

L'AUTRE DIMENSION

LA TERRE DES GAULOCKHS

Laure d'Orcemont

L'AUTRE DIMENSION

LA TERRE DES GAULOCKHS

TOME I

© **Laure d'orcemont**

ISBN : 979-10-424-0108-5

Dépot légal : septembre 2023 - Achevé d'imprimer en France

Le Code de la propriété intellectuelle n'autorisant, aux termes des paragraphes 2 et 3 de l'article L. 122-5, d'une part, que les "copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective" et, d'autre part, sous réserve du nom de l'auteur et de la source, que les "analyses et les courtes citations justifiées par le caractère critique, polémique, pédagogique, scientifique ou d'information", toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle, faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droit ou ayants cause, est illicite (article L. 122-4). Cette représentation ou reproduction, par quelque procédé que ce soit, constituerait donc une contrefaçon sanctionnée par les articles L. 335-2 et suivants du Code de la propriété intellectuelle.

Chapitre I

— Attention, baisse la tête ! crie Vilma.

Hérissée de pointes tranchantes, l'énorme et lourde boule d'acier de la masse d'armes frôle les cheveux noirs du guerrier et vient s'écraser sur le mur dans un bruit d'enfer, fracassant la pierre qui explose en éclats.

— Aaahh ! Prends ça !

La lame de son épée fend l'air et blesse son adversaire.

— Vite ! Sauvons-nous, les autres vont arriver !

Vilma sort la première de la salle basse et voûtée. Goran, qui tient toujours son épée à la main, la suit à reculons. Ils parviennnnent dans une grande salle, faiblement éclairée au centre d'une pâle lumière blafarde.

— Arrête-toi !

Goran tourne lentement la tête, inspectant prudemment cet endroit dont il se méfie. La faible lueur qui règne leur permet seulement de distinguer une sorte d'ancien puits au milieu, et un escalier de pierres, sur la droite, qui donne sur un passage plus obscur.

— Il faut retrouver le talisman du Dragon vert, si nous voulons sortir vivants des souterrains du temple, dit-il en avançant vers l'escalier.

Ils n'ont pas fait dix pas qu'un long bruit sourd leur parvient du fond du puits. D'un bond, ils reculent, se retrouvant dos au mur. Vilma pousse un cri :

— Au secours, mon pied ! Quelque chose m'a accrochée et m'entraîne vers le puits.

Goran met un genou à terre et commence à frapper la chose informe et écœurante à grands coups d'épée.

— Continue ! Je ne peux pas me dégager, lui crie-t-elle.

Le jeune guerrier frappe avec l'intensité d'un forcené mais la chose qu'ils ne parviennent pas à bien voir se reforme après chaque coup. Un autre bruit sourd suivi d'un hurlement strident.

— Le Dragon vert ! c'est lui, c'est le Dragon vert !

Mais plus Goran frappe, plus cette chose se reconstitue et se reconstruit, laissant échapper un liquide gluant épais comme de la poix...

— Au secours ! Il va m'avoir et me tuer, dépêche-toi ! implore Vilma, épuisée de lutter et de se débattre.

— Non, je préfère qu'il me prenne à ta place !

Goran s'approche du puits, tout en essayant d'éloigner la jeune fille de toutes ses forces. Au-dessus de ce puits, règne une odeur pestilentielle et putride qui lui soulève le cœur... La faible lumière des lieux permet à peine de deviner une créature verdâtre, mi-dragon mi poulpe. Cette chose attire Vilma vers elle par une sorte de tentacule vigoureuse. Soudain, Goran se redresse sur la pointe des pieds et, empoignant sa lourde épée des deux mains, la pointe, menaçante, en position d'attaque, vers la créature qui semble sortir du puits.

— Arrgh !

L'épée lancée avec force frappe l'horrible chose verdâtre.

— À terre, Vilma ! lance Goran avec force.

