qui aurait rencontré une foule terrifiante dans la nuit du 1<sup>er</sup> janvier 1091 dans la région de Courcy. *Walchelin* lui a décrit d'abord une troupe de piétons torturés par des démons, suivie d'une armée de religieux, dont des évêques et des abbés, et enfin d'une armée de chevaliers :

il a reconnu plusieurs personnes décédées dans chacun de ces trois groupes. Il a identifié ce défilé à la *Mesnie Hellequin* (*familia Herlechini*) dont il avait déjà entendu parler. Il aurait été lui-même pris à la gorge par un revenant (*un chevalier mort*) et en conservait une marque de brûlure.

Selon d'autres théories, *Hellequin*, *Hennequin* et leurs variantes désignent un diable médiéval français, probablement issu du folklore germanique *Herla* (*en*) (*Herla King en anglais* ou *Erlkönig en allemand*).

Les Cavaliers Fantômes font partis de la "**Wild Hunt**" aussi appelé "**Chasse Sauvage**".

La légende raconte que si vous voyez un "**Rider**" vous serez pris par les Ghost Riders non longtemps après. Ils effacent leur victime de la réalité et les envoient par la suite dans une sorte de gare, où personne ne semble se rappeler qu'ils ont été pris par les Ghost Riders. Ils utilisent des pistolets et des laçots comme armes.

Il semblerait que les pouvoirs des "**Hellhound**" n'aient aucun effets sur eux vu qu'il fait parti de la Chasse Sauvage. Seul quelque créature surnaturelle peut gagner contre les Cavaliers Fantômes , l'une des créatures surnaturelles est une chimère, qui peut les voir sans être affecté par la légende lorsqu'il est camouflé.

Ils peuvent contrôler un Helhound.

Ils se déplacent sur les éclairs, et enferment leurs victimes dans une sorte de "**gare surnaturelle**". Ils enlèvent ceux qui les voient.

Ils contrôlent la foudre, ils peuvent se télé-transporter grâce ou sur les éclairs et les utiliser pour piéger leurs proies.

Ils pourraient transformer des personnes en Ghost Rider.

Les Ghost Riders ne semblent pas avoir de chef.

### Leurs faiblesses

- Reliques : Les reliques sont des objets appartenant à des

personnes disparues qui sont encore là même après que les personnes soient effacées des mémoires.

- Cage de Faraday : Cette cage qui bloque les courants

électriques empêche les Ghosts Riders de chevaucher un éclair.

Barrière de Sorbier: Tout comme la plupart des créatures surnaturelles les Ghost Riders ne peuvent franchir la barrière. Mais cela ne fait que les retenir un moment car ils peuvent utiliser leurs armes (*on a vu le fouet en action, mais le pistolet pourrait faire de même*) pour briser la barrière. Le Ghost Rider peut aussi demander au Hellhound de la briser.

- Garrett Douglas : Étant donné qu'il a été enfermé dans

un caisson, enfermé avec un pouvoir de Löwenmensch et d'un alpha ainsi que le pouvoir d'un Cavalier Fantôme grâce à une blessure au fouet qui a infecté le liquide du caisson dans lequel il est resté pendant 70 ans, il pourrait rivaliser avec un Cavalier Fantôme.

- Les Banshees : Elle sont immunisées contre leurs pouvoirs

ou capacités surnaturelles. On peut voir que Les Banshees les plus puissantes comme Lydia ne peuvent les voir. Ils ne peuvent faire disparaître les Banshees ou les enlever. On peut voir que les Ghosts Riders craignent / respectent les Banshees, soit du à leurs particularités soit les plus puissantes. Les Banshees les plus puissantes sont capables de les tuer en puisant dans leurs cri puissant.

- Leurs propres Armes : Dans plusieurs combats, les Ghosts



Riders se font prendre leurs armes, quand on tire sur eux, ils sont propulsés avec le choque de leur armes, leur effets de faire disparaître ne marche pas, mais ça leur fait des dégats.



---

Publié sur [Fanfiction.fr](https://www.fanfiction.fr).  
[Voir les autres chapitres.](#)

*Les univers et personnages des différentes oeuvres sont la propriété de leurs créateurset producteurs respectifs.  
Ils sont utilisés ici uniquement à des fins de divertissement etles auteurs des fanfictions n'en retirent aucun profit.  
2026 © Fanfiction.fr - Tous droits réservés*