

LE JEU DU COURANT

(une nouvelle pour ad&d by dollElyzia)

Acte I : Le Ponton et le Lapin-Bélier

"La jetée en treillis de bois de Niren s'avancait sur l'océan comme un long doigt squelettique, s'achevant par la silhouette blanche et rassurante du phare. L'air y était lourd, saturé de l'odeur de sel, de goudron chaud et de varech séchant au soleil d'une mer tropicale. Sous les planches disjointes, l'eau n'était pas calme : elle bouillonnait en un tapis roulant d'écume et d'algues sombres, tendues vers le large par un courant invisible et implacable."

Lyz, la plus jeune du groupe, est assise au bord du vide, les jambes ballantes. Elle a posé à côté d'elle son doudou, un lapin-bélier en flanelle blanche prénommé Patanok. À huit ans, il lui arrive encore de sucer son pouce, et elle regarde avec des yeux ronds son nouveau compagnon, le garçon-singe, qu'elle appelle affectueusement " Limaille ".

Simaille essaie de pêcher avec une canne en bambou, fort de l'expérience de la cité lacustre dont il est originaire: Stillen. Curieuse, Lyz lui demande ce qu'il espère attraper.

- Une grosse carangue ! répond Simaille avec un sourire fier. Avec ce courant, elles viennent chasser juste au bout des planches.

Si j'en tiens une, va falloir s'accrocher au ponton !

"Le grincement lourd de bottes cloutées sur le bois brisa la quiétude de l'après-midi. Trois ombres s'allongèrent sur les enfants. C'était la bande des bas-fonds de Niren, des adolescents de treize ans dont la cruauté n'était encore guidée que par l'ennui."

Jeremia, le meneur, s'avance en tête. Il n'est pas le plus grand, mais de loin le plus malin. il porte un uniforme brodée avec des brandebourgs du college Kross, qui témoigne de la fortune de ses parents.

Il affiche ce sourire asymétrique, chargé d'une malveillance froide qui n'attend qu'un prétexte pour frapper. À ses côtés se tient Hod, un rouquin trapu aux bras couverts de taches de rousseur et aux dents en avant, vetu avec un maillot à rayures de marin déguenillé. De très loin le plus bête des trois, une brute épaisse qui ne comprend que la force. En retrait, Typher, a ce look de canaille nerveuse, les mains enfoncées dans les poches de son pantalon de toile. Son rire est aigu. Typher n'est pas idiot du tout, mais il

est neutre. Il accompagne Jeremia dans ses dérives par pur suivisme ; si Jeremia avait été bon, Typher l'aurait suivi dans le bien.



S'adressant à Simaille, Jeremia crache :

- Qu'est-ce que t'espère attraper, le macaque ? Des bananes ?!

Les trois bad guys éclatent de rire.

Hod enchaîne, fier de lui :

- Oué ! Ou bien un éléphant ?

Typher et Jeremia se regardent incrédules devant tant de bêtise, puis éclatent de rire de plus belle. Hod joint son rire stupide aux leurs.

Simaille reste de marbre, ignorant l'affront. Cherchant une réaction, Typher remarque le doudou blanc. Il le ramasse avec mépris, l'examinant du bout des doigts :

- C'est quoi comme animal, ça ?

- Ben c'est un lapin ! répond Lyz, la voix tremblante.

Typher étire cruellement le nez de la peluche :

- On dirait plutôt une taupe, hein ?! Vous trouvez pas, les gars ?

Les éclats de rire reprennent. Lyz se lève, tendant ses petites mains pour récupérer Patanok.

Mais Typher fait une tête de plus qu'elle. Il lève le doudou au-dessus de lui, hors de portée, avant de le lancer à ses comparses. S'ensuit un jeu cruel. Après quelques passes foireuses, le doudou tombe sur les planches. Les adolescents se mettent alors à jouer au football avec la peluche, riant aux larmes devant les yeux de Lyz qui commencent à s'embuer. Simaille se lève, les poings serrés, prêt à intervenir. Jeremia le remarque et lance à ses coéquipiers :

- Attention les gars ! Si le macaque arrête cette balle, il va obtenir la nationalité !

