



## **L'Appel du Désert**

Thomas DESMOND

**Publication:** 2004

**Catégorie(s):** Fiction, Fantasy, Nouvelles

**Tag(s):** nouvelle fantastique

Dans un temps éloigné du nôtre, un homme a échoué en plein milieu d'un désert aride qui a recouvert les continents et les océans.

– Toc toc ? Hé ho ? Y a quelqu'un ?...

L'homme frappe de nouveau (pour la millième fois) sur la porte fermée. Les jointures de son index et de son majeur sont toutes écorchées, mais il ne sent plus la douleur.

Il n'est *que* douleur.

Il porte la main à ses lèvres et aspire goulûment le sang qui coule le long de ses doigts squelettiques.

– Ohhhh (il s'énerve) ! Ouvrez, ou je défonce cette PUTAIN DE PORTE ! Un silence étouffant succède à son cri qui après s'être répercuté sur les quatre murs disparaît dans le néant.

Lui-même étonné par la puissance de sa voix, il regarde autour de lui, comme pour vérifier qu'il est bien seul. L'étrange pièce aux murs de pierres grisâtres est vide. Toujours vide. Tout comme cet endroit où il a atterri depuis il ne sait plus combien de temps. Désespéré, il colle une nouvelle fois son oreille contre le panneau de la porte et écoute. Il tend l'oreille et se bouche l'autre. Sa bouche est grande ouverte, un filet de bave coulant de sa lèvre inférieure sur le col de sa chemise déchirée.

*Plic Ploc*

De l'autre côté lui parvient un bruit de gouttes d'eau qui frappent le sol.

Mirage.

Il sent à quel point il a soif, très soif. Il repense à ce satané puits dehors, qui est asséché, comme par hasard. Il avait mis ça sur le compte de ceux qui l'avaient envoyé ici, dès le premier jour quand il avait remonté le vieux seau vide du trou profond et sec. Soudain le temps se crispe et l'air semble se replier sur lui-même. Un grand fracas le fait sursauter et il se cogne le visage contre la porte fermée. Derrière lui, la porte principale de la cabane vient de s'ouvrir à la volée, s'écrasant avec puissance contre le mur et dégageant un nuage de poussière épaisse et puante.

Immobile, l'homme se frotte la joue et fixe d'un air fou l'embrasement de la porte qui donne sur l'extérieur. Il ne voit rien d'autre qu'un bout d'horizon vide. *Peut-être que sur le côté...*

*Ne sors pas tu sais bien qu'il fait chaud dehors ferme donc cette porte, et ouvre l'autre, c'est ta seule chance ECOUTE-MOI ABRUTI !! Tu dois ouvrir cette porte !*

Il se tape le front avec frénésie.

La voix qui a élu domicile dans son crâne depuis son arrivée ici commence à lui taper sur les nerfs.

– Ta GEULE, saloperie ! Il gémit et se frotte les yeux. Ça lui fait du bien et ça le calme.

– Tais-toi je t'en supplie... dit-il, son cri se transformant en un gémissement d'enfant perdu dans le noir.

La voix s'atténue, ce qui le soulage. Il peut de nouveau essayer de réfléchir et avoir ses propres pensées. Une larme salée coule le long de sa joue gauche. Inconsciemment, il attend qu'elle atteigne la commissure coupée de ses lèvres brûlées et l'aspire. Au contact du liquide chaud et salé, sa langue se contracte et tremble, et son regard est toujours fixé sur le morceau d'horizon qui se découpe dans la noirceur de la cabane.

Il inspire un grand coup et se met à avancer doucement vers la porte grande ouverte. La poussière est redescendue au sol et dans les joints des pierres fissurées. Portés par une force invisible, ses pieds nus traînent sur le sol de terre battue. Ils sont noirs de crasse et pleins de croûtes séchées. Il avait atterri ici sans chaussures ni chaussettes mais il s'était très vite habitué à la douleur due aux multiples disparités du sol de ce monde étrange. Un caillou au bout pointu lui coupe la peau entre ses doigts de pied mais il ne le sent pas. Son attention est entièrement dirigée vers la porte ouverte sur l'extérieur : il perçoit la chaleur qui entre par vagues régulières dans la petite cabane délabrée, et il sent la sueur se mettre à couler sous ses bras amaigris. Il avance et le paysage lui apparaît de plus en plus.

Il sait que son Destin l'attend, là, dehors.

Cela fait plusieurs jours, peut-être même plusieurs semaines qu'il n'est pas sorti de son abri de fortune, mais il n'a pas oublié les détails du monde extérieur, car au-delà de la porte de sa misérable cabane, il n'y a rien. Un désert de poussière et de caillasses émoussées a recouvert les routes et la végétation, si jamais il y en eut en ces terres dévastées. Le soleil semble si proche que partout où le regard se pose, la réalité ondoie, se déforme, tel un mirage gigantesque et perpétuel. Depuis son arrivée brutale et inexplicable dans ce lieu perdu, l'homme a bien tenté de chercher une route, un chemin, mais ses pieds ont refusé de le porter bien loin : le sol aride est bouillant, comme une plaque de cuisson chauffée à blanc, et les crevasses sombres et obscènes qui parsèment le peu qui reste des chemins dessinés par le temps sont dangereuses. Une jambe est très vite cassée et les docteurs ne semblent pas exister dans cette partie du monde.

