

Le Pont

Bonjour et bienvenue dans la deuxième saison de “je conte jusqu’à toi”
Aujourd’hui je vous propose une histoire pour se faire peur, une histoire à se raconter le soir, quand le brouillard monte doucement dans le crépuscule et que le renard glapit au loin. Ou le chat errant du coin pour ceux qui vivent en ville.
Serez-vous assez courageux, enfants comme adultes pour l’écouter jusqu’au bout?...

C’est une histoire qui se passe il y a bien longtemps. Un temps où il n’y avait ni électricité, ni voitures.

Un temps où femmes, enfants et hommes entendaient encore les voix de la nature et craignaient les êtres invisibles, le petit peuple et ces endroits ni vraiment de ce monde-ci, ni de l’autre.

Voyager était une aventure; on partait rarement seul sur les chemins. Non par peur de rencontrer brigands et voleurs, mais plus pour ne pas s’égarer, quitter le chemin et errer sans fin dans l’Entre-Monde, cet espace qui séparait le monde réel et tout les autres. Un monde infini noir et peuplé de créatures dangereuses. Un monde dont on ne revenait pas. Jamais.
Enfin, c’était ce qui se disait; ce que les gens se chuchotaient le soir, au coin du feu.

Bien sûr, il y avait des villes, des villages. Et des gens. Moins que maintenant, c’est sûr, mais il y avait des familles, des femmes, des enfants et des hommes.

Il fallait bien se nourrir aussi. Alors tout ce beau monde travaillait. Aux champs. A la mine. Sur des bateaux. On vendait, on forgeait, on élevait du bétail.
On échangeait nourriture contre étoffe, animaux contre bois ou charrette, travail contre logement.

Chacun faisait en fonction de ses moyens, et c’était bien comme ça. On s’entraidait. Les lavandières plaisantaient en massant leurs dos douloureux de leurs mains calleuses entre deux tournées de linges. Ceux aux champs sifflaient ou chantaient quand le labeur n’était pas trop dur.

Même si l’argent existait, on préférait troquer. Échanger des services contre d’autres.

Il n’y avait pas vraiment de riches ou de pauvres.
Ho bien sûr mis à part ces nobles seigneurs et gentes dames qu’on ne voyait jamais dans les campagnes. Des gens riches et puissants, mais qui ne descendaient jamais jusque dans les vallées, ne grimpaient jamais les cols escarpés des montagnes pour aller voir “les petites gens”.

Quand ils se déplaçaient c’était toujours en carrosse ou à cheval et accompagnés de servants et de soldats. On les voyait et les entendait venir de suffisamment loin pour que toute créature venue des autres mondes ait bien le temps de se cacher ou de déguerpir.

Et parmi les gens du peuple, chacun restait chez soi, ne partant jamais à plus de trois ou quatre heures de marche de sa maison, son village, ou son hameau.

Parce que voyager était une aventure et qu'il y avait beaucoup de travail, peu s'y risquaient. Il circulait beaucoup d'histoires de gens partis, jamais retrouvés. Alors chacun restait où il était et s'accommodait de sa vie.

Les parents racontaient à leur enfants des histoires horribles, d'aventurier partis et mangés par des bêtes féroces ou disparus dans les Autres Mondes. Et que même, parfois, si on tendait l'oreille, on pouvait entendre leurs cris dans les soupirs du vents, lors des grandes tempêtes.

Les grand-mères parlaient de leurs enfants disparus parce qu'ils voulaient découvrir le monde et qui maintenant erraient dans l'Entre Monde. Ou dans les Autres Mondes. Ni morts, ni vivants, mais souffrant de cet immortalité et de la peur d'être seul, de la faim, et de la soif. Pour toujours et à jamais. De ces enfants qui parfois venaient pleurer et se lamenter auprès des vivants par l'intermédiaire de leurs rêves.

Donc, tout le monde restait bien au chaud, chez soi.

Enfin tout le monde sauf les conteurs, qui racontaient volontiers toutes ces histoires plus horribles les unes que les autres, et les haleurs. Les haleurs aussi étaient de grands voyageurs.

Parce que oui, il en fallait des haleurs pour conduire les objets d'une ville à l'autre, que ce soit de la nourriture, des étoffes, ou encore bien d'autres choses.

Mais d'abord, c'était quoi un haleur? Les haleurs étaient des gars et parfois des filles grands et vaillants. Leur boulot? Tirer des bateaux le long des fleuves et des rivières; parfois à l'aide d'animaux, comme des chevaux, des ânes ou même des boeufs.