Un sifflement strident suivi d'une explosion qui projette tout autour du vieux puits de grosses gouttes d'un liquide vert et nauséabond. Puis plus rien, le silence. Et le bruit de leurs deux respirations saccadées, épuisées.

— Filons vite d'ici !

Vilma, ayant réussi à se défaire de l'énorme tentacule qui ne bouge plus, court vers les marches. Ils arrivent tous deux, haletants, au pied de l'escalier. Au centre de la salle, le silence est retombé comme si ce combat n'avait pas eu lieu.

— Il faut trouver ce talisman à tout prix, dit Goran.

— Oui, mais il n’y a pas d’autre issue que cet escalier, alors montons !

Se tenant par la main, ils grimpent les marches de pierres en longeant le mur. Arrivés près de la dernière marche, il tendent l’oreille et s’arrêtent.

— Regarde, il y a une niche dans le mur et un objet se trouve à l’intérieur. Tu crois que cela pourrait être le talisman ? demande Vilma, intriguée.

— Allons voir.

Goran avance prudemment, sans arme, son épée étant restée bloquée dans le corps de la créature et détruite dans l’explosion. Ils ont tout à craindre... La lumière verte éclaire un objet rond apparemment en argent ou en acier, qui brille dans l’ombre, auquel est accroché une lourde chaîne.

— Vilma, je crois qu’il s’agit du talisman, on l’a trouvé. Nous avons réussi ! lui dit-il en tendant la main vers l’objet.

— Goran ! crie-t-elle.

Le jeune guerrier n’a que le temps d’entendre un rugissement effroyable, un monstre mi-humain mi-fauve, qui vient de lui sauter dessus...

* * *

— Ah, j'ai encore perdu ! se lamente Luc, exaspéré, tandis que le buzzer de sa console de jeux se met à sonner et que l'écran affiche *GAME OVER* tout en clignotant frénétiquement...

Marine et Yann sont morts de rire...

— Bonjour le roi du joystick ! ça fait deux fois que tu nous tues Goran aujourd'hui.

Luc se lève, s'étire et se dirige vers la fenêtre de sa chambre, suivi des deux autres gamins toujours hilares.

— Oui, mais en tout cas, là nous avons enfin trouvé le fameux talisman. On avait passé une étape, je n'avais qu'à appuyer sur PUNCH et on y était !

— C'est vrai, depuis que tu as le jeu, c'est la première fois qu'on arrive à trouver le premier objet de la liste, ajoute Marine.

— J'ai soif, on va boire un truc ? lance Yann.

Ils sortent tous les trois de la chambre de Luc et descendent l'escalier en direction de la cuisine.

— Moi ça m'a donné faim, ce combat avec l'autre guerrier. On l'avait pas encore vu, lui... Vous avez vu comment je lui ai tranché la gorge ? dit Luc en sortant du frigo de quoi faire un banquet médiéval...

— Oui, mais on a encore perdu ! La prochaine fois il faut arriver à s'orienter dans les salles du château de ce maudit Drax ! poursuit Yann avant de mordre dans une tartine beurrée.

— Eh Tartine, tu veux une tartine ?

Les deux garçons éclatent de rire, pas une seule fois elle n'a pu échapper à cette plaisanterie douteuse et éculée...

— Sers-moi plutôt à boire... Goran, lui au moins, est galant avec Vilma, il la protège, moi je l'aimeeeeeu...! plaisante-t-elle.

— Ben non, t'as pas de chance, il est mort trois fois aujourd'hui ton Goran ! rétorque Yann.

* * *

Les trois amis sont fans de ces jeux sur console gaming ; chacun d'eux a chez lui, dans sa chambre, une console de jeux dernier modèle. Mais il est plus drôle de se retrouver chez Luc, car lui est un grand joueur, enfin presque... Il possède le matériel souvent le plus performant mais surtout une bibliothèque de jeux impressionnante. L'horreur, le monde de la Fantasy, des effets spéciaux, les aventures et les combats les plus épiques sont toujours au rendez-vous avec lui.