Une dernière passe rapide, un shoot sec, et Patanok s'envole par-dessus le bastingage, plongeant dans l'océan en contrebas.

- GOAL !!!!! hurle Hod, mimant la célébration d'un Ronaldo après un but d'anthologie.

Lyz se précipite au bord, terrifiée, voyant la tache blanche du doudou flotter et dériver déjà à une vitesse folle. Les bad guys s'approchent à leur tour, goguenards.

Jeremia ricane :

- Oh pt1 ! J'espère qu'il sait nager, ton lapin...

- Tu as enfin trouvé un adversaire à ta taille, Jeremia ?

Les trois adolescents se retournent d'un bloc.

"À l'entrée du ponton se tenait Jason. À dix ans, il marchait déjà pieds nus et torse nu, indifférent à la rudesse des planches. Son corps portait déjà les prémices d'une musculature de combat rigoureuse, dense et trapue, forgée par la discipline spartiate. Ses yeux d'enfant avaient la dureté de l'acier."

Jeremia fronce les sourcils, perdant un peu de superbe :

- Occupe-toi de tes affaires, Jason.

- Tirez-vous ! ordonne froidement le jeune guerrier.

Typher tente de détendre l'atmosphère :

- Quoi ? C'est interdit de rigoler à Niren ?

- Vous êtes encore là ? répète Jason en faisant un pas en avant.

Hod s'avance, bombant le torse :

- T'as conscience que t'es tout seul et qu'on est trois ?

Jason ne cille pas :

- Trois fois zéro, ça fait toujours zéro.

Jeremia esquisse un sourire nerveux :

- Je vois que t'as fait des progrès en maths, Jason !

- Oué, mais pas autant qu'en arts martiaux.

Un lourd silence s'installe. Jeremia jauge le regard du Spartiate, sait qu'un combat contre ce

molosse tournerait mal, et recule :

- ... Bon, allez, on se tire les gars...

La bande s'éloigne, mais le regard de Jeremia promet une vengeance prochaine...

Acte II : La Dérive dans la Baie

Pendant l'altercation, le courant a fait son oeuvre. Patanok s'éloigne à vue d'oeil. Simaille retire sa chemise, prêt à plonger dans les eaux tumultueuses, mais Jason le retient par l'épaule :

- Regarde les algues... Le courant est trop rapide, tu ne pourras pas revenir à contre-courant.

Ils regardent la peluche dériver vers le large. Jason se tourne vers les grands yeux mouillés de Lyz et tente de la rassurer avec ses mots de gamin des côtes :

- T'inquiète pas va ! Okean prendra soin de lui...

- Attends ! coupe Simaille. Si on perd le doudou de vue, alors il n'y aura plus aucune chance de le récupérer.

Le garçon-singe saisit le coquillage qu'il porte en pendentif, le porte à ses lèvres et souffle de toutes ses forces. Un sifflement strident, aigu, perce le bruit des vagues.

- Je compte sur vous pour me repêcher plus loin... Et sans plus d'explications, il plonge.

"Le corps agile de Simaille fendit l'eau chaude en une apnée parfaite. Lorsqu'il refit surface, le courant l'avait déjà propulsé à plusieurs dizaines de mètres. Sous les yeux anxieux de Jason et Lyz, le garçon-singe fendit l'écume, rattrapa Patanok et le brandit victorieusement au-dessus des flots avant de porter à nouveau son sifflet à la bouche. Le son, d'abord étouffé par l'eau, retrouva vite son intensité stridente alors qu'il disparaissait à l'horizon."