D'autres, trop pauvres pour pouvoir acheter et s'occuper d'animaux, tiraient les bateaux eux-même, avec leur propre force.

Ceux là, on les appelait les haleurs à la bricole. C'était un travail extrêmement dur.

Généralement solitaires, parfois en famille, les haleurs et leurs bateaux à fond plat faisaient la liaison entre grosses villes et plus petits villages, traversaient champs, campagnes et parfois forêts, toujours en longeant le fil de l'eau. Et toujours d'un pas lent et régulier.

Aldric est un jeune homme. Il doit avoir dans les quatorze-quinze ans, doté d'une tignasse brune et d'yeux dorés. Le visage buriné par le soleil, des mains déjà calleuses et la trace du harnais sur le corps.

Depuis quelques mois, il vit seul dans sa petite cabane au bord de l'eau avec Neige, sa seule amie.

Neige, c'est un petit animal à quatre pattes, tout poilu, tout blanc sauf le bout de sa queue, toute noire. Neige est une hermine.

Orphelin, le seul souvenir qu'il a de ses parents, est son bateau.

Ca pourrait le rendre triste, mais il aime son travail, son bateau. Enfin ce n'est pas tout à fait vrai, ce bateau, ce n'est pas le seul souvenir qu'il lui reste de ses parents.

De sa mère, il conserve un collier. Il le porte autour du cou. Un joli collier avec un pendentif. Il renferme en son cœur une mèche de cheveux blonds comme l'or, une mèche des cheveux de sa mère.

De son père, en plus du bateau, il a un mystérieux tonneau, scellé sur le pont de celui-ci. Aldric a déjà essayé plusieurs fois de l'ouvrir, il n'y est jamais parvenu.

Sa vie est dure, il est sur les chemins du matin au soir. Pendant tout le temps où le soleil poursuit sa course dans le ciel, il travaille. Et Neige son amie n'est jamais bien loin. Sur son épaule, à lui chatouiller l'oreille avec la queue. Occupée à prendre le soleil sur la barque ou babillant à son oreille.

Et comme pour tous les autres haleurs, Aldric connaît le secret. Il sait tout de cet accord tacite; cet accord dont on ne parle jamais: quoi qu'il arrive, quelque que soit le retard, il ne faut jamais, JAMAIS, être sur la route quand il fait nuit.

Dès que le soleil se couche, avant même le moment où ses dernières lueurs disparaissent à l'ouest, il ne faut plus être dehors. Rentré chez soi ou à l'abri sur son bateau, mais jamais, jamais sur la route.

2 novembre. Petit matin... Neige réveille Aldric à grand coups de langue rapeuse. Il se lève, s'étire. Sa respiration fait des ronds de buée dans l'air. Vite il s'habille en frissonnant, rajoute un pull sur celui qu'il porte déjà et sort de la petite mesure bâtie au bord de l'eau.

Une petite cabane en bois, toute de guingois, de travers, mais c'est sa maison et il l'aime. Dehors l'herbe gelée craque sous ses pas. Il sautille, tape du pied au sol pour se réchauffer. Il défait sa corde, fait les nœuds autour de sa poitrine et s'arnache à son bateau.

Ce jour là, il fait la liaison entre deux villages.

Environ sept heures de route. Enfin de bateau. Ou de chemin de halage, mais vous avez compris.

Avant tout, il lui faut d'abord rejoindre le premier village. Sa barque vide derrière lui, il part en chantonnant, son hermine enroulée sur les épaules. C'est un village où il a l'habitude d'aller. Sur le quai, ses clients l'attendent.

Il charge sa barque, échange les dernières nouvelles, accepte un bol de soupe au chaud dans l'auberge. Quand enfin il se remet en route, le soleil est déjà haut dans le ciel. Un beau ciel bleu d'automne. Les feuilles tombées au sol, gelées et brillantes au petit matin sont maintenant sèches et ternes.

Aldric enlève un pull, reprend la corde et la lie à son bateau. Il met un pied devant l'autre. D'abord difficilement, parce que l'embarcation est lourde. Puis de plus en plus facilement. Et le voilà qui marche d'un pas lent et sûr au bord de l'eau.

Dans sa barque à fond plat, il y a quatre ballots de tissus, trois tonneaux de pommes, quelques sacs de farine et deux sacs de riz. Une denrée rare et précieuse venue d'un pays lointain.

