

***DES TRACES  
EFFACÉES  
PAR LA PLUIE***

E-book de

**EDITH MORELLI**

Présenté par



© Association B.L.É

Tous droits de reproduction, d'adaptation et de traduction, intégrale ou partielle réservés pour tous pays.

L'association B.L.É est seule propriétaire des droits et responsable du contenu de ce livre.

<https://www.bledition.org>

✉ [belighteditions@ntymail.com](mailto:belighteditions@ntymail.com)

Notre boutique en ligne : <https://www.bledition.org/boutique/>

Du même auteur :

*Le secret du vieux bourdon*, conte initiatique Amazon - Livre broché de 63 pages avec illustrations de Valérie Hollande.

Autres e-books disponibles chez B.L.É :

*Les Maîtres de l'Arc-en-ciel, canalisation (PJ-7)*

*Et ils l'appelèrent Emmanuel, canalisation (PJ-2)*

*La Porte des Etoiles, canalisation (PJ-3)*

*D'ici à l'Armageddon, canalisation (PJ-5)*

*Connexion avec les Pléiades – le Retour du Phénix (PJ30)*

*Le Cri du Phénix – Le Rôle de Mort de la Liberté (PJ11)*

*Thiaououba, la planète dorée, témoignage de Michel Desmarquets*

*Le secret des Soucoupes volantes, témoignage d'Orfeo Angelucci*

*La Nature prend sa Revanche, Roman, Michel Desmarquets*

*Conversation avec des Esprits entre 2 Vies, hypnose régressive quantique, D. Cannon*

*Les 3 Vagues de Volontaires et la nouvelle Terre, hypnose régressive quantique, D. Cannon*

*Les Jardiniers de la Terre, hypnose régressive quantique, D. Cannon*

*Les Arcanes de l'Univers, Tome I, hypnose régressive quantique, D. Cannon*

*Mon Recueil magique de Recettes Arc-en-ciel, Pascale Leconte, guide pratique*

*L'Éveil de la Rose, Pascale Leconte, sexualité consciente*

*Le dernier Conter, Pascale Leconte, conte*

*Le Monde de Namadie, Natalie Huille, récit*

*Hi-ya, my Love ! Art'Mella et Lulumineuse, BD en anglais*

## CHAPITRE 1

### LE DERNIER SOIR AVEC LES VOISINS

Depuis plusieurs heures, le ciel est menaçant. De gros nuages d'orage pourraient bien éclater et déverser un rideau de pluie. Mais rien ne se passe, juste un coup de vent qui vient tout effacer en quelques minutes. La chaleur a pesé toute la journée sur la ville et cette brise arrive à point nommé dans le soir qui tombe.

Nous sommes le quatorze août. Les Barbot ont choisi cette veille de jour férié pour inviter leurs voisins et amis, les Souneec, avant leur départ définitif pour la Bretagne.

— Il faudra venir nous voir, dit madame Souneec.

Suzanne Barbot, femme à saisir les opportunités, imagine déjà leurs prochaines vacances sur la côte bretonne. Les quatre adultes, installés confortablement sur la terrasse, sirotent leur café avec nonchalance. Ils parlent de leur avenir, à quoi ressemblera leur vie sans leurs chers voisins, les études des enfants, le nouvel emploi de monsieur Souneec en tant qu'agent commercial dans une grosse firme automobile, leurs difficultés à tous de joindre les deux bouts, la crise...

— Et ce n'est pas avec ce que nous proposent nos gouvernants que les choses vont s'arranger ! ajoute Jean-Pierre Barbot.

Les deux couples continuent ainsi leurs palabres plaintifs dans la chaleur moite de cette fin d'été.

Pendant ce temps, la cadette des Barbot joue sur la pelouse avec Xora, la petite caniche des Souneec. Juliette profite de ce moment extraordinaire de complicité avec l'animal. Elle aimerait tant avoir un chien rien que pour elle, mais son père ne veut pas en entendre parler.