Le premier jour, qui lui avait semblé durer une semaine, il était parti en courant dans la direction du soleil levant, à l'Est, mais plus la petite cabane s'éloignait derrière lui et devenait minuscule, plus l'horizon semblait s'éloigner et s'épaissir en même temps, le rendant apparemment inaccessible. Aucun repère : pas une ville à l'horizon, pas une fumée ni même une montagne : rien. Un enfer de chaleur où tout a disparu. Tout, sauf sa cabane, son puit inutile et *lui*.

Comprenant qu'il était perdu au milieu de nulle part, la panique s'était emparée de sa raison, et il avait hurlé dans le vide, appelant vainement à l'aide, sautillant maladroitement sur ses pieds brûlés et écorchés. L'air brûlant qui était brusquement rentré dans sa gorge l'avait étouffé, et la chaleur de four qui étendait sa fatale étreinte sur ce monde pénétra dans tout son organisme, bouleversant tous ses points vitaux.

C'est alors qu'une voix douce et limpide, comme un petit ruisseau, s'était alors infiltrée pour la première fois dans son esprit à la dérive, et lui avait marmonné quelques paroles au creux de l'oreille, rafraîchissant son cœur et son âme isolée.

*Retourne dans la maison, tu vas attraper chaud. Tu n'es pas raisonnable. Pense à tes frères, à ta famille... Tu sais que la route est longue jusqu'à Samboah, tu dois reprendre des forces, le voyage t'a beaucoup fatigué. Retourne dans la maison, tu dois revenir maintenant...*

A l'évocation de la providentielle cruche d'eau, toute raison l'avait déserté. Il avait pris ses jambes à son cou et avait refait le chemin en sens inverse. La petite cabane avait très vite grossi dans son champ de vision et il s'était brusquement retrouvé de nouveau sous le toit de chaume, à moitié brûlé vif, les pieds ensanglantés, et cherchant frénétiquement, le regard fou, la satanée cruche qui aurait dû l'attendre là dans sa cabane, posée à même le sol dans la poussière piétinée, comme lui avait promis la voix dans sa tête. Il n'y avait pas de cruche d'eau, c'était évident, cette voix mentait comme ceux qui l'avaient envoyé dans ce trou à rat. Une crise le secoua et il se fracassa la tête et les membres contre les murs, arrachant des morceaux mous de pierres pourries.

C'est à ce moment-là qu'il avait découvert la porte. Derrière une épaisseur de torchis en décomposition se cachait une porte en acier. Il la dépoussiéra du revers de sa manche en lambeaux et put presque se regarder dedans, tellement sa surface était lisse. Pas de poignée, ni de gonds. Elle était carrément encastrée dans ce mur de rien du tout. Incrédule, l'homme avait pris son courage à deux mains et était ressorti dans l'enfer

extérieur pour faire le tour de la mesure et voir si la porte donnait tout simplement derrière. Mais il ne trouva que le mur de pierres gauchement construit.

Il s'éloigna un peu de la cabane et essaya de mesurer mentalement ses dimensions, sans grand succès. Il réalisa néanmoins sans mal qu'il était impossible qu'une pièce secrète ne tienne dans le fond de la partie ouest de la cabane. Il était rentré et avait essayé d'ouvrir la porte par tous les moyens que son imagination à la dérive avait trouvés. Il avait passé sa main et ses doigts dans tous les angles de la pièce, sur et sous tous les trous et toutes les bosses. Il avait gratté le sol de ses mains, s'arrachant trois ongles et se brisant l'auriculaire contre une caillasse enterrée. Mais il n'avait rien trouvé, ce qui l'avait rendu encore plus fou.

Ceci avait aussi eu pour effet de laisser plus de place à la voix dans sa tête, qu'il ne différenciait presque plus de ses propres pensées. Elle s'était mise à le posséder.

Les intervalles entre les jours et les nuits, complètement aléatoires, avaient commencé à se dérégler, comme si le temps avait été aux prises d'un enfant qui ne connaît pas les règles de son nouveau jeu. Sa raison avait commencé à s'absenter, à larguer les amarres de plus en plus souvent, pour des durées de plus en plus longues. La voix dans sa tête avait été de plus en plus présente, le rassurant, le conseillant, essayant tant bien que mal de lui redonner un peu le moral, ainsi qu'une petite once d'espoir.

*La porte finirait bien par s'ouvrir de toute manière.*

Sur quoi ?

