

2

La table qui bouge

Bientôt Antoine présente son installation :

- Vous voyez, on a juste besoin de la table du téléphone et de trois tabourets. Ne t'inquiète pas pour le téléphone, Cyril, je l'ai rangé...

Il jette un coup d'œil circulaire à la recherche du combiné.

- Tu l'as mis sous le canapé, l'aide Gladys ironique.

Cyril reste coi, il redoute la suite.

Antoine reprend :

- Nous allons faire du spiritisme ! Du spi-ri-tis-me, martèle-t-il.

Il se tait quelques secondes, satisfait des mines déconfites des copains. Il explique :

- Le spiritisme consiste à faire parler les esprits ou les fantômes. On va faire tourner la table et quelqu'un nous répondra. On pourra lui parler, lui poser des questions.

C'est géant, non ?

Son enthousiasme est redoutable.

Cyril le regarde, hébété. Gladys se demande si elle a bien fait de venir. Antoine presse ses copains :