Jason éclate de rire, l'adrénaline au corps :

- Il n'y a pas une seconde à perdre ! Il détail en direction des quais, Lyz le suivant aussi vite que ses petites jambes le lui permettent.

Les quais de Niren sont déserts à cette heure-ci. Jason cherche désespérément une embarcation. Ses yeux tombent sur Jasmine, dix ans, assise au bord d'un ponton. En les entendant arriver, la jeune fille se lève :

- Oh, salut Jason ! Qu'est-ce que tu fais là ?!

- Salut Jasmine ! J'ai besoin de la barque de Sat' !

- Satoshi ? Je l'ai vu partir avec tout à l'heure.

- Ah c'est pas vrai ! râle Jason en frappant du pied.

- Tu n'as qu'à prendre la barque de Tassergal, propose Jasmine.

- Tu veux que ce vieillard me tue à coups de rames ?

Jasmine baisse les yeux, un voile sombre passant sur son visage :

- Il est mort hier soir... en luttant contre une carangue.

- Ça devait être une grosse, souffle Jason, impressionné.

- Mais où veux tu aller ?

- Un lapin et un singe sont tombés de la jetée !

Les yeux de Jasmine s'illuminent :

- Oh ! J'adore les animaux ! Je peux venir avec vous ?

- Si tu veux, mais tu devrais plutôt prévenir la capitainerie.

Jasmine lâche un soupir désabusé :

- Inutile ! Il n'y a personne là-dedans, ils sont tous à la taverne. Et je te laisse imaginer ce qu'ils me répondront si je leur parle d'aller secourir un lapin et un singe... Tu me présentes à ta nouvelle copine ?

- Ah oué. Jasmine, Lyz. Lyz, Jasmine.

Ils détachent la barque du vieux Tassergal

-une coque de noix en bois lourd de 4,5 mètres

de long sur 1,35 mètre de large, non pontée, équipée de deux lourdes rames.

Un pêcheur lointain les aperçoit vaguement, grommelant dans sa barbe :

- Eh, ça s'rait pas la barque du vieux Tassergal qui s'éloigne là-bas ?...

mais personne ne les arrête...

Acte III : La Traque dans la Brume

Jason s'installe aux rames et propulse l'embarcation dans le courant de la jetée. La mer est une bête immense. Ce que les enfants ignorent, c'est la topographie de cette mer intérieure chaude. La baie de Niren forme un immense cercle de 75 kilomètres de diamètre, ouvert au sud. À l'intérieur, le courant fonctionne comme un train d'engrenages géant : il tourne en boucle dans le sens des aiguilles d'une montre sur un périmètre de 235 kilomètres. À une vitesse de 3 km/h (soit environ 0,8 m/s), quiconque s'y laisse dériver sans s'échouer mettrait 78 heures (soit environ 3 jours) pour revenir à Niren... à condition que la marée descendante ne l'entraîne pas hors de la baie, vers les eaux infestées de requins et de Sahuagins. Le trajet jusqu'au ponton a pris quinze minutes. À 3 km/h, Simaille est déjà entraîné à 750 mètres de là.

"Le soleil commença à décliner, embrasant l'horizon d'un rouge sang avant de laisser place à un crépuscule violet et étouffant. Le vent tomba, mais avec la nuit

naissante crurent les dangers. Une brume laiteuse, dense et poisseuse, commença à s'élever de l'eau chaude, avalant les repères. Les silhouettes de récifs acérés apparurent comme des crocs noirs crevant la surface."

Parfois, un clapotis intermittent résonne derrière la barque des PJs. Ce qu'ils ignorent, c'est que Jeremia, Hod et Typher les suivent à distance dans une autre barque, guidés par la rancœur. Grâce au sifflet strident de Simaille, Jason parvient à maintenir le cap dans le brouillard. Ils finissent par le retrouver, juché sur un récif noir, grelottant mais serrant Patanok contre lui. Ils le hissent à bord.

