

MIKE

La maison est désormais celle de Luke et de Jessie, au moins à tes yeux. Voilà près de quatre mois que tu vis en quasi-ermite, reclus dans l'ancien abri de jardin, reconverti en « repaire d'écrivain »... et près de quatre mois que tu n'as pas écrit.

Pas une ligne. Comme si le Mike Beckman écrivain était entré dans un long sommeil ou, peut-être, avait cessé d'exister. Au début, bien sûr, tu as tenté de résister, d'écrire à tout prix – jusqu'à ce que la vérité s'impose d'elle-même.

Alors exit Mike Beckman l'écrivain ? Wait and see...

Pour Mike Beckman le rêveur, Mike Beckman le sorcier, en revanche, il en va tout autrement. Tu as mis cet été et ce début d'automne à profit pour rôder tes nouvelles facultés – qui sont en fait, tu le comprends, des facultés très anciennes perdues puis retrouvées. Cela te rappelle une conversation de John Smith, le héros de *Dead Zone*, avec son médecin. Ton Sixième Sens est si aiguisé, si conscient, qu'il te permet de *faire sortir ton double de ton corps*, ce fameux *fetch* mentionné par ton ancêtre, Abigail Twiceborn, lors de votre rencontre hors de la réalité.

Régulièrement, tu envoies ton double planer au-dessus de Whitby, comme une sentinelle invisible effectuant sa ronde nocturne... Et lors de ces escapades, tu ressens toujours l'aura de ténèbres et de malfaisance émanant de la casse auto. Tu sais désormais que celle-ci est un portail, une brèche vers le No Man's Land et que, bientôt, elle s'ouvrira.

Ce sera pour Halloween, tu le sais. Cent ans jour pour jour après la disparition de douze enfants de Whitby, pris par la chose qui dort sous la surface. Le Dormeur du Seuil, le Veilleur de la Fin des Temps, Moharahani, Mr. Mooney, quel que soit son nom...

Dans tes rêves, les visions de la Grande Roue ténébreuse sont revenues, de plus en plus nettes – et avec elles, les échos dissonants d'une musique de carnaval. Tu sais qu'en 1924, c'est à l'endroit de la casse auto que se dressait cette Grande Roue que tout le monde, ensuite, semble avoir oublié. Une à une, les pièces tombent en place.

Ce sera pour Halloween, tu le sais. Et tu seras prêt.

Mais qu'en sera-t-il *des autres*, de ceux qui sont désormais tes seuls contacts avec l'extérieur ? Rose, Luke et Jessie, bien sûr, mais aussi ces trois gamins du Weird Club, qui te rendent régulièrement visite et que tu sens fascinés par tout ce que tu as à leur révéler et à leur apprendre. Tu es devenu leur mentor, que cela te plaise ou non... et tu sais que cela implique des responsabilités.

Et Raven, dans tout ça ?

Raven

Raven est revenue. Elle habite désormais la maison, elle aussi, mais passe le plus clair de son temps à tes côtés. Tu sais qu'elle a été chargée par Willie de t'accompagner dans ton initiation, de se tenir auprès de toi comme une fidèle acolyte. C'est elle qui veille sur ton corps endormi lors des sorties psychiques de ton *fetch*, elle qui t'aide à retrouver tes marques ensuite, lorsque tu reviens et que le retour est plus brutal que prévu.

Patiente, attentive, vigilante.

Raven est désormais une jeune femme de 20 ans. Elle a tellement changé, depuis votre première rencontre... Et toi, sans doute, encore plus.

Il est clair pour toi qu'elle éprouve de profonds sentiments mais aussi du désir physique à ton égard. Tu as souvent l'impression qu'elle s'offre à toi, comme si cela aussi faisait partie du chemin qu'elle a choisi de suivre. Et cela, bien sûr, te trouble profondément.

D'autant que le souvenir de Sondra est toujours là, comme une plaie à vif.

Raven ne remplacera jamais Sondra... mais peut-être te permettra-t-elle de l'oublier, ne serait-ce qu'un peu ? Assez pour franchir un nouveau cap de ton existence.

La décision t'appartient. Comment évoluent tes relations avec Raven ?