

© SERGE BRUSSOLO et éditions H&O
LA FORÊT DES SILENCES

Avertissement

Le présent roman est une fiction. Personnages et situations sont imaginaires. Les thèses qui s'y trouvent développées ne reflètent en rien les opinions de l'auteur. Elles découlent des nécessités de l'intrigue.

1.

Le bruit, il l'a encore dans l'oreille. Morton, le toubib, lui a dit qu'il s'agissait d'acouphènes, mais Eldrick sait reconnaître le son si particulier d'un *Gunfighter Cobra*, celui qu'il pilotait durant cette guerre dont il ne faut plus parler sous peine de passer pour un vieux con.

Le Cobra, ce curieux hélicoptère de combat, mince comme un squalo, flanqué de deux mitrailleuses mortelles en diable, et capable de virevoltes d'une incroyable fluidité. Une guêpe, un fantôme de frelon vicieux qu'il a piloté avec une excitation quasi sexuelle (Ah ! La jeunesse, une connerie très surévaluée en vérité, je vous le dis...). Son cœur battait au rythme des décharges que les canons crachaient en faisant vibrer toute la carcasse de l'appareil, se répercutant dans les os du pilote, dans ses couilles. Ah ! Comme il adorait ça ! Le bruit revient le hanter, la nuit souvent... ou quand le silence est trop épais, trop lourd. Comme ici, dans la forêt.

Une forêt qu'on croirait morte parce qu'aucun oiseau n'y chante, aucun animal n'y pousse un cri de reconnaissance, mais qui est en fait perpétuellement aux aguets. Une forêt en embuscade qui attend le moment de se refermer sur l'ennemi. Sur ces intrus que sont les humains. Ici, on a coutume de la surnommer « la forêt des silences ».

L'ex-lieutenant J.T. Eldrick s'immobilise, l'oreille tendue. Il sait que quelque chose se trame, dans l'ombre des feuillages. Une saloperie dont la ville et ses habitants feront bientôt les frais. D'ailleurs le terme « habitants » ne convient pas, mieux vaudrait le remplacer par « occupants », dans le sens de « troupes d'occupation ». Car c'est de cela qu'il s'agit, non ? On les a tous

attirés ici pour les faire tomber dans un piège. Un encerclement qui s'est fait peu à peu, au fil des années, sans qu'on s'en rende compte. Ils se sont montrés trop confiants. Ah ! Les cons ! Ils se croyaient enfin à l'abri, au terme d'une interminable fuite. Lui comme les autres. Mais la forêt s'est refermée sur la ville. Le cercle se resserre de quelques mètres chaque années. Un jour les arbres heurteront les premières maisons. Leurs branches casseront les carreaux, enfonceront les portes, leurs racines s'insinueront dans les soubassements ouvrant des fissures dans les murs. Des fissures qui deviendront crevasses et s'élargiront jusqu'à provoquer l'effondrement des bâtisses. Oui, la forêt mangera la ville, bicoque après bicoque. Tout le monde le sait mais personne ne veut y penser. Sujet tabou ! Il faut jouer la comédie, faire comme si tout allait bien.

Eldrick essaye de discipliner sa respiration afin que son cœur batte moins vite. Ce n'est pas le moment de se payer un infarctus au beau milieu des bois. Il y a le talkie-walkie, bien sûr, mais il n'est pas évident que l'émission parvienne à franchir le barrage des troncs et des feuillages. Non, il a fort à parier que la forêt étouffera les ondes, les bâillonnera.

Il s'injurie, à voix basse. Quel crétin ! A son âge, s'être porté volontaire pour jouer les sentinelles, tout ça parce qu'il a été soldat et décoré en des temps immémoriaux !

Il transpire. La chemise kaki lui colle à la peau. La sueur s'accumule dans ses sourcils et finit par déborder, lui brûlant les yeux.