Il ne le savait pas, mais il savait que sa vie en dépendait.

Il est donc là, dans sa satanée cabane, s'approchant doucement de la porte d'entrée, curieux et effrayé de découvrir qui ou quoi a bien pu ouvrir la porte avec tant de force. Des hommes ont-ils pu vivre dans ce désert ? Le traversent-ils seulement pour rejoindre un but lointain ? Ses pensées tourbillonnaient en lui, mais ses yeux fixaient le dehors : le désert blanc et jaune s'étendait à l'horizon.

*2 mètres*

Il entendit un petit sifflement, mais le son n'était pas dans sa tête, et cela le fit frissonner. Avait-il déjà entendu quelque chose d'autre que cette voix si familière qui avait kidnappé sa santé mentale ? Il ne le savait plus...

*1 mètre*

Ses pieds ralentirent à l'approche du palier. Il entendit qu'on grattait le sol dehors. Son champ de vision s'écarta sur l'extérieur.

*50 centimètres*

Ses mains en charpie s'agrippèrent fébrilement aux deux montants délabrés de la porte ouverte et il se tira vers l'avant, offrant lentement son corps à la chaleur bouillonnante du dehors. Le sifflement était toujours là, plus fort. Un air mélancolique, comme une berceuse, une petite comptine à la clarinette...

*10 centimètres*

Il sort de la cabane, qui disparaît derrière lui. Le sifflement s'arrête brusquement. Dans l'air résonne une onde rude et incisive.

– Au nom du Grand Ensemble, qui va là, étranger ?

*Rentre à l'intérieur te dis-je, tu dois ouvrir cette porte si tu veux retourner chez toi, auprès des tiens, rentre tout de suite. C'est une folie ! Tu deviens fou ne te laisse pas avoir par un banal mirage écoute-moi et rentre...*

La voix bourdonne dans son crâne, mais il en fait complètement abstraction. Chancelant, il observe la miraculeuse silhouette haute qui se tient devant lui, déformée par la chaleur, contrastant par sa noirceur sur le fond écarlate de l'horizon. Ses yeux palpitent dans leurs orbites alors qu'il essaye de distinguer quelques détails de l'homme qui se tient devant lui tout en restant debout malgré la douleur qui l'assaille de toutes parts.

A dix pas de l'entrée de la cabane se tient un homme grand, coiffé d'un chapeau noir aux larges bords poussiéreux. Son visage est dans l'ombre mais on peut voir qu'il porte la moustache et que ses joues sont mal rasées. Des épauettes en acier luisant ornent le haut de son torse massif, lui-même recouvert de toiles aux couleurs passées. Des cordes faites de boyaux séchés sont tendues sur le tissu et semblent cacher dans son dos de longs fusils. Une large ceinture de cuir sombre s'étend sur sa taille et son estomac, et une demi-douzaine de pistolets aux formes curieuses et originales y sont accrochés tout le long, ainsi que des bourses en peaux contenant de petits objets. Sous l'énorme ceinture se cache une cartouchière, plus étroite mais toute aussi impressionnante. Le long des hanches oscillent deux mains noircies par le soleil, prêtes à dégainer au moindre signal de danger. Les jambes sont recouvertes de pantalons gris rapiécés en de multiples endroits qui laissent entrevoir les muscles des cuisses taillés à la serpe. Deux poussiéreuses bottes de cuir noir

terminent la silhouette, et deux éperons en ornent les talons, captant les rayons du soleil et éblouissant les yeux de l'homme brûlé par le soleil.

Dans son esprit cramoisi il pense à des images de vieux westerns qu'il a vus dans un autre temps, ainsi qu'à des films de science-fiction où les héros portaient d'étranges combinaisons futuristes. L'inconnu devant lui est un mélange de ces deux genres.

– Eh bien pauvre *Randjis* ? l'interpelle le curieux cow-boy. On t'aurait donc taillé la languette ?

La voix limpide à l'accent torturé l'atteint comme un coup en plein visage, tant sa pureté et sa clarté traversent avec fureur ses oreilles bouchées par la crasse et par les mauvaises habitudes.

Il titube nerveusement tout en marmonnant quelques mots inaudibles puis perd l'équilibre. Il sent déjà les rudes caillasses lui mordre les coudes mais le cow-boy est déjà sur lui. Il le saisit et l'empêche de s'écraser de tout son long et lui sauve sûrement du même coup la vie. Des mains vives et fortes l'étreignent, il sent leur texture rêche mais vivante.

Ce n'est finalement pas un mirage.

Le cow-boy soulève avec aisance la carcasse de l'homme brûlé et il le cale contre lui, tout en se dirigeant vers la cabane.

– Par le Grand Din-Tah, on peut dire que tu as frôlé de près les berges de l'Antique Rivière mon pauvre *Randjis*. Remercions-le de t'avoir épargné.