— Ni bête à poils, ni bête à plumes, avait-il dit un jour de façon catégorique. Il ne voulait pas d'ennuis avec les voisins au cas où l'animal deviendrait bruyant. Mais le choix de la tortue ou du poisson rouge ne satisfaisait pas la fillette. Elle voulait justement un animal qui parle. Et Xora est tout à fait l'exemple d'une bête qui s'exprime. Elle lâche des « ouap ! » d'impatience chaque fois que la fillette tarde à lui relancer le morceau de branche trouvé sous la haie qui longe la clôture. Juliette est aux anges.

Les garçons quant à eux, se sont réfugiés à l'intérieur. Dès l'arrivée des Souneec il y a deux ans, dans la maison voisine, Thomas et Fabien se sont tout de suite très bien entendus, sans doute parce qu'ils partagent le même goût immodéré pour les jeux vidéo. L'un est aussi rondouillard et bavard que l'autre est longiligne et introverti. Fabien, le fils des Souneec, a le regard perçant du combattant. Il n'a peur de rien et s'il n'était tant joufflu il attirerait probablement toutes les filles du collège car il a, en plus de sa facilité à entrer en conversation avec tout le monde, un joli minois souriant et sympathique. Thomas Barbot, lui, est plus circonspect dans sa manière d'être, plus indolent, mais surtout beaucoup plus timide. Son visage est doux et s'il n'avait le regard fuyant on se perdrait en le regardant, dans la tristesse de ses grands yeux bleus.

Ces deux-là ont passé de longues heures ensemble les mains cramponnées à leur manette, concentrés à l'extrême comme le pilote sur la ligne du départ. Les enjeux étaient importants, la compétition était serrée, la rivalité sérieuse, les combats violents. Mais en dehors de ce contexte et des sujets ayant trait à l'informatique ou aux nouveautés virtuelles sur le marché, ils ont échangé très peu durant ces deux années de voisinage et n'ont éprouvé aucun besoin d'élargir leur réseau social, tant les jeux vidéo ont suffi à entretenir leur amitié et à occuper leur temps libre.

C'est leur dernier moment passé ensemble ce soir. Assis côte à côte, ils sont tous deux affalés sur le canapé du salon, face à l'écran de télévision, chacun une manette à la main. Les allers et retours de Juliette devant eux, suivie de très près par Xora, les obligent à se contorsionner pour ne rien rater de l'image. Mais ils sont si tendus et absorbés qu'ils ne remarquent la présence de la fillette que par la gêne occasionnée par ses passages répétés.

La nuit est complètement tombée depuis plusieurs heures. Les parents resteraient volontiers à échanger encore dans la fraîcheur du soir, mais il reste aux Sounecs des cartons à remplir et des meubles à démonter avant leur déménagement prévu en fin de semaine. Finalement, ils décident de lever le siège.

— On y va Fabien !

Bien sûr il faut élever le ton pour que les deux garçons lâchent leur manette, tant la surenchère des ripostes virtuelles les possède.

— Ouhiii !... finit par répondre Fabien au bout d'un moment sur un ton mal aimable, tandis que sa mère souffle de découragement, les yeux implorant le ciel. On finit par se dire au-revoir. Les deux femmes s'embrassent et se donnent rendez-vous pour les grandes vacances de l'année suivante. Juliette fait un dernier câlin à la petite chienne qu'elle serre contre elle comme un doudou en suçant son pouce, tandis que les adolescents se tapent dans la main.

Avant même que les Sounecs ne passent la porte, Thomas monte dans sa chambre. Les parents bavardent encore un bon quart d'heure sur le pas de la porte quand, tout à coup, l'orage éclate. Aussitôt, les deux couples se saluent une dernière fois et, tête baissée pour se protéger des premières gouttes, chacun rentre chez soi. Il faut vite débarrasser la table et remettre les meubles en place sur la terrasse, à l'abri de la pluie. Quand les parents Barbot précédés de Juliette, font craquer les premières marches de l'escalier, Thomas range immédiatement sa tablette et éteint la lumière.

## CHAPITRE II

### LE VIRTUOSE DU CLAVIER

Thomas regarde toujours le même poster accroché au mur de sa chambre, face à son lit, une image sinistre qui représente une scène de guerre où des personnages aux contours parfaitement dessinés sont armés jusqu'aux dents. Ils posent pour l'éternité sous le poids de leur attirail sophistiqué. L'adolescent a les yeux rivés sur cette gravure. Les jeux vidéo c'est son dada, sa passion du moment. Devenir imbattable, c'est avec cette pensée obsessionnelle qu'il s'endort chaque soir.