Il attend que le chuintement du *Gunfighter* s'éteigne dans ses oreilles, que l'hélicoptère rentre à la base. Mais il sait bien qu'il déconne, le bruit, c'est celui du sang qui rugit dans ses artères à demi obstruées, c'est celui de l'hypertension, de l'AVC qui menace de le foudroyer...

Il respire bien à fond, lentement, calmement en comptant jusqu'à trois avant d'expirer.

Le fusil pèse une tonne au creux de son coude. Un antique Garand M1 de G.I. datant du débarquement à *Omaha Beach*, exhumé de la cantine rouillée de son père.

La menace est là, invisible, partout. Son instinct ne l'a jamais trompé. Le bruit du vent dans les feuilles c'est le ricanement de la forêt qui s'amuse de l'avoir si facilement piégé.

Eldrick s'immobilise, le temps de reprendre son souffle. Il lui semble que ses poumons ne sont pas plus gros que des sachets de cacahuètes. Ils ont tellement rétréci qu'ils ne pompent plus assez d'air pour alimenter la machine.

Heureusement, la tour de guet n'est plus très loin. Comme tous les pilotes, Eldrick se sent diminué dès qu'il se retrouve cantonné sur la terre ferme. Il a l'illusion d'être affublé de pieds de plomb, comme les scaphandriers de jadis. Il sait de quoi il parle, à une époque son père gagnait chichement sa vie en plongeant pour découper les épaves.

Au sommet de la tour il se sent mieux, plus près du ciel, fouetté par un vent qui pourrait l'emporter dans ses bourrasques et le faire planer au-dessus de la forêt, hors d'atteinte des dangers qu'elle recèle.

La tour se dresse depuis des temps immémoriaux, et ses poutres sont désormais gainées d'une mousse opiniâtre que personne ne se donne la peine de gratter. Elle se présente sous la forme d'un derrick de planches et de rondins entrecroisés. Au sommet : une plate-forme étroite supportant une cabane au toit goudronné censée tenir lieu d'abri au guetteur. A l'origine, l'installation servait à la surveillance des feux de forêt, fréquents en période de sécheresse, quand les feuilles, ayant perdu toute sève, deviennent aussi inflammables que le papier à cigarette. De nos jours, ses attributions ont changé. Le danger ne vient plus de la sécheresse...

Non, la forêt, de victime est devenue bourreau.

Eldrick presse le pas. Il est maintenant au pied de la tour dont il empoigne les échelons. Le fusil lui bat les reins, gênant ses mouvements, mais bon ! Sans lui il aurait l'impression de se balader à poil, les couilles au vent. Désagréable.

A son âge, l'ascension représente une épreuve non négligeable. Genoux, épaules, coudes, hanches, tout conspire pour lui arracher des grognements. A chaque fois il redoute de se péter un ménisque, et de rester accroché à mi-hauteur, connement, incapable de se hisser plus haut ou de regagner la terre ferme. Hein ? Qui se soucierait de son absence ? Et surtout : qui aurait le cran de venir à son secours ? Il a eu beau signaler à la mairie qu'il prenait son tour de garde, il doute que quelqu'un daigne s'inquiéter de ne pas le voir revenir signer le registre au-dessous de la traditionnelle mention : RAS.

Ce foutu *Rien A Signaler* qu'on griffonne par pleutrierie en sachant fort bien que c'est un pur mensonge. Il y a TOUJOURS quelque chose à signaler. Toujours un truc bizarre, inquiétant, qui n'était pas là lors des précédentes inspections : un bruit suspect, un mouvement dans les buissons, une ombre qui se profile sur le sol, des traces qui ne peuvent être celles d'un simple animal... La liste est longue mais on feint de l'ignorer. Non, RAS c'est mieux, ça rassure un max et ça permet de dormir plus tranquille une fois qu'on a, bien sûr, cadenassé les volets et verrouillé les portes.

— Tu te fais des idées, Eldrick, lui répète-t-on au pub. T'es plus dans la jungle. A force de guetter les Vietcongs dans les buissons, tu finis par en voir partout.