Marine, la sœur jumelle de Yann, est très habile avec les manettes de jeu et a réussi très souvent à dénouer les mystères de certains jeux complexes et à se sortir d'affaire ; les deux garçons eux, manient un peu mieux les armes laser ou les autres objets de combat.

— Vous vous souvenez du jour où nous avons réussi à passer les quatre niveaux des Mondes Perdus et battre l'empereur Bios, dieu de la destruction et du mal ?

— Oui, je m'en rappelle bien Marine, j'en avais mal aux yeux tellement je fixais l'écran ! répond Luc.

— Mais là, il faut trouver une solution pour arriver au bout de ce jeu la prochaine fois, il est difficile, ajoute Yann.

Et la prochaine fois, ce serait le weekend suivant...

Luc, Marine et Yann ont 13 ans, ils vivent en banlieue parisienne, à la périphérie d'une grande ville, dans un pavillon semblable ou presque à celui des autres, et distant d'à peine une centaine de mètres ; ils sont voisins depuis presque toujours...

— Ce soir, je vais essayer de trouver une solution pour passer l'obstacle, dit Yann en quittant Luc et Marine et en reprenant son vélo pour rentrer. Tu viens Marine ?

— Pas tout de suite, je dois passer voir Johana. À plus...

— Salut, à demain alors, répond Luc.

* * *



Chapitre II

— Allez-vous-en ! hurle le Na’vi tout bleu en dressant sa lance au-dessus de sa tête, les yeux remplis de colère.

Les bêtes féroces au pelage noir qui le pistaient depuis un moment stoppent, ce qui lui permet de monter sur un amas de pierres en se servant de lianes entremêlées... Il parvient au sommet sans difficulté, le corps long et souple, tandis que les fauves noirs, les crocs sortis, tentent de sauter pour l’atteindre sans y parvenir.

— Oh Sully attention, crie Marine.

Les trois amis, Luc, Marine et Yann, regardent *Avatar* en DVD. Soudain, le monticule de pierres s’effondre et le Na’vi se retrouve dans une sorte de lieu souterrain, parmi des racines d’arbre géant, au milieu d’une foule compacte de créatures humanoïdes bleues et élancées. L’une d’elles le pointe de son arc tendu, prête à tirer une flèche, mais attend la réaction des autres, pétrifiée et attentive, les yeux fixés sur le nouveau venu...

Mais une nuée de plumes blanches et légères passe au dessus de l'arc, ce qui empêche Neytiri, interpellée et soudain hésitante, de tirer...

Les enfants, l'œil rivé sur l'écran et bouche bée devant le spectacle de la cité Pandora, restent figés dans le confortable canapé de cuir du salon.

— Allez les durs, la séance est finie, vous viendrez voir la suite demain, leur lance le père de Yann qui vient d'entrer dans le salon.

Chacun s'étire en râlant un peu sur l'injustice de la coupure et Luc va chercher son blouson.

— Eh Luc, on va se renseigner demain, au magasin, pour avoir un ou deux éléments de plus pour ton nouveau jeu ?

— Ok, à demain, je rentre, répond Luc en s'éloignant vers sa maison qui est juste en face.

Ce dernier a beaucoup de mal à s'endormir cette nuit-là. Les images du film *Avatar*, qu'il connaît par cœur à force de le revoir, lui reviennent sans cesse à l'esprit, les effets spéciaux le fascinent, tout comme les décors et l'intrigue de son nouveau jeu, avec Goran et le Dragon vert. Il en rêve même...

Il se voit soudain poursuivi par une impressionnante créature à l'épiderme sombre recouvert d'écailles et au visage étroit, affublé d'une protubérance crânienne. Luc ne doit son salut qu'à son pistolet laser, avec un tir entre les deux yeux...