

Texte de la 5^e D de Mme Ella Migliaccio, Collège Saint-Joseph à Cusset (03300)

Guillemot sentait que quelqu'un, ou plutôt quelque chose, l'observait. Il ressentait une présence familière, qu'il connaissait mieux que quiconque. Il vit une lumière blanche qui l'attira, comme s'il n'était plus maître de son corps.

Il entra dans une salle : une pièce sombre où régnait une odeur d'encens. Alors que la peur commençait à l'envahir, il sentit un vent frais. Figé, les pieds ancrés dans le sol, ses souvenirs lui apparurent. Il revit son maître devant la porte du monde certain, fissurée de haut en bas. Puis, une autre image se présenta : fatigué, il s'était appuyé contre la porte brisée et avait été téléporté dans un monde inconnu. La troisième image qui défila était une vue aérienne de l'île sur laquelle il se trouvait.

Cette île ressemblait à nulle autre pareille. Dépourvue de plages, elle était recouverte d'une jungle impénétrable et entourée de néant. Une montagne de quatre cents mètres de haut surplombait l'île. Une immense boule d'énergie trônait à dix mètres au-dessus de son sommet.

Alors que le souvenir de cette île l'hypnotisait, une autre vision lui vint. Il s'agissait d'un souvenir plus lointain : quelques années auparavant, il s'était rendu avec son maître au manoir de Guidfu où il avait trouvé un livre recouvert de poussière mauve qui évoquait une île mystérieuse ressemblant fortement à celle de son souvenir.

Une intense lumière rouge envahit la pièce, accompagnée d'un son grave, et le sortit de ses pensées. Ébloui, il mit quelques minutes à distinguer les personnes qui se dressaient devant lui. Il reconnut alors Ambre, Romaric, Gontrand et Carolie. Leurs yeux exprimaient un sentiment d'horreur. Ses amis étaient couverts de sang, tout comme sa mère et son maître placés derrière eux. Un ricanement effroyable fit disparaître cette image horrible. Il tomba à ses genoux et perdit connaissance.

Quand il reprit ses esprits, il était allongé sur un lit dans une cabane en bois. Regardant par la fenêtre, il aperçut une forêt dense et très sombre. La porte de la maison s'ouvrit doucement, laissant apparaître un homme de taille moyenne qui portait des bûches. Avec calme, l'homme le regarda puis se dirigea vers le poêle à bois où une casserole d'eau chauffait. Après avoir alimenté le feu, l'homme se saisit de la casserole et s'adressa à Guillemot : «Veux-tu du thé ?». Guillemot répondit négativement d'un geste de la tête.

Qui était cet homme ? Comment Guillemot était-il arrivé dans sa cabane ?

Guillemot resta longtemps silencieux avant de demander :

« Qui êtes-vous ?

– Je te retourne la question, dit le vieil homme d'une voix douce.

– Je m’appelle Guillemot et je suis l’apprenti sorcier de maître Qadehar.

– Jeune et déjà puissant, dit l’homme pensivement.

– Et vous qui êtes-vous ?

– On m’appelle Tarquin.

– Quoi ! Mais vous êtes mort il y a des centaines d’années.

– C’est une longue histoire, dit-il. Quand j’étais sorcier... »

Aussitôt un tremblement de terre retentit sur toute l’île.

« Il ne veut pas que je t’en parle, dit-il tremblant.

– Qui est "IL" ? demanda Guillemot.

– Sors de chez moi ! Si tu veux rentrer chez toi, va tout en haut de la montagne !

– Mais...

– Il n’y a pas de "mais". Prends cette pierre et écris dessus "Pethro". Il te guidera. C’est le seul moyen d’utiliser les graphèmes.

D’un coup, Guillemot s’endormit. Il se réveilla devant l’entrée de la montagne. Il fit comme Tarquin lui avait dit et écrivit "Pethro" sur la pierre. Le caillou lui montra le chemin dans le labyrinthe de souterrains, mais il arriva dans une impasse. Soudain, des pierres tombèrent et l’enfermèrent dans le tunnel. Il était piégé ! Il y avait un arbre avec un verre posé dans sa souche. Un serpent surgit et cracha son venin dans le verre. Des lettres lumineuses apparurent et il put lire : « Bois la mort mais ne la rencontre pas ; pour cela, va sous Laukaz et cherche dans Sowelo ».