Ce à quoi, Eldrick répond :

— C'est mon frère qui a fait le Vietnam, moi je ne suis pas assez vieux pour ça. Et je n'étais pas dans l'infanterie, je pilotais des hélicos, et c'était une autre guerre, un autre président.

Mais les autres sourient avec commisération et lui paient une pinte de stout, optant pour la politique du déni. C'est tellement plus confortable de croire que le « vieux » débloque. Il a des hallucinations, pas vrai ? Le fameux SSPT qui a bousillé toute une génération. Il affabule sans même en avoir conscience, le pauvre.

— Tes histoires de bûcherons, ricane le tavernier, ça remonte à la Guerre de Sécession, tu sais bien qu'il n'y a personne dans les bois. Ce sont des légendes d'un autre temps.

Mais il ment mal, et la peur se lit dans ses yeux. Il ne faut pas parler des bûcherons, jamais.

Le statu quo est fragile, rien ne doit faire pencher la balance d'un côté ou de l'autre. La trêve est sacrée.

Ça y est enfin ! Eldrick a réussi à se hisser sur la plate-forme. Il y reste étendu sur le ventre, le temps de recouvrer ses forces. Un poisson sorti de l'eau, et qui agonise sur la berge, doit éprouver quelque chose d'analogue. Durant tout ce temps, un rapace vole en cercle au-dessus de lui, essayant de déterminer s'il est vraiment mort et que l'heure du repas a sonné. Merde, Non ! Voilà que l'humain se relève, il va falloir chercher plus loin.

Les charognards sont les seuls volatiles qui survolent la forêt. Ils n'y vivent pas et s'y posent uniquement pour « faire leur marché ». Le reste du temps ils se regroupent au-delà des bois, là

où la terre est moins fertile et se change en désert.

Se servant du fusil comme d'une béquille, Eldrick se redresse. Il évite de poser la main sur la balustrade ceignant la plate-forme car il la sait branlante et peu fiable. En outre, elle a été mal rafistolée là où un précédent guetteur — Justin Folway, ancien commis d'épicier à la retraite, pour être précis — a commis l'erreur de s'y appuyer juste avant de faire le grand plongeon. Comme il vivait seul, on ne s'est inquiété de son absence qu'au bout de deux semaines. Il a fallu organiser un tirage au sort pour décider qui ferait partie de l'équipe de secours, car personne ne s'était porté volontaire. Charmante communauté, non ?

Le temps qu'on parvienne enfin à former un groupe de sauvetage, on n'a retrouvé de Justin que ce que les vautours en avaient laissé.

Eldrick marche vers la cahute plantée de guingois au centre de la plate-forme. Il éprouve toujours une appréhension au moment d'en ouvrir la porte, car il redoute ce qui pourrait se cacher derrière. La forêt a fâcheusement tendance à réactualiser les superstitions enfantines. Il se rappelle que Jonah, son frère aîné, lorsqu'il revenait en permission au pays, trimballait avec lui tout un tas de gri-gri ramenés du Nam. Des trucs absurdes dont, pour rien au monde, il n'aurait accepté de se défaire : douille de M.16 remplie d'une terre mêlée au sang d'un V.C tué au combat, et autres saloperies pathétiques ayant le pouvoir de dévier les tirs de l'ennemi. La jungle, comme la forêt, invite aux régressions. L'homme s'y retrouve confronté au Sacré des Origines, à la Grande Matrice qui fleure bon le moisi, le pourri et la merde.

Au terme d'une hésitation de trois secondes, il se décide à tourner la poignée. Il doit forcer le battant, car l'humidité a gonflé le bois qui, désormais, racle les planches inégales du radeau suspendu entre ciel et terre qu'est la plate-forme.

