



La Ville Endormie
Thomas DESMOND

Publication: 2004

Catégorie(s): Fiction, Horreur, Nouvelles

Tag(s): nouvelle horreur

Cette traversée des Etats-Unis dont Christopher avait toujours rêvé s'était jusqu'à présent bien déroulée, et tout l'argent qu'il avait mis exprès de côté pendant ses trois années d'études se révélait bien suffisant pour couvrir ses frais de nourriture et d'hébergement le long des divers *states* nord-américains. Il avait de temps en temps son père au téléphone, quand son portable captait, ce qui était rare dans des régions comme l'Arkansas ou l'Oklahoma. La France ne lui manquait pas et il se sentait bien dans ces contrées hors du temps.

Trois semaines après son départ de Philadelphie en auto-stop, il avait échoué dans une ville au nom imprononçable, dont l'existence n'était même pas mentionnée sur sa carte. Le routier ricain qui l'avait largué là avant de prendre une autre direction lui avait assuré qu'il y trouverait un hôtel pour pas cher, mais son accent du sud avait sûrement masqué certaines nuances que Richie, en bon Français, n'avait pas saisies.

Accueilli par une pluie battante et quasi huileuse, il longe l'interstate 48 jusqu'à un panneau grisâtre où est inscrit en anglais : " Bienvenue à Brijeklort - 13 habitants - Son étang - Sa tannerie ".

Brijeklort, ça sonne plutôt suédois, se dit Christopher, tout en continuant sa route sous la pluie. Son imper commence à prendre l'humidité et il s'inquiète pour le contenu de son sac à dos.

Un pick-up blanc crasseux le double mais il ne peut distinguer le visage de son conducteur, masqué par des vitres apparemment peu habituées au nettoyage. Les phares du pick-up se noient très vite dans le déluge mais éclairent un bref instant à travers un rideau d'eau obscurci par le jour déclinant les premiers bâtiments de la ville.

Il s'essuie les yeux et les plisse tout en marchant. Il distingue quelques commerces qui longent la route : un café-restaurant toutes lumières éteintes, un motel à l'enseigne clignotante, deux ou trois masures grisâtres et une sorte de grand entrepôt désaffecté aux proportions assez étonnantes par rapport aux autres édifices.

Un vrai trou perdu en plein désert, pense-t-il avec un mélange d'excitation et d'inquiétude. Il a traversé plusieurs villes et hameaux atypiques depuis le début de son périple mais celle-ci semble différente. Il a soudain l'impression d'être enfin rentré dans un film, où l'étrange n'est pas un décor mais bel et bien la réalité, et que n'importe quoi d'extraordinaire peut se produire. Il sourit intérieurement et essaye de faire abstraction de la pluie.

A l'horizon, là où l'interstate rejoint le ciel boueux, un éclair éclate et illumine un bref instant le centre-ville de Brijeklort.

Christopher frissonne à la vue de ce qu'il se rappelle avoir vu dans un épisode de la *Quatrième Dimension*: une ville fantôme où des buissons d'herbes du désert possédés étaient emportés par des vents contradictoires, pourchassant les inconscients qui s'étaient égarés dans ce lieu maudit. Il sourit intérieurement à cette idée et continue de marcher droit devant lui. Il aperçoit au loin le pick-up, qui ne s'est apparemment pas arrêté en ville.

Christopher atteint le Café-restaurant et s'abrite sous un auvent vert passé et couvert de chiures d'oiseaux où l'on peut encore lire *Big Dog Coffee*. Il enlève sa capuche et s'éponge le visage avec un mouchoir en papier. Il commence à faire sombre.

Il se retourne et se rapproche de la baie vitrée qui longe la salle de l'établissement. Il ne distingue rien d'autre que du mobilier de restaurant poussiéreux mais en bon état. Il va à la porte d'entrée où un petit écriteau rectangulaire scotché à la vitre indique *Ouvert*. N'osant pas entrer, il frappe trois coups secs et attend nerveusement de voir apparaître quelqu'un. Au bout de vingt secondes sans réponse, il frappe de nouveau, plus fort, mais personne ne vient.

Il se détourne de la vitrine quand une ombre passe à l'extrémité de son champ de vision, dans le bar. Il sursaute et se retourne, manquant glisser sur le sol trempé. Il plisse les yeux mais plus rien ne bouge derrière les vitres sales. Sûrement un chat. Il a le cœur battant.

Christopher remet sa capuche en place et franchit la rue pour rejoindre l'entrée du motel. En plein milieu de la chaussée gît une étrange charogne informe dont le processus de décomposition semble avoir été accéléré par la pluie. Il détourne le regard avec dégoût.