Guillemot hésita mais but le verre. Un sablier apparut et commença à s’écouler. C’était le temps qu’il lui restait avant que le poison ne le tue ! Il réfléchit alors à Laukaz : c’était un graphème médical aussi appelé « le pied ». Le pied, c’était ça la réponse ! La solution était sous ses pieds ! Mais où ? Il réfléchit alors à Sowelo qu’on appelait « la racine ». La solution était donc dans les racines, sous ses pieds. Il creusa, vit l’antidote et le but sans attendre. D’un coup, tout disparut et l’impasse laissa place à un chemin.

Il était enfin arrivé au sommet de la montagne. Il se trouvait sur une plateforme en dessous de la gigantesque boule d’énergie. À quoi pouvait-elle bien servir ? Un ricanement fit sortir Guillemot de ses pensées. Il regarda autour de lui, mais il n’y avait personne. Soudain, une personne apparut.

« Qui êtes-vous ? », demanda Guillemot.

L'homme avança féroce­ment vers Guillemot, qui reposa sa question plus ag­ressivement.
L'homme s'arrêta, le regarda et dit en ricanant :

« C'est donc toi ... Tu ne vas pas tenir face à moi. Je suis le gardien de cette boule, comme tu l'appelles, qui en réalité se nomme l'Audrick. »

Guillemot comprit que ce gardien n'était pas là pour l'aider, alors il posa une autre question :

« A quoi sert l'Audrick ?

– L'Audrick possède en elle les vingt-quatre graphèmes et je vais te battre grâce à elle. Le premier de nous deux à invoquer tous les graphèmes sera le gagnant de cette épreuve. L'Audrick s'élèvera et s'abattra sur celui ayant échoué. Compris ? »

Guillemot hésita avant de répondre :

« Je suis prêt...

– Eh bien commençons. »

Un compte à rebours fut lancé : TROIS DEUX ...UN...L'ÉPREUVE COMMENCE !

Guillemot se mit à réciter dans l'ordre les graphèmes que lui avait appris son maître mais, en regardant son adversaire, il comprit qu'il avait du retard. Il s'arrêta quelques secondes, reprit son souffle et se concentra, avant de reprendre de plus belle. Jamais il n'avait récité les graphèmes aussi vite, au point de rattraper son adversaire. Ils étaient maintenant à égalité, tous deux au vingtième graphème. Guillemot pensa à ses proches et se dit :

« Je ne peux pas perdre ! »

Il n'en restait qu'un...

Cette fois, Guillemot avait gagné ; il avait dit à une seconde près le dernier graphème avant le gardien.

L'Audrick sortit de son nid et se plaça au-dessus du gardien qui s'était effondré. Guillemot fut pris de pitié et réfléchit. Il fallait faire vite. Il ferma les yeux et cria :

« DAGAZ ! »

Le temps fut suspendu, Guillemot avait invoqué DAGAZ le graphème qui permet d'arrêter le temps. Guillemot s'adressa au gardien :

– Il ne faut pas rester là...

Guillemot ne savait pas quoi faire. L'homme était évanoui, il fallait trouver une solution car bientôt l'Audrick exploserait et il n'y aurait aucun survivant.

Il prit l'homme sur ses épaules ; il savait qu'il devait le sauver, il le sentait, c'était son destin. En fuyant, il entra dans une pièce qui devait être le bureau de l'homme. À l'intérieur, il y avait une stèle avec quelque chose qui l'attirait, il alla regarder de plus près.

C'était une pierre verte scintillante. Il la reconnut : c'était celle de son conte préféré. Il savait qu'elle permettait de se téléporter. Pour cela, il fallait penser à un endroit précis et prononcer son nom. Il pensa alors à Ys et dit son nom. Immédiatement, il s'y retrouva. Il déposa l'homme par terre, ce dernier se réveilla :

« Où sommes-nous ? dit l'homme.

– Nous sommes à Ys et nous y sommes arrivés grâce à cette pierre, dit Guillemot.

– Passe-moi ça ! oh non ! Ce n'est pas vrai !? Tu as utilisé cette pierre pour nous téléporter ?

– Oui et maintenant nous y sommes grâce à moi !

– Mais nous ne sommes pas à Ys, nous sommes dans une autre dimension ; ce monde est un désert ! »

Guillemot se rendit alors compte que ce n'était pas Ys. Il y faisait plus sombre et plus froid. Les branches des arbres avaient la forme de mains. Et surtout, il n'y avait personne. C'était un paysage apocalyptique. L'homme se leva et dit :

– Toutes ces étapes étaient des épreuves. Tu les as toutes réussies mais ... Passe-moi la pierre»

L'homme la prit et dit :

« Je suis désolé mais...TERRE ».

Alors, il disparut.