L'habitable est rudimentaire en diable. Un lit de camp recouvert de sac de couchage maculé d'un million de taches dont mieux vaut ignorer la provenance. Dans un coin, un réchaud, une lampe à pétrole, des torches électriques, des gamelles et couverts en aluminium bosselés, tordus. Un entassement de boîtes en carton contenant des piles pour la radio et les talkies, des conserves, des biscuits de marin, des rations militaires. Des bidons de vingt litres d'une eau prétendument potable. Une trousse d'urgence dans

laquelle on chercherait vainement un flacon de désinfectant, les guetteurs ayant l'habitude de mélanger l'alcool à 90° avec de l'eau pour se saouler la gueule. Même chose en ce qui concerne l'élixir parégorique anti-chiasse, dont le goût rappelle celui de l'ouzo. Eldrick, qui connaît toutes les ficelles, a pris soin d'apporter sa propre mallette de premiers secours, comportant aiguille et fil à suture, ampoule de morphine et tout ce qui peut sauver la vie d'un combattant de base. Pas si con, le vieux !

Après avoir calé le fusil dans un coin, il se saisit d'un chiffon et s'adonne à un ménage rapide. Abandonné sur une table bancale, l'émetteur-récepteur d'origine est obsolète depuis des lustres. Du reste, l'antenne en a été cassée par une tempête. Les guetteurs sont censés donner l'alerte par talkie-walkie dès qu'ils repèrent une fumée annonciatrice de feu de forêt. On s'applique à n'envisager que cette seule et unique cause d'alerte. Il serait malvenu de suggérer qu'il existe peut-être autre chose, *non ?*

Eldrick s'assied sur l'unique chaise pour s'accorder une pause. D'où il se tient, il domine la cime des arbres. Devant lui, la canopée moutonne à perte de vue, déclinant toutes les nuances de vert, du plus sombre au plus clair. On a l'illusion d'être perdu en pleine mer, sur un radeau. Tout cela frissonne, bouge, s'agite, comme si quelque chose s'y camouflait et rampait.

Il s'ébroue, chassant les vilaines images qui lui viennent à l'esprit. Il se répète qu'il est con de s'être inscrit sur la liste des guetteurs, à son âge ce n'est pas sérieux, mais les jeunes — conscients des dangers encourus — ne sont pas légion à se porter volontaires. Michael, le fils du boulanger, clame haut et fort qu'il acceptera volontiers de prendre son tour de garde lorsqu'on l'autorisera à emmener ses potes, des nanas, et assez de caisses de bière pour combattre l'ennui. Il ajoute, un ton plus bas, que, de toute manière, ce sont des conneries de vieillards, qu'il ne se passera *jamais rien*, et que c'est bien là le problème parce qu'on s'emmerde à mourir à Hag's, leur bonne ville oubliée du monde des vivants.

Le nom complet de l'agglomération c'est, en patois du coin, *Hairless Hag's Taffies*¹, mais, par commodité, on dit HHT, ou encore 2HT, davantage apprécié des jeunots. Ce sigle fait toujours grincer les dents à Eldrick, car il lui rappelle celui figurant sur les cartes

1 Littéralement : les caramels de la vieille sorcière chauve.

militaires : *High Hostility Territory*, qui signale les zones d'extrême danger où l'on risque d'être pris sous le feu de l'ennemi.

Le nom bizarre de la ville découle d'une légende : la forêt aurait, jadis, servi de repère à une vieille femme qui attirait les enfants grâce à des sucreries au sirop d'érable. Gosses qu'elle sacrifiait ensuite à Satan. La fable remonte à l'époque de la célèbre histoire des sorcières de Salem et des Puritains; personne ne sait si elle possède une once d'authenticité. Comme il se doit, la femme en question n'était probablement qu'une faiseuse d'ange qui a eu l'heur de déplaire aux bigots du coin. Dans certains cas, le Diable sert de couteau suisse aux juges appréciant les sentences lapidaires.