Le bâtiment gris s'étale sur une longueur d'environ cinquante mètres, avec des petites fenêtres aux volets abîmés et tous fermés. Une enseigne lumineuse indique en clignotant un approximatif "Rose Day Inn motel - 12 chambres", dont le mot *Day* reste éteint. Sur la façade qui aurait bien besoin d'un ravalement, un carillon en forme d'écureuil marron trône au-dessus de la porte de l'accueil. Il tire sur une chaîne rouillée et l'écureuil se met à osciller de gauche à droite. Une mélodie assourdie et désaccordée suinte de l'immonde animal en plâtre, ce qui met Christopher mal à l'aise. Cette musique hideuse n'a rien à faire dans cette ville déserte, elle semble prendre trop de place, comme si tout d'un coup mille sirènes avaient explosé en un vacarme capable de réveiller un mort. Il se hisse sur la pointe des pieds et immobilise le carillon. La musique stoppe net. Sa sensation d'être dans un film s'accroît mais cela commence à le mettre sérieusement mal à l'aise.

Il attend quelques instants puis essaye d'ouvrir la porte, en vain. A côté, il jette un coup d'œil à travers les fentes d'un volet mais tout est noir à l'intérieur.

Déçu et de plus en plus trempé, il part en direction des quelques maisons, son espoir de rencontrer quelqu'un s'amenuisant petit à petit. La nuit commence à tomber et Christopher se met à craindre de devoir passer la nuit dehors, dans cette sinistre ville déserte plongée sous le déluge.

Il retransverse la chaussée et se rapproche de la première maison. La pluie dégouline le long des murs décrépis, laissant de blafardes traces du toit jusqu'aux fenêtres aux volets fermés. Des bacs à fleurs sont renversés à même le sol et sont envahis de mauvaises herbes. Les quelques couleurs des fleurs subsistantes semblent noyées dans des flaques d'eau sombres où grouillent de petits moucheron.

Christopher monte les trois marches qui mènent à la porte d'entrée et sonne. Un son de cloche synthétique assourdi retentit dans la maison. La peur s'insinue dans son esprit et il se demande s'il veut vraiment voir quelqu'un lui ouvrir la porte de cette triste maison. Il résiste de toutes ses forces pour ne pas prendre ses jambes à son cou. Il souffle un coup pour se donner du courage et ce qui dessine sur son visage un sourire jovial.

Un nom presque effacé est inscrit sur la sonnette : "M. et Mme Hears". Il se demande où diable ces gens sont passés.

Il entend un craquement à l'intérieur qui le fait sursauter, faisant resurgir sa peur. Il étouffe un petit cri et recule de deux pas. C'est là qu'il voit le paillason, où est inscrit un *Bienvenue* masqué par de sombres taches séchées.

– Y a quelqu'un ? dit-il d'une voix enrouée et asséchée. Il s'avance doucement et donne trois petits coups sur la porte.

– Hé Ho ! Y a quelqu'un ? Il attend, tendu. Un bruit étrange lui parvient de la porte. Il se rapproche et colle son oreille contre le panneau de bois humide et sursaute : on gratte le battant de l'autre côté.

Pris d'une peur acide, il saute les marches d'un bond et regarde la maison tout en reculant sur la route, où il trébuche sur un morceau de bois. Etonné, Il le ramasse et sa peur grandit quand il se rend compte qu'il tient dans les mains une croix formée de deux bâtons noués en leur point de jonction par une ficelle pendante. Il jette le curieux bout de bois au loin et s'éloigne de la maison rapidement, tout en jetant des regards en arrière tous les deux mètres. Il y avait bien quelque chose dans cette maison, ou quelqu'un, mais il a tout sauf envie de rencontrer des gens qui grattent aux portes avant d'ouvrir.

Une sourde peur au ventre, il décide de reprendre l'interstate jusqu'à la prochaine ville, préférant mille fois marcher de nuit plutôt que rester dans ce trou affreux. Il sort son portable de la poche intérieure de sa veste et l'allume, pour voir que bien sûr, il n'y a pas de réseau, et il le remet dans sa poche. Il aimerait bien avoir quelqu'un au téléphone, ne serait-ce que pour se sortir de cet état d'angoisse qui lui donne des sueurs froides, accentuant la sensation d'humidité qui commence à lui coller au corps.