Il pénètre dans la cabane, se tournant de côté pour permettre à son fardeau de passer. Après avoir jeté un rapide coup d'œil sur les quatre murs de la cabane, il se baisse et dépose délicatement le corps de l'homme brûlé sur le sol. Ce dernier gémit et s'agite. Le cow-boy pose sa main droite sur le front plein de croûtes purulentes et prononce une mélodie de paroles aux consonances étranges.

– *Din-Tah smir din Oht del ranskar somann Tinh eht !*

Les mots et la mélodie semblent fusionner avec la chaleur de la main posée sur le front qui, paradoxalement, rafraîchit tout l'organisme de l'homme brûlé, comme une coulée de glace se déversant dans les artères calcinées.

Il se sent renaître à petit feu.

Le cow-boy aux sens aiguisés tourne soudain la tête vers le mur du fond. Il sent une force qui tente de faire dévier son regard. La main sur la crosse d'un de ses pistolets, il se redresse et se dirige lentement vers le mur recouvert de chaux pourrie. Il perçoit l'aura sombre qui émane de ce pan de mur.

– Ne t'approche pas de la porte.

La voix qui jaillit derrière lui le fait se retourner à la vitesse de l'éclair, un pistolet au canon long d'au moins trente-cinq centimètres déjà pointé vers le cœur de l'homme brûlé, qui s'est redressé pour prévenir son sauveur.

– Ne... ne t'approche pas de la porte, étranger... parvient-il à marmonner avant de s'écrouler, toute force l'ayant soudainement quitté.

Le cow-boy baisse son arme mais ne rengaine pas. Il sent les forces sombres qui ont investi cet endroit tournoyer autour de lui, menaçantes et peu hospitalières. Il se retourne et se rapproche du pan de mur qui cache quelque chose. Il arrache des morceaux de chaux et découvre une sorte de porte, faite d'un alliage très étrange. D'un pas vif, il enjambe le corps de l'homme brûlé et sort de la cabane. Il jette un coup d'œil incertain aux mornes horizons qui l'entourent et réfléchit à la décision qu'il doit prendre. Il tire religieusement d'une de ses poches un petit objet en bois blanc qu'il porte avec fébrilité à sa bouche. Il gonfle ses poumons d'air et après deux secondes d'hésitation il se met à souffler de toutes ses forces dans le petit instrument.

Un sifflement d'une puissance incroyable irradie soudain de tous les pores de sa peau et va se répercuter à des centaines de kilomètres à la ronde, tuant sur son passage les rares entités vivantes ayant survécu à l'arrivée du désert. Il retire l'instrument de ses lèvres et écoute son Appel fuir dans toutes les directions. Tout en se lissant la moustache d'un geste nerveux et inconscient, il attend la réponse à la question qu'il vient de poser.

Pour la première et dernière fois de sa vie, il vient de lancer l'Appel.

Batie Titmore, dit Bat la bourrique, est l'être humain habitant le plus près de la cabane perdue de l'homme brûlé. Son oasis est un petit paradis terrestre isolé au beau milieu du Désert Maudit, qui s'étend sur plus de 8500 km du nord au sud, et sur plus de 16000 d'est en ouest. Il y élève des ânes nains au pelage roux et aux yeux d'un vert émeraude, le plus rare, ce qui fait leur valeur et le plaisir des papilles gustatives des connaisseurs.

Les caravanes de voyageurs sont plutôt rares ces derniers temps, surtout depuis la disparition des derniers chameaux, mais elles lui permettent quand même de survivre et d'entretenir ses six femmes et ses dix-huit enfants.

Il est en train de corriger une de ses filles à grands coups de fouet derrière un des puits d'eau quand se met à bourdonner au loin le

grondement sourd de l'Appel. Batie lâche doucement les cheveux de sa fille qui s'effondre au sol en pleurant. Il lui reste une petite mèche de cheveux bruns entre les doigts.

Tous les sens en alerte, il pose sa main sur le pommeau de son épée de fer noir, elle-même glissée le long de sa hanche dans un fourreau en or couvert de saphirs. Il se penche et soulève sa fille par le bras.

– Carolia, cesse ces pleurs et va chercher ta mère et tes sœurs. Cachez-vous toutes dans le tunnel du serpent, celui du fond, et dis à tes frères de se préparer au combat. M'as-tu bien entendu ma fille ?

Elle perçoit le ronronnement lointain qui grossit et ses orbites s'élargissent. Son père lui serre le bras très fort.

– Oui mon Pa, dit-elle, la voix assourdie par une peur grandissante. Elle sent que le moment est venu, que toute sa vie passée ici à l'Oasis de son père touche à sa fin.

– Alors cours mon enfant, et à Quei Valam ! dit-il en la poussant loin de lui.

Carolia hésite une seconde, puis donne une dernière accolade au seul homme qu'elle ait jamais aimé. Batie se raidit mais rend une rapide étreinte à la fille de son sang. Elle se libère des bras puissants de son père et recule subitement, des larmes s'échappant de ses magnifiques yeux sombres. Elle lui jette un dernier regard plein d'amour et part en courant vers la tente familiale.