Eldrick s'octroie un long soupir pour souligner sa désapprobation, puis décide de s'offrir une bonne tasse de café noir très sucré pour reconstituer ses forces et se prémunir contre le sommeil. Les nuits ne sont jamais paisibles dans la tour de guet, et il est recommandé d'y fermer l'œil le moins longtemps possible.

Eldrick apprécierait de pouvoir remonter l'échelle comme on relève un pont-levis, pour se « mettre en défense », hélas ce n'est pas possible car les barreaux sont cloués aux poutres.

Après avoir farfouillé dans les boîtes en carton, il en extirpe un flacon familial de café soluble et se confectionne le breuvage désiré au moyen du réchaud à alcool trônant sur la table. Il y a de cela quelques années, une ligne électrique alimentait la tour, y apportant un soupçon de confort mais elle a été coupée. *Par qui ?* En dépit des réclamations, le maire n'a jamais jugé bon de la rétablir. Officiellement, il juge le rituel du guet « démodé et obscurantiste ». Il attend avec impatience que la tour s'effondre pour ne jamais la reconstruire. C'est du moins ce qu'il affirme haut et fort, mais est-ce vrai ? Pas sûr.

Eldrick sort, fait le tour de la plate-forme, à la façon d'une sentinelle arpentant un chemin de ronde. Il n'y a rien à voir, que le ciel et un océan de feuillage qui s'étend jusqu'à la ligne d'horizon. Impossible de deviner ce qui se passe en dessous de la canopée. Normal, la tour a été conçue pour repérer les départs de feu, la fumée qui grimpe entre les feuilles et s'élève vers les nuages. Ce qui se passe au ras du sol demeure inaccessible au guetteur, et c'est là tout le problème.

A une époque, pas si lointaine, un groupe d'incendiaires a

essayé d'embraser la forêt durant la période sèche.

— Si les bois s'enflamment, a décrété Marlowe, le maire, lors d'une assemblée générale tenue dans la salle des fêtes, l'incendie formera un anneau de feu qui se refermera sur la ville, rendant toute fuite impossible. La chaleur dégagée nous cuira sur pied avant même que les flammes ne s'attaquent aux maisons. Nous n'aurons qu'un seul espoir : être asphyxiés par la fumée avant d'être brûlés vifs.

Eldrick se rappelle qu'il y a cinq ans on a dû étouffer trois départs de feu criminels. Il a découvert au pied de plusieurs arbres centenaires des chiffons, des bidons d'essence. Par bonheur l'humidité des écorces avait étouffé les flammes dans l'œuf.

On n'a jamais capturés ceux qui avaient bricolé ce bûcher, le shérif Springton a diligenté une « enquête » qui s'est enlisée dans les sables mouvants de la loi du silence en vigueur dans la communauté. On ne doit jamais évoquer ceux qui vivent à l'ombre des arbres.

Aucune autre tentative d'embrassement n'a eu lieu depuis que la trêve a été signée. Eldrick n'est pas convaincu que ce soit une bonne chose. Peut-être aurait-il mieux valu choisir l'affrontement direct, la guerre intestine. Quelque chose de plus net et définitif.

Quoi qu'il en soit, depuis que le pacte de non agression a été signé, on préfère ne plus y penser et classer le dossier. Affaire réglée ? Le déni, encore une fois.

Eldrick regagne la cabane et s'assied sur le lit de sangles. Pour se calmer, il décide de nettoyer le fusil. D'ordinaire cette besogne méticuleuse l'apaise.

C'est une bonne arme, fidèle, sortie des usines Springfield & Winchester, qui pèse ses 5 kg une fois chargée. Sa nourriture ? Huit cartouches sur lame-chargeur, chambrée en .308 Winchester. Très précise en deçà de 100 mètres. Le père d'Eldrick, qui l'a ramenée des plages de Normandie, en France, en a pris grand soin, le démontant une fois par mois avant de l'envelopper dans un torchon imbibé de graisse à essieux. Le vieux Garand a constitué l'unique héritage d'Eldrick quand le paternel a succombé à une thrombose due à un cumul d'accidents de décompression. Le

métier de scaphandrier n'est pas sans risques.