Toujours sous la pluie, il arrive à hauteur de l'entrepôt désaffecté, imposant et peu accueillant. De grandes vitres opaques verticales longent toute la façade, et laissent entrevoir de l'intérieur des formes floues et fantomatiques. Il se souvient du panneau qu'il a vu à l'entrée de la ville " *Bienvenue à Brijeklort - 13 habitants - Son étang - Sa tannerie* " ... Un tannerie ! Voilà qui accroît le charme pittoresque de cette mignonne bourgade, pense-t-il sarcastiquement. Il se force à détourner le regard du bâtiment, mais son attention est attirée par une faible lueur derrière les vitres de la tannerie. Il s'arrête et plisse les yeux. Le ciel tire sur le gris sombre et la pluie n'arrange pas la visibilité déclinante. Une timide lumière brille à l'intérieur de l'entrepôt, comme si une ampoule était restée allumée dans l'abandon général.

Mettant sa peur de côté, il quitte la chaussée, saute par dessus un petit fossé plein d'eau croupie, et franchit ce qui devait autrefois être le parking de l'entreprise : une zone en falun à la surface inégale et jonchée de grandes flaques de boue.

Il se rapproche des grandes vitres et essaye de voir s'il y a quelqu'un à l'intérieur. Il sent soudain l'atroce odeur qui règne aux alentours de la tannerie, agressant et réduisant à néant tous les autres parfums environnants. Christopher se bouche le nez et grimace. Sûrement des peaux laissées en l'état, pleines de mouches et d'asticots, pense-t-il avec dégoût.

Soudain à l'intérieur du bâtiment, une ombre passe fugitivement devant la lueur qu'il fixe. La peur le reprend instantanément, et il se dit qu'il ferait mieux de reprendre sa route au plus vite. Il fait demi-tour et manque basculer de surprise devant une soudaine apparition qui lui fait sentir le poids de sa vessie.

A quatre mètres de lui, de l'autre côté du petit fossé de plus en plus inondé, se tient une sorte de chien-loup aux babines retroussées et aux yeux brûlants de haine. Christopher a le souffle coupé à la vue de ce cerbère dégoulinant d'eau, macabre imitation d'un berger allemand. Il remarque avec horreur les blessures purulentes et béantes qui parsèment le pelage cramoisi de la bête. Sans s'en rendre compte, il recule, redoutant

plus que tout de se faire attaquer. Avec une allure pareille, il a sûrement la rage, pense Christopher avec effroi.

Je vais me faire bouffer là, dans ce trou pourri, par une saloperie de clébard qui a dû se nourrir et attraper une sacrée chiasse avec les peaux décomposées de cette tannerie, se dit-il en une fraction de seconde.

Le chien se met à grogner, une langue déchirée pendant entre ses crocs démesurés et pleins de morceaux de chairs sanguinolentes.

– Tout doux, tout doux, le chien ! bredouille Christopher d'une voix d'enfant. Gentil, gentil... Le chien se met à rugir de plus belle et saute par-dessus le petit fossé, apparemment décidé à réduire en charpies l'appétissant morceau de viande qui recule en tremblant devant lui.

Christopher se plaque à toute vitesse contre le mur trempé de la tannerie. Il a juste le temps de voir le monstre s'approcher de lui, grondant plus fort que jamais et ouvrant une gueule démesurée. Il ferme les yeux de toutes ses forces, se repliant sur lui-même et se protégeant le visage des mains, ne pouvant croire que tout ceci est réel, qu'il va se faire dévorer vivant par un chien enragé sous une pluie battante.

Il revoie fugitivement son père évoquer au coin du feu et la pipe au bec les dangers d'un pareil voyage dans les contrées désolées de l'Amérique.

Un coup de feu retentit, très proche, presque en même temps que le hurlement de douleur du monstre.

Christopher ouvre les yeux et voit avec stupéfaction le chien écrasé par terre à un mètre cinquante de lui, la moitié de la gueule arrachée. Il est toujours en vie et semble prendre un sadique plaisir à se lécher avec ce lui reste de langue le

Du même auteur sur Feedbooks

Rencontre Eternelle (2004)

Paul est sur la route qui doit le mener au chevet de sa mère malade. Il fait nuit et la forêt qu'il traverse va lui réserver une bien étrange surprise...

Peau Morte (2004)

Quand on perd sa peau, on cherche de l'aide...
Parfois on ferait mieux de s'abstenir.

Dans le noir (2004)

Seul dans sa chambre plongée dans l'obscurité, Nicolas va faire une bien étrange rencontre...

L'Enfant Vampire (2004)

Quand un jeune et dangereux enfant vampire décide d'aller à l'école, on peut s'attendre au pire, mais le danger ne vient peut-être pas toujours de là où on l'attend...

Lieu de Fin de Vie (2004)

Un vieil homme explique à son petit-fils les faits étranges qui ont lieu pendant la nuit dans la maison de retraite où il vit... Va-t-il le croire ?