Le problème est maintenant de rentrer. Lyz, l'esprit déjà vif, tente un calcul :

- On est partis il y a 2 heures à trois kilomètres par heure... On doit être à environ 6 kilomètres au nord de Niren.

Remonter le courant à la rame est impossible pour leurs bras d'enfants.

La brume est si dense qu'elle masque les étoiles ; impossible de repérer la Polaire.

Jason décide de dériver vers la gauche du courant pour tenter de heurter le rivage de la baie et rentrer à pied. Et ce clapotis mystérieux continue de les suivre, telle une certitude invisible. Pour tromper la peur, les enfants chuchotent. Jason évoque les récits de marins, les navires hantés par des équipages de morts-vivants. Jasmine, dont la sensibilité aux énergies de la mort commence à s'éveiller, hoche la tête :

- Mon ordre parle de goules océaniques, de

gargouilles des abîmes... et de Noyeuses, des créatures nées du désespoir des marins perdus.

Soudain, une bande de sable émerge du brouillard. Une île. Ils s'échouent sur la plage. Jasmine propose de passer la nuit ici en attendant que le jour se lève et que la brume se dissipe...

Acte IV : Le Galion de la Licorne Noire

Au matin, la lumière du jour offre une meilleure visibilité, mais la brume reste présente, mouvante, limitant la vue à neuf mètres dans les bons moments, trois dans les pires. Les enfants escaladent les rochers noirs pour s'orienter.

De là-haut, la brume se déchire enfin temporairement. Ils aperçoivent Niren, au loin, conforme aux calculs de Lyz, avec ses petits voiliers qui quittent le port. Ils découvrent également leur position : ils sont sur une île rocheuse de 300 mètres de large, perdue au milieu d'un labyrinthe de récifs.

En contrebas, de l'autre côté de l'île, une crique abrite une plage isolée où s'est déposée la laisse de mer. Et là, gisant sur le flanc, se trouve l'épave d'un immense navire.

"Dans les premiers rayons du soleil, l'épave n'avait rien de

lugubre. C'était un ancien galion de 32 mètres, brisé en deux par les récifs. Le sel et le temps avaient blanchi son bois, lui donnant l'allure d'une cathédrale gothique en ruine. À l'avant, s'élevant vers le ciel comme un défi aux éléments, se dressait sa figure de proue : une majestueuse Licorne de mer sculptée dans un bois sombre."

Les enfants redescendent pour regagner leur embarcation afin d'aller explorer la crique... mais la barque de Tassergal a disparu. Jeremia et sa bande l'ont détachée pendant la nuit, la laissant dériver à jamais pour couper toute retraite aux PJs.

N'ayant plus d'autre choix pour espérer trouver une chaloupe de sauvetage ou du bois et des outils pour construire un radeau, une tâche pour laquelle Simaille possède les compétences de son village lacustre, les quatre enfants se dirigent vers le galion. En chemin, ils fouillent les débris de la plage pour y dégoter des armes de fortune : de vieux morceaux de bois cloutés, des éclats de membrures. Ils pénètrent dans le galion. L'exploration les mène rapidement vers le pont inférieur, où la lumière du soleil ne pénètre plus, les plongeant dans des ténèbres épaisses et fraîches. Ils y découvrent quelques vestiges, des coffres vermoulus et, au fond d'un tube de cuivre incrusté de coquillages, de vieilles cartes maritimes détaillant précisément les courants de la baie. Lorsqu'ils remontent enfin sur le pont supérieur, les yeux éblouis par la lumière crue du jour, leur vigilance retombe.

"Un sifflement fendait l'air brisa le silence. Depuis la balustrade du gaillard d'avant qui surplombait le pont, une lourde caisse de chêne, chargée de ferraille rouillée, fut précipitée dans le vide."