Silencieux, son père lève la main à hauteur d'épaule et souffle vers la tente qui abrite les membres de son clan. Il leur dit au-revoir à la manière des Anciens. Il retient ses larmes. Pour Batie Titmore, la mort s'affronte le visage sec, et le cœur bouillonnant.

Il se retourne brusquement, dégaine son épée étincelante et part en courant à travers la végétation éparse de l'oasis principale. Une fois seul face à l'horizon distordu par l'Appel de plus en plus proche, il brandit vers les cieux son épée et crie de toutes ses forces, tant de courage que de terreur.

L'Appel progresse à une vitesse folle à travers le grand Désert Maudit. Il creuse sur sa lancée des sillons de plusieurs dizaines de kilomètres de large, et alors qu'il se rapproche de Nateria Tuni, la ville du Grand Haut, les quelques villages qui se trouvent sur son chemin sont pulvérisés et réduits en poussière, et dans les airs il ne reste des oiseaux que de plumes déchirées qui virevoltent dans l'air après le passage dévastateur de leur bourreau.

A Nateria Tuni, on sait que l'Appel a été lancé. On sait aussi qui l'a envoyé : Jibinias Casnar, le huitième et dernier guérillero du Désert Maudit. Les habitants de la grande ville fortifiée sont préparés à recevoir les Appels et des salles souterraines aux architectures complexes et solides permettent leur protection.

Les murs de 140 mètres de haut qui entourent la ville tiennent debout depuis plusieurs centaines d'années, quasiment depuis l'époque où le désert a recouvert les anciens continents dont on ne sait presque plus rien. Sur les remparts sont érigés des cadavres d'hommes sortis de la ligne du Bien, empalés de toutes parts sur de fins pieux de bois et à divers stades de décomposition. Les Nateriaens pensent que ces macabres vigies couvertes de mouches les protègent du mal.

Pendant que des milliers de Nateriaens gagnent les profondeurs de leur ville, piétinant dans la cohue les plus faibles et les vieillards, un Mécanisme s'enclenche.

Au cœur de la ville désertée, la grande place s'ouvre tel un nénuphar géant et un immense cheval en bronze s'élève lentement du sol, les naseaux pointés vers les cieux. Il est chevauché par un vieil homme sculpté dans la même matière et dont l'expression du visage ainsi que la gestuelle sont immortalisées avec génie. Il porte une longue barbe bouclée et est vêtu d'une grande toile de bure. Les Nateriaens ont nommé cette statue la Vincide, en souvenir d'un Dieu de l'ancien temps.

Le vieil homme de bronze tient entre ses mains deux immenses plaques représentant un livre ouvert dont les pages sont vierges de toute inscription. Un étrange et inconscient oiseau, sorte de croisement d'un aigle et d'un pigeon, vient se poser sur l'épaule du vieil homme et tombe instantanément au pied de la Vincide, mort.

Dans les sous-sols de la ville, la population écoute le grondement du mécanisme dans une atmosphère craintive mêlée d'excitation. Quelques enfants pleurent tout bas dans les bras écrasants de leur mère et les hommes piétinent d'impatience devant les épaisses portes de fer, dont le fonctionnement mécanique ancestral passionne et occupe les recherches des savants survivants. Quelques hommes faibles et handicapés sont tués à coups de pierres par les guerriers pour détendre les esprits.

Le grondement s'arrête.

La Vincide est entièrement sortie des entrailles de la grande place, et sa surface parfaitement lisse brille de mille feux au milieu de l'enceinte de la ville désertée. Le grand livre de Bronze attend l'Appel, qui n'est plus très loin maintenant.

Dix secondes après l'arrêt du Mécanisme, le bourdonnement de l'Appel se fait entendre jusqu'aux bunkers de Nateria Tuni. La tension monte d'un cran et les Nateriaens ont peur pour leur ville. Cela fait plus d'un siècle qu'il n'y a pas eu d'Appel de lancé et les générations l'ayant vécu ne sont plus là pour témoigner et rassurer les autres. Les mères serrent encore plus nerveusement leurs enfants contre elles, brisant au passage quelques épaules et crânes, tandis que les hommes fiers tentent de masquer leur anxiété.

L'Appel est très proche, à quelques kilomètres de l'entrée de la ville. Les murs se mettent à trembler et à vibrer sous la puissance de la force qui approche. Des canaux en or massif creusés dans les murs d'enceinte sont prévus pour diriger l'Appel vers la Vincide, mais il sait d'instinct où il doit frapper. Il est programmé pour.

L'Appel est dans Nateria Tuni.

Dans les sous-sols, le vacarme est tel que personne ne se souviendra de ces brefs instants où la ville a frôlé la destruction massive, tant la puissance de l'onde de choc troubla les esprits et les consciences. L'Appel déboule dans la ville et se concentre en une onde d'énergie totale et sphérique qui va percuter dans une explosion de lumière le livre de bronze que tient dans ses bras le vieillard de la Vincide.