La Foi Profonde (2004)

Un jeune curé part faire son apprentissage dans une sombre et mystérieuse abbaye Polonaise, mais l'enseignement qu'il va y recevoir mais pas celui qu'on croit...

Un Jeu d'Enfant (2004)

Cambrioler une maison vide, ça peut-être un jeu d'enfant, mais ce n'est pas toujours le cas. Surtout quand des enfants gardent la maison...

L'Appel du Désert (2004)

Un homme se retrouve dans une cabane perdue en plein désert brûlant.

Il trouve une étrange porte en fer dans un des murs de la cabane et reçoit très vite la visite d'un homme inquiétant.

Les Deux Portes (2004)

Quand un vieillard revient de la mort pour vous transmettre un message de la plus haute importance, pensez à le noter pour ne pas l'oublier.

Mémoire Miroir (2004)

Un clown qui hante les couloirs d'une maison de retraite, ça peut paraître étrange... mais il n'y a pas de sous-métier...

L'Affaire de l'Hôtel Pompadour (2004)

Découvrez cette première affaire menée tambour battant par Conrad et Desmond, les deux plus ou moins fins limiers tounrageaux. Une nouvelle typiquement Holmésienne (en tout cas c'est un essai), à la manière de Doyle...

Dernier Bain (2004)

Peter a hérité de la vieille maison de campagne de sa tante Crissy, qui a mystérieusement disparu. Mais les lieux lui réservent quelques surprises de taille...

Voyage Dans l'Eau-Delà (2004)

Des savants ont découvert le moyen de pénétrer dans le royaume des morts ! Toute la population terrestre est en émoi et Pierre Durand, un jeune cycliste français va être désigné pour partir en mission de reconnaissance, devant des millions de téléspectateurs ! Ils attendent tous la révélation ultime sur la vie après et la mort mais les choses ne vont pas se dérouler comme prévu..."

Rencontre avec le King (2005)

En chute libre au-dessus du désert du Nevada, Didier a la malheureuse surprise d'avoir un parachute qui ne s'ouvre pas... Mais il n'est pas au bout de ses surprises...

La Revanche Animale (2005)

2082 : les animaux ont pris le pouvoir. La résistance humaine s'organise et décide d'envoyer un message dans le passé pour demander de l'aide aux anciennes sociétés dirigées par les hommes.

L'Affaire du Train 8454 (2005)

Le cadavre d'un député français est découvert dans un compartiment du train 8454 à destination de Paris Montparnasse. De toute évidence, il a été sauvagement étranglé. Miraculeusement présents sur les lieux du crime, Conrad et Desmond vont faire leur possible pour démasquer le meurtrier parmi les 1800 passagers du train...

Offre Fantômes (2005)

Vous recevez dans votre boîte aux lettres une carte magique vous permettant de satisfaire tous vos fantasmes !
Qu'allez-vous faire ?...

Le Contrat (2005)

Théodore Diès est un vieil homme près de la mort. Mais ses prières seront entendues et un curieux personnage va le rencontrer pour lui proposer un "contrat"...

Le Clown (2005)

Un clown qui hante les couloirs d'une maison de retraite, ça peut paraître étrange... mais il n'y a pas de sous-métier...

Voisins Bruyants (2005)

Un homme excédé par ses bruyants voisins décide de contre-attaquer...

Morsures (2005)

Une voiture qui erre sur une étrange route de forêt... Un accident dont la victime a mystérieusement disparu... Un village abandonné où la pire des choses vous guette...

A L'Aventure (2005)

Noé, neuf ans, décide de quitter le domicile familial. Ses parents sont des gros nuls et il en a marre de passer pour un bébé. Fort de ses idoles que sont Mc Gyver, Indiana Jones, Davy Crockett et autres membres de l'Agence Tout Risques, il va partir à l'Aventure, seul, avec comme seule arme un bâton...

Le Livre du Temps (2005)

Découvrez ma toute dernière histoire, avec sur fond de conquête intergalactique, la découverte d'une planète habitée, par 3

astronautes : une astrophysicienne, un champion de rodéo-comète, un charcutier toulousain et un chimpanzé surdoué...

La Mort Gagne (2005)

Découvrez un jeu télévisé du futur, où le maître du jeu n'est autre que... la Mort !

L'Amour et la Mer (2005)

Loin du sang, de l'horreur et de la science fiction, voici une simple histoire d'amour, au bord d'une plage...

Monstres ? (2006)

Dans une ville industrielle où il cherche la solitude, Mathieu rencontre Linda, une femme dont il tombe fou amoureux, avant qu'elle ne lui avoue son terrible secret....



www.feedbooks.com
Food for the mind