L'objet massif percute Jason de plein fouet. Le gamin s'effondre sur le pont dans un bruit sourd. Il gît immobile, le sang s'écoulant abondamment de sa tempe et de son épaule. Du haut de la balustrade, Hod se prend la tête à deux mains, les doigts crispés dans ses cheveux roux. Ses yeux ronds sont écarquillés par une stupéfaction mêlée d'une admiration morbide. Il lâche dans un souffle :

- Putain, Jerem'... comme tu lui as defoncé la tronche...

ma parole... Mais là, tu l'as vraiment tué, putain !

- Ferme ta gueule, Hod, ou c'est toi que je vais tuer...

réplique Jeremia, le visage tordu par une rage nerveuse, tandis que sa main serre le manche de son coutelas.

Typher descend précipitamment les marches de bois, se retenant aux rambardes pour ne pas glisser. Il s'approche du corps de Jason et pousse sa tête du bout du pied. Elle pivote comme celle d'une marionnette désarticulée. Un filet de sang s'échappe de la commissure de ses lèvres, son oeil droit est injecté de rouge.

Typher recule d'un pas. puis il se tourne vers Jeremia, le regard terrifié et s'écrit:

- Putain ! C'est pas vrai ! Non ! Il est vraiment mort !

À cet instant, Simaille cède à la panique. Poussant des jacassements stridents de singe terrifié, il dévale vers les escaliers menant au pont inférieur, s'enfonçant dans le noir.

Hod, ricane stupidement:

- Non mais regarde-le s'enfuir comme un babouin !

- Je t'ai dit de fermer ta gueule, Hod... murmure Jeremia, les yeux fixés sur le coutelas qu'il vient de dégainer. Typher ! Tu restes ici et tu les tiens à l'oeil en attendant notre retour. Je vais rattraper le singe avec Hod. Malin comme il est, il va sûrement rechercher notre barque et la trouver. J'ai pas besoin de te dire qu'il ne faut pas qu'il y ait de témoins.

- ... Ok... répond Typher, haletant, le regard fuyant.

Jeremia et Hod s'élancent à leur tour dans les escaliers, s'enfonçant dans les ténèbres du pont inférieur à la poursuite du garçon-singe...

Acte V : L'Horreur Invisible

Sur le pont supérieur, Jasmine se jette aux côtés de Jason. Ses doigts tremblants cherchent la carotide. Typher, blême, demande :

- Il est pas mort, hein ?

- Tais-toi... Non, il est vivant...

répond Jasmine. Son pouls est faible, mais il est vivant...

- Oh pt1, merci Thanatos ! souffle

Typher en passant une main sur son front. Jasmine le dévisage avec une froideur d'outre-tombe :

- Te réjouis pas trop vite, Typher. Dans cinq minutes, il sera peut-être mort...

"C'est alors que l'atmosphère changea dans les cales du navire.

L'odeur du sang frais de Jason avait voyagé à travers les membrures crevées, se propageant dans l'eau de la crique. Depuis les profondeurs de l'épave, un bruit de succion visqueux s'éleva, suivi du claquement frénétique de mâchoires trop larges. Les Sahuagins, guidés par l'odorat de leurs requins, venaient d'entrer dans la cale obscure."

Soudain, des cris de terreur pure et des hurlements de douleur atroce jaillissent de la trappe des escaliers. Des bruits de chair déchirée, des impacts lourds contre la coque. Puis, le silence total s'installe. Un silence de mort qui s'étire, insoutenable.

Typher s'approche lentement de la trappe, la voix brisée :

- Jeremia ?!! Qu'est-ce que tu fous mec

?!! Jeremia ?!! Pt1, réponds-moi !!! Hod ?!!! Hod ?!!!

Le silence reste entier. Typher ne tient plus, la peur lui fait perdre la tête. Il se tourne vers les

filles, brandissant maladroitement une menace :

- Vous ! Ne bougez pas de là !

Jasmine répond d'une voix désabusée :

- Et où voudrais-tu qu'on aille ?