Au même moment, un mécanisme ancestral se met en branle dans les lourds battants de fer des sous-sols et toutes les portes se déverrouillent et disparaissent en glissant dans les murs épais. Les Nateriaens mettent une bonne minute avant de sortir de leur torpeur.

Lentement, ils se dirigent vers les sorties en enjambant les cadavres qui jonchent le sol et remontent à la surface de leur ville, se dirigeant tous vers la grande place. Titubant silencieusement comme des estropiés le long des couloirs qui mènent à la surface, ils ont tous une idée différente de la nature éventuelle du message délivré par l'Appel, mais nul ne se doute de la nature des mots qu'ils vont découvrir gravés dans le bronze.

*Ils savent mon ami, écoute-moi, et ouvre ton esprit : ils savent pour notre petit secret. Je t'avais bien dit de ne pas sortir de cette foutue cabane, et maintenant tout ce foutu désert est au courant, on ne pouvait rêver pire situation. Tu sais ce qu'il te reste à faire, alors débarrasse-nous de lui avant qu'il ne soit trop tard, tu m'entends ? Ouvre les yeux... Tu dois revenir*

Il ouvre les yeux et voit apparaître devant lui le plafond délabré de sa cabane pourrie. Il sent avec soulagement que l'air est moins chaud. Soudain tout lui revient : le curieux cow-boy croisé avec un chevalier de

l'espace. La voix dans sa tête lui a dit qu'il fallait se débarrasser de lui, mais l'autre a de gros pistolets le long de sa ceinture, et lui est quasiment handicapé et brûlé jusqu'à l'os. Il tourne brusquement la tête sur sa gauche et constate avec soulagement que la porte d'acier est toujours là. Ce satané cow-boy est venu pour elle c'est évident, mais il n'en passera pas le seuil. Lui seul peut l'ouvrir et retourner chez lui ou ailleurs, peu importe, du moment que c'est loin de ce désert infernal.

De petits éclairs crépitent derrière ses paupières desséchées, et des images éclatent dans son esprit comme des flashes ultra-rapides. Il voit des bâtiments immenses, surplombant une grande arche électrique.

Une porte...

Durant une fraction de seconde, il se sent tout près de la vérité mais tout s'efface aussi vite, le laissant de nouveau perdu dans son esprit parcouru de pensées confuses et folles. Il tente de se redresser sur ses fesses mais sa carcasse semble vidée de toute énergie. Doucement il arrive à ramper vers la porte d'acier, il doit essayer de l'ouvrir avant que le cow-boy ne revienne le tourmenter. Il ne voit pas que derrière lui, sur le pas de la porte de la cabane, l'autre le regarde ramper vers la porte. Il attend avec intérêt de voir si l'homme brûlé va réussir à l'ouvrir.

A Nateria Tuni, la foule assemblée devant la Vincide contemple avec stupéfaction l'inscription tout juste gravée dans le bronze par l'Appel. Les sages ont tout de suite senti que quelque chose clochait, et que le message avait dû subir quelque altération au cours de son envoi. En effet quelques mots semblent manquer à la fin, et leur absence trouble le sens du reste du message. Un murmure se propage rapidement dans la foule, et rapidement un immense brouhaha couvre la grande place de la ville. Les sages se concertent et ils en concluent que Jibinias Casnar, le guérillero émetteur de l'Appel a sûrement eu un problème avec son Lanceur.

Le temps tourne et la ville doit prendre une décision, répondre à l'Appel par un autre Appel, ou bien envoyer une délégation spéciale pour constater la situation.

Car il s'agit bien là d'un Appel d'une importance gigantesque : le message de (?) indique que Jibinias Casnar a retrouvé une des cinq portes menant dans le passé de leur monde. Mais il ne dit pas de laquelle il s'agit, et c'est ce qui inquiète le peuple de Nateria Tuni.

L'homme brûlé se tient à moitié agenouillé devant la porte en acier, il essaye de trouver une poignée mais il s'acharne pour rien.

– D'où viens-tu étranger ?

Il se retourne brusquement et se racle les bras contre les pierres du mur. Le cow-boy est à quelques pas de lui. *Peut-être n'a-t-il pas vu la porte, dit la voix dans sa tête. Il ne faut pas qu'il la voie, surtout pas.*

– Je ne sais plus, dit-il d'une voix pâteuse.

– Comment es-tu arrivé ici, en plein désert maudit ?

– Le désert maudit ? C'est comme ça que cet endroit s'appelle ?

– C'est ce qu'il est, un lieu maudit. Comment es-tu arrivé ici ?

– Je vous l'ai déjà dit, je ne sais pas, je...

– Aurais-tu emprunté une des cinq portes de l'Ancien Temps ?