L'ex-pilote de Cobra charge le fusil, le pose près du lit, et s'allonge. De toute manière il ne se passera rien avant la nuit.

Il finit par s'assoupir, en dépit du café noir.

Le bruit le réveille en sursaut.

La lune se cache derrière les nuages. On y voit autant que dans un tunnel muré aux deux extrémités. Il est trois heures d'après les chiffres phosphorescents de sa montre. Le bruit se répète. Celui d'une lame s'abattant. Une hache sans doute. Non, plusieurs haches qui, comme des tambours de guerre, scandent une marche rythmée. Une cadence métallique qui va s'accéléralant. Une armée de bûcherons en marche, tailladant sans pitié tout ce qui se dresse sur leur passage.

Ce n'est pas la première fois qu'il surprend cette cérémonie aux relents barbares. Il sait qu'elle provient d'une ancienne légende, celle du *Bûcheron fou*. Un personnage mythique du folklore local. La « tribu » qui se cache dans la forêt s'en est inspirée pour se créer une identité effrayante.

Les Bûcherons. Des tueurs aussi redoutables qu'impunis. Des assassins qui se manifestent de temps à autre, frappent puis disparaissent dans le grand *no man's land* végétal. Quand la chanson des haches résonne dans la nuit c'est qu'ils préparent un mauvais coup, ou s'apprêtent à formuler une nouvelle exigence. Un nouveau sacrifice. Le tribut d'une paix fragile que la cité s'est condamnée à verser sous peine de voir se multiplier les exactions.

Eldrick frissonne, saisit le Garand, fait grimper une balle dans la chambre de tir, puis s'avance sur la plate-forme. Hélas la nuit est trop dense pour qu'il puisse discerner quoi que ce soit.

Jusqu'à présent les Bûcherons ne s'en sont jamais pris à lui. Pourquoi ? Il n'en sait rien. Peut-être parce qu'il est déjà trop près de la mort pour constituer une cible digne d'intérêt ?

Il reste là, inutile, frissonnant dans le vent nocturne, serrant le fusil. Pathétique et ayant conscience de ne servir à rien.

Les coups de haches se rapprochent, pulsation de fer effrayante,

puis, brusquement, le silence se réinstalle. Le vieux lieutenant devine que les tueurs sont là, tout près, au pied de la tour... *et de l'échelle*, hésitant, s'interrogeant... Eldrick guette les craquements que produiront les barreaux lorsque le premier des assassins les escaladera, mais rien ne vient.

Il attend. Longtemps. Adossé à la cahute, le Garand épaulé, prêt à faire feu dès que le tueur surgira de la nuit. Il voudrait ne pas avoir peur, il se croyait trop âgé pour tenir encore à la vie... il s'est trompé.

Bientôt, le fusil devient trop lourd, il doit baisser les bras, vaincu. Tant pis.

Épuisé, grelottant de froid, le vieil homme se résigne à entrer dans la cabane et se laisse tomber sur le lit de camp.

Il reste ainsi, jusqu'au lever du jour, prisonnier d'une torpeur dont il émerge par à-coups, pour retomber aussitôt dans l'hébétude.

Quand il parvient enfin à se reprendre, le soleil est sorti des nuages et fait briller les feuillages trempés par la rosée du matin.

Avec le sentiment d'avoir perdu une bataille, Eldrick entreprend de descendre l'échelle. Il sait d'ores et déjà ce qu'il va trouver. Il ne se trompe pas. Au pied de la tour, sur une souche, repose un gâteau où l'on a planté trois bougies. La crème qui le recouvre est noire comme du sang coagulé.

Trois bougies. Trois morts exigées. Le tribut à payer, bien sûr. Le loyer que la cité se doit d'acquitter pour que survive la trêve. Que survive la Paix.