Embarquer dans l'aventure virtuelle, se laisser happer, sentir l'adrénaline monter dès qu'une partie s'engage, effacer le temps, voir ses scores exploser, oublier le monde extérieur, oublier même qu'il existe...

Virtuose du clavier, destructeur implacable, il s'acharne sur les soldats adverses, déverse sa haine du monde, de lui-même, et son énergie d'adolescent sur les touches de son ordinateur.

L'école est un calvaire. Sa concentration en cours est le plus souvent rattrapée par sa fatigue. S'il lui arrive d'échanger avec d'autres élèves de l'école à l'heure du déjeuner, c'est avec des amateurs de jeux vidéo comme lui. Avant la fin du dernier cours de la journée son esprit est déjà ailleurs. Il ne souhaite qu'une chose : rentrer vite à la maison, se préparer un bol de céréales, monter dans sa chambre, s'installer devant son ordinateur et lancer un jeu en ne souhaitant qu'une chose : passer au niveau supérieur.

Les journées d'école deviennent interminables, les devoirs sont bâclés, les absences, pour cause de maladie, répétées. La vie de Thomas devient un enfer. Il ne se sent bien que dans l'espace personnel et limité de sa petite chambre, mesurant tout au plus seize mètres carrés. C'est là et seulement à cet endroit qu'il se sent en sécurité. Sortir de chez lui devient un cauchemar. Il n'a aucune amitié dans son quartier et creuse même peu à peu et sans le vouloir, le fossé qui le sépare de ses camarades de classe qui, désormais le fuient. A l'école comme à la maison, il est seul. Au moins, quand les Souneec étaient encore leurs voisins, il avait un ami. Il allait souvent chez lui, d'autres fois c'était Fabien qui venait. Ils jouaient tous deux des heures entières. Aujourd'hui, il est isolé de tous et a l'impression que le sort s'acharne sur lui. Or, il ne le sait pas encore, mais il s'est créé lui-même, de toutes pièces, son enfermement.

C'est à peine s'il remarque la présence de sa sœur dans l'embrasure de la porte. Peut-être entend-il le son de sa voix ? Une seule chose compte en cet instant précis, finir de remplir sa mission de destruction en échappant aux feux de l'ennemi. Son corps entier est crispé. Il est hors de ce monde, hors de lui-même, en transe. Les murs de sa chambre s'effacent. Les hurlements de sa mère se perdent dans le vacarme de la guerre. Son mal-être n'existe plus. Personne pour le contredire. Pas de comptes à rendre. Rien à expliquer. Aucune raison à donner. Pas besoin de réfléchir. Il gagne ou il meurt ! On devine sa concentration extrême par

le pincement de ses lèvres. Les muscles de son visage sont tendus à l'extrême, laissant apparaître un tic répété au niveau de la paupière gauche. Des petits sillons en commissure de bouche montrent déjà la marque de ce que seront plus tard, sans doute, des rides. Les doigts frappent parfois très fort le clavier. Sa tension ne faiblit pas. Son stress est au paroxysme. Des soldats tombent. Soudain, deux adversaires tués viennent d'être signalés en haut, à droite de son écran. Un dernier soldat surgit de derrière un entrepôt après avoir lancé une grenade en direction de l'immeuble en ruines où Thomas est campé. L'explosion a bien failli lui coûter ses derniers points de vie. Comment ce joueur a-t-il su où viser pour tenter de le débusquer ? Peut-être un tricheur ? Thomas change de position, se prépare à tirer, vise la tête de son adversaire à découvert à travers la lunette de son fusil sniper. Une seule balle suffit. Le dernier ennemi est à terre.

Vainqueur de cette partie de match à mort, comme de la précédente, il se sent tout puissant. Quelle sensation de pouvoir ! Il est le maître !

— A table !

Sa sœur est obligée d'élever la voix.

— J'arrive ! Pas besoin de crier !

Il entend grincer les premières marches de l'escalier. Cette fois-ci, ça urge. A contre cœur et avec nonchalance, il suit sa sœur sur le palier. Son père pointe son doigt vers lui en le menaçant de lui confisquer son ordinateur.