L'homme brûlé reste bouche bée, et la voix dans sa tête devient plus forte. *Il sait tout, il faut qu'il meure, sinon tout cela n'aura servi à rien, fais-le taire, trouve quelque chose bordel !*

– Ça va ? demande le cow-boy d'un ton suspicieux.

L'homme brûlé réfléchit à toute vitesse. Il voit des flashes grésiller de nouveau derrière ses globes oculaires.

– Une porte ?

– Une porte qui donne sur plusieurs instants de la ligne du temps de notre monde. Cela ne te dit rien ?

– Non... Je ne sais pas ce que je fais là... commence-t-il d'une voix faible, avant de se recroqueviller alors que le cow-boy se jette sur lui à une vitesse démente. Il le saisit par ce qui lui reste de chemise et le soulève d'une seule main, comme un chiffon insignifiant.

– Maintenant tu vas arrêter de me prendre pour un cactus, mauvais menteur d'un autre temps, et tu vas me dire tout de suite comment ouvrir cette satanée porte de métal.

L'autre gémit de douleur. Son dos brûlé cogne contre le battant de la porte. *Ne lui dis rien surtout ne lui dis rien !* résonne la voix dans sa tête.

– Quelle porte... ? demande l'homme brûlé d'une voix incertaine.

Jibinias Casnar se met à rugir et se met à frapper la porte de fer à l'aide de la tête très vite en bouillie de l'homme brûlé, dont les hurlements cessent très vite.

Le guérillero sent qu'il a laissé son humeur prendre le dessus et qu'il n'aurait pas dû éliminer ce passager du temps passé. Car il s'agit bien d'un passager, il le sait. Ces hommes envoyés par des hommes de l'Ancien Temps pour savoir ce qu'il est advenu de la terre après le grand cataclysme. Apparemment ils n'arrivent jamais à les faire revenir et ne parviennent pas à communiquer avec eux.

Jibinias ne sait pas comment on ouvre ces portes vers le passé, et personne de son temps n'a ce savoir.

Soudain le sang du crâne de l'homme brûlé sur la porte miroitante attire son attention. Des mots ensanglantés apparaissent, dans une langue étrange. Jibinias commence à essayer de les déchiffrer.

– Grand Peuple de Natéria Tuni, crie haut et fort le plus vieux sage de la ville monté aux abords de la Vincide. Son visage émacié est entouré d'une tignasse blanche qui le fait ressembler à un vieux lion, et il entretient sa barbe aux longues boucles grises pour ressembler au vieil homme de la Vincide, comme tous les sages de Nateria Tuni.

– Le moment est important, et cette nouvelle l'est encore plus. Le dernier Guérillero Jibinias Casnar, fils du Dvorka Casnar, a découvert une des cinq portes de l'Ancien Temps. Je vous rappelle à tous que ces portes disséminées sur la planète sont des portails vers d'autres quand de notre monde. Les légendes parlent de portes ouvrant sur des mondes de paix et d'autres ouvrant sur des enfers innommables. Le message que nous a transmis l'Appel a apparemment été endommagé lors de son périple... Sûrement une résistance, même si cela peut paraître incroyable. Nous ne savons donc pas si cette porte s'inscrit dans ligne du Bien ou celle du Mal. C'est pourquoi nous devons prendre la décision suivante : envoyer un Appel ou envoyer une délégation ? Tel est le choix que vous devez faire. Que choisit le Peuple ?

Un nouveau murmure parcourt l'assemblée jusque-là silencieuse. et des bagarres sanglantes éclatent.

Une voix s'élève soudain.

– Grand Sage, je demande Parole !

Le vieil homme jette un regard à ses condisciples puis fixe le grand homme aux cheveux dorés qui vient d'attirer sur lui tous les regards.

– Parole t'est accordée.

– Pourquoi ces portes légendaires sont-elles si importantes ?

Un murmure de mille lèvres accompagne cette question.

– Elles ouvrent la voie aux savoirs de l'Ancien Temps, comme la lictricitine ou les chariottes sans chameaux. Si nous avons accès à un passé, un passé de paix, je le précise, notre civilisation pourra faire d'énormes progrès et sortir de ce désert Maudit qui nous empêche de croître.

La voix dans la foule s'élève de nouveau.

– Et si la porte ouvre sur un monde de ténèbres.

La foule retrouve son silence, apeurée.

– Alors notre monde sera de nouveau plongé dans le chaos, jusqu'à la prochaine éclaircie.

Un silence tendu suivit ces paroles.

– Il est temps de voter ! Crie avec emphase le vieux sage. Que ceux qui sont pour envoyer un Appel crient de toute leur âme !

Une part importante de la foule pousse un grand ouooooohhh !!

– Que ceux qui sont pour envoyer une délégation crient à leur tour !

Une part plus importante encore crie !

Une fois le calme revenu, le grand sage annonce l'issu du vote.