Typher s'engouffre à son tour dans les escaliers, descendant dans le noir. Quelques secondes s'écoulent. Puis, un nouveau hurlement à glacer le sang déchire l'air, suivi d'un bruit de lutte pathétique, avant de s'éteindre net.

Sur le pont, Lyz serre Patanok contre elle de toutes ses forces. Jasmine ferme les yeux, de chaudes larmes coulant sur ses joues.

- Tu crois qu'ils ont tué Limaille ? chuchote la fillette.

Jasmine la serre contre elle pour la protéger du monde :

- Non ! Rassure-toi Lyz, Simaille est trop malin pour mourir...

- Pourquoi il s'est enfui tout à l'heure ?

- Il ne s'est pas enfui, explique Jasmine avec une maturité soudaine.

Il a tenté de les séparer et il y est parvenu. Mais il y a un élément qu'il n'avait pas prévu dans son plan...

- ?

- Les Sahuagins... Ne t'inquiète pas, ils ne monteront jamais sur le pont supérieur tant qu'il fera jour. Ils craignent la lumière.

À l'autre bout du pont, près du second gaillard, la tête de Simaille surgit d'une écoutille. Il fait un signe de la main :

- Eh ! Les filles ! Je suis là ! Jasmine esquisse un faible sourire :

- Tu vois ! Qu'est-ce que je te disais ?

- Limaille !!! s'écrie Lyz, les yeux brillants.

- Simaille, Jason est encore vivant ! crie Jasmine. Trouve leur barque et reviens nous chercher avec. Reste toujours dans la lumière du jour ! Dépêche-toi !

Le garçon-singe s'éloigne en bondissant sur les récifs, faisant siffler joyeusement son pendentif en coquillage pour leur donner du courage...

Épilogue : Le Retour et le Voile

Une heure plus tard, Simaille est de retour, ramant à bord de la barque du père de Typher qu'il a trouvée cachée dans les criques voisines.

Jason a repris connaissance. Soutenu par Simaille et Jasmine, il parvient à se relever et à marcher jusqu'au bastingage. Le soleil de l'après-midi illumine magnifiquement les flots en dessous d'eux, effaçant les ombres de la nuit. Lyz le regarde, anxieuse :

- Tu n'as pas trop mal ?

Jason grimace, mais sa fierté reprend le dessus :

- Mal ?! Tu veux rire ! Je n'ai jamais mal !

Ils s'installent dans l'embarcation de fortune. Ils se laissent à nouveau porter par la grande boucle du courant de la baie, ramant de toutes leurs forces vers le rivage visible à un kilomètre de là. Une fois leurs pieds posés sur la terre ferme, ils abandonnent la barque sur le sable et entament le long retour vers Niren par les sentiers terrestres.

Le soir même, chacun des quatre enfants regagne sa maison, sa cité, sa vie.

Le traumatisme de cette nuit, la tentative de meurtre, le sang, et l'horreur invisible des Sahuagins dévorant trois adolescents dans le noir d'un tombeau de bois, est trop lourd pour leurs esprits de dix ans. Par un mécanisme de refoulement naturel et protecteur, leurs cerveaux tirent un rideau de fer sur ces dernières vingt-quatre heures. Ils oublient la crique. Ils oublient le galion. Ils oublient qu'ils se sont connus.

Patanok le lapin blanc est posé sur le lit de Lyz, portant encore une légère odeur de vase et de sel. La cicatrice sur la tempe de Jason commence à se refermer, devenant le souvenir d'une "chute d'enfance". Et Jasmine, en secret, commence à prier Thanatos, habitée par l'écho des trois âmes fauchées dans les ténèbres.

(à Stephen.King)

note:

cette nouvelle figure dans la partie VI de

la campagne Oblivion pour ad&d disponible à l'adresse

<https://sites.google.com/view/dollelyzia-is-online?usp=sharing>