Le temps passe, en plein après-midi, il fait chaud, tellement chaud, que sous les feuilles, la terre s'est transformée en boue. Alors Aldric avance plus doucement. Péniblement. Il met un pied devant l'autre, parfois, il glisse. Mais il avance. Un pas après l'autre. Doucement. Le soleil baisse sur l'horizon. Il avance toujours, à l'abri des arbres. S'il fait encore clair au dessus des cimes, au sol, la pénombre s'installe.

Le pied d'Aldric glisse sur une branche, il tente de se rattraper mais s'étale de tout son long dans la boue. Il s'assied, frotte ses vêtements sales. En se redressant, il sent une douleur à la cheville. Il fait quelques pas. Il a mal. Très mal. Il prend sa chemise, la découpe et en fait un bandage. Il avance doucement. Douloureusement. Dans le ciel, le soleil continue sa course implacable vers l'ouest.

Aldric essaye bien d'accélérer mais ça fait trop mal et sur son bateau, il n'a pas la place pour y passer la nuit.

Alors il avance. Il avance tant que le soleil est là. Et même s'il disparaît derrière l'horizon, jetant ses dernières lueurs sur le monde, Aldric avance toujours. Il a allumé des torches, une à chaque extrémité de son embarcation. Il en tient une autre dans la main.

Pas après pas, pied après pied, il avance. Courageux.

Au loin, apparaissent les lumières du village. Il doit encore passer sous un dernier pont, le pont en pierre blanches, celui qui marque l'entrée du village et il sera en sécurité.

Bien sûr il a peur, mal et il tremble de froid, mais il ne veut pas le montrer. Il avance, le regard fixé sur le village.

Autours de lui, la brume monte. Les sons deviennent de plus en plus ténus, étouffés. Il s'engouffre sous l'arche du pont. De l'autre côté, il voit de mieux en mieux les contours du village.

Il fait quelques pas. Concentre ses efforts et son regard sur les maisons. Il avance. Il cligne des yeux, ne voit plus ces lumières rassurantes.

Les torches éclairent de moins en moins; autours de lui la pénombre s'installe.

Aldric met un pied devant l'autre, avance sous ce pont qui ne semble plus avoir de fin. Le noir se fait de plus en plus présent, oppressant. Il prend peur. Déjà, il ne voit plus sa barque, le chemin ou l'eau. Il met ses mains devant son visage et doucement voit ses doigts, ses bras, tout son corps, disparaître dans l'obscurité. Il ne voit plus non plus la corde qui le relie à sa barque, mais il sent encore son poids, rassurant.

Sous ses pieds, le sol se dérobe, le bruit de ses pas s'estompe. Il n'y a plus rien de solide. Il marche dans une obscurité totale. Il n'y a plus de bas, de haut, de gauche ou de droite. Dans son oreille, les couinements de Neige diminuent jusqu'à totalement disparaître. Tout comme

le contact rassurant de sa fourrure. Il est seul, avec juste le poids rassurant de sa barque dans un silence total et un noir d'encre.

Il marche, il marche. Ne s'arrête pas. Pendant des heures, il met un pied devant l'autre et avance dans ce noir infini. Sans rien voir ni entendre; il continue. Un pied devant l'autre. Le temps s'étire, long, silencieux.

De temps en temps il s'arrête, pour se reposer quelques minutes. Quand il a faim, ou soif, il cherche sur son corps la corde, celle qui le relie à son bateau, celle qu'il a attaché au tonneau scellé de son père. Il pose la main dessus et avance jusqu'à son embarcation. Sous ses doigts, il sent le grain du bois de son bateau, du tonneau de son père. Mais aucune trace de marchandises.

Alors il imagine, à taton, l'emplacement de toute ce qu'il y avait sur son bateau. Il visualise les tonneaux de pommes, là à côté de celui de son père. Il imagine le bois rugueux, la douceur de la peau des fruits. Il imagine aussi Neige blottie tout contre son cou, à attendre qu'il croque dans une pomme pour lécher le jus dégoulinant sur son menton.

Il imagine sa main plonger dans le tonneau, attrapper une pomme. Il s' imagine croquer dedans.

La première n'a pas de consistance, il a l'impression de manger un nuage, sans odeur, sans sans saveur, sans rien. Et tout seul.