– Une délégation de sages et de savants va partir pour aller inspecter cette porte, si Jibinias Casnar ne l'a pas encore ouverte...

La foule murmure de nouveau, inquiète, tout en observant quelques hommes s'installer au pied de la Vincide.

Les six hommes de la délégation sortent de leur poche un Lanceur. Ils se doivent tous d'en porter toujours un sur eux, et ils vont s'en servir pour la première et dernière fois de leur vie, comme le Guérillero quelques instants auparavant.

– Peuple de Nateria Tuni, aux abris, se met à crier à pleins poumons le vieux sage.

La foule bat en retraite à contrecœur et regagne les sous-sols protecteurs de la ville, achevant définitivement les corps inconscients qui jonchent le chemin depuis la dernière remontée.

Une fois seuls au milieu de la grande place, les cinq hommes s'assoient tous dans la même direction et soufflent chacun leur tour dans leur Lanceur. La Vincide se met à rougeoyer et très rapidement, cinq petites boules de lumière fument dans Nateria Tuni et foncent dans le désert, détruisant de nouveau tout sur leur passage.

Les informations fournies dans l'Appel de Jibinias Casnar leur permettent de se diriger sans problème vers la cabane, mais très vite, ils sentent que des ondes négatives ont envahi le désert maudit.

Ils ne savent pas qu'un commerçant du Désert au sang fort a effacé au prix de sa vie la partie du message de l'Appel qui annonçait le danger.

Le cœur enfiévré, Jibinias Casnar prononce à voix haute les cinq mots de la formule inscrite en lettres de sang sur le métal. Un déclic retentit dans la porte. Il sent autour de lui les molécules d'oxygène qui se contractent, qui s'affaissent, et il commence à manquer d'air.

La porte s'ouvre doucement, et des étincelles grésillent le long de l'épais panneau d'acier.

Tétanisé, le Guérillero distingue avec effroi la vision d'un monde du passé qui s'offre à lui. Ses yeux s'emplissent d'horreur et il perd tous ses moyens.

Une force magnétique se met à aspirer toute la réalité qui entoure la cabane du Désert Maudit : la petite construction se brise en milliers de morceaux. Elle accroche dans son sillage la dépouille de l'homme brûlé et brise du même coup les os de Jibinias alors qu'il passe de l'autre côté, faisant ainsi un bond de plusieurs siècles dans le passé. Il touche le sol de ce qui pour lui est la pire vision de l'Enfer qu'un homme puisse imaginer. Mais il est très vite délivré par la mort et meurt avec soulagement dans cette époque ténébreuse.

Les cinq de Nateria Tuni stoppent leur avancée à quelques kilomètres de l'endroit où Jibinias a lancé l'Appel. Ils ne peuvent avancer plus loin, de peur de basculer dans la gigantesque brèche qui s'est ouverte dans le Désert Maudit. L'horizon est flouté par une immense toile d'araignée magnétique qui laisse entrevoir entre ses mailles un monde rempli d'horreurs et bouillonnant de fumées noires. La ligne du mal est bien distincte dans ce monde du passé. Des démons l'empruntent à une vitesse furieuse en hurlant.

Pétrifiés devant cette vision d'un monde maléfique, les cinq préfèrent rebrousser chemin plutôt que de tenter un passage.

Ils sont tellement éloignés de Nateria Tuni qu'ils ne peuvent plus revenir à la même vitesse qu'ils sont venus. La Vincide a besoin de plusieurs saisons chaudes avant de récupérer toute sa force. Perdus dans les plaines désolées et brûlantes du Désert Maudit, ils périssent rapidement et ne peuvent donc pas informer le peuple de Nateria Tuni de ce qui s'est passé.

*Le corps inerte gît sur au beau milieu de la nationale assombrie par une pluie battante. Des voitures tentent de l'éviter mais finissent par se percuter de plein fouet, dans un fracas de toiles froissées et d'os brisés.*

*L'identité du mystérieux cadavre responsable de l'accident ne sera jamais découverte et la police décidera de classer l'affaire. Tous les effets personnels du mort seront conservés dans un coffre, placé loin sous la surface de la terre, dans un bunker d'acier dont l'accès n'est autorisé qu'à un nombre très restreint de personnes.*

*Bien des siècles plus tard, les expérimentations portées sur le petit objet fait d'un bois inconnu changeront la face du monde et réduiront sa population humaine, végétale et animale de 98%.*

FIN

© Thomas Desmond 2004

Retrouvez d'autres nouvelles et des images

<http://tdesmond.free.fr/nouvelles>

## 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.

La Ville Endormie (2004)

Bridjeltort, bourgade perdue au beau milieu des USA. Un macabre fléau s'est abattu sur la ville, une porte sur un autre monde ayant été ouverte au sous-sol d'un abattoir désaffecté, laissant libre passage à des entités d'une autre dimension.

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...

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](http://www.feedbooks.com)**  
Food for the mind