Mais cette pomme imaginaire lui redonne courage et force. Aldric se remet en route. Il marche, il marche. Pendant des heures. Dans le noir et le silence. Et à nouveau, la fatigue.

Alors il recommence. Met la main sur la corde bien réelle, rejoint le bateau, tout aussi vrai et imagine à nouveau Neige attendre impatiemment qu'il mange et, le fruit rouge et bien mûr. Il ferme les yeux et voit le panier. Il prend entre ses mains une grosse pomme, bien rouge. Il imagine son poids. Il imagine les frémissements de Neige sur son épaule. Il lève le fruit jusqu'à sa bouche et croque. Il entend le bruit de sa mastication, sent le goût de la pomme sur sa langue. Et pense sentir tout contre sa joue, la chaude fourrure de son hermine.

Aldric se remet en route. Il marche, il marche. Longtemps. Dans le noir et le silence, mais sur son épaule, il pense sentir un poids rassurant, celui de Neige, son animal, son amie.

A nouveau, la fatigue, la faim, la soif. Cette fois ci, il garde les yeux grands ouverts. Il VEUT que cette pomme soit délicieusement réelle, que le jus lui dégouline sur le menton, que Neige le chatouille en le léchant. Il sert les poings très fort, imagine, prends une grande respiration, la pomme dans le panier.

Il croque dedans et le jus lui dégouline sur le menton. Neige se précipite; lui lèche les lèvres, il sent le poids et la chaleur du petit animal.

Le silence autour de lui se déchire, Aldric entend son coeur battre fort dans sa poitrine, sa respiration. Il sent le poids de la pomme, réel, dans sa main. Il sent aussi le parfum du fruit et l'humidité de son jus.

Même s'il fait toujours noir, il n'a plus peur du tout. Il marche, droit devant lui, tirant sa barque.

Il marche, il marche, ne s'arrête pas. Pendant des heures, il met un pied devant l'autre et avance dans ce noir d'encre. Sans rien voir. Mais il entend, il entend son coeur battre, sa respiration et le bruit de ses pas, il sent la fourrure de son amie, la chaleur de son corps.

Il marche dans le néant. Entre ses mains, le pendentif de sa mère.
Il marche en ouvrant grand les yeux dans l'obscurité, confiant.

Et entre ses doigts, tout doucement, le pendentif s'échauffe. Surpris, il le regarde. Et là, au creux de sa main, Il y a une faible lueur, sourde, diffuse. Une toute petite lumière s'échappe d'entre ses doigts. Elle s'agrandit.

Il baisse encore la tête et voit le pendentif briller. Il ouvre les doigts, la lumière devient encore plus intense. de plus en plus lumineuse. La mèche de cheveux blonds contenu dans le pendentif vibre d'une énergie contenue.

A l'autre bout de la corde, le bateau, toujours dans l'obscurité, mais une lumière luit à l'arrière. Le tonneau scellé, cadeau de son père tremble, comme si quelque chose essayait d'en sortir.

Aldric s'en approche. Et plus il s'en approche plus le tonneau tremble. Dans sa main droite, le pendentif de sa mère illumine la scène. Il pose l'autre main sur le tonneau. Le pendentif brille de plus en plus. Le couvercle du tonnelet explose, dévoilant une pierre blanche, la pierre angulaire d'un pont. De ce pont en pierre blanches, juste avant le village, celui qu'il a traversé après la tombée de la nuit et l'a mené droit à l'EntreMonde.

La pierre brille. Tout comme le pendentif. Ensembles, ils brillent de plus en plus. Et la zone de lumière s'agrandit toujours. Aldric ferme les yeux.

Même comme ça la luminosité est douloureuse. Et elle s'étend. De plus en plus. Jusqu'à totalement l'envelopper, lui et son embarcation. Il crie, se sent tomber.

Quand il ouvre les yeux, il est couché dans la boue. Neige lui lèche le visage, lui donne des petits coups de museau. Les premiers rayons du soleil levant caressent sa joue. Il s'assied, regarde autour de lui. Il est de l'autre côté du pont blanc.

Devant lui, le village.

A ses pieds, le sol est piétiné. Sur le bateau, le tonneau de son père éventré.

Il ouvre la main. Le pendentif de sa mère a disparu.

Il regarde son bateau, il manque des pommes dans les tonneaux.

Il regarde autour de lui. Il est seul. Seul le long de l'eau.

Il remet la corde autour de son corps, et clopin clopant se remet en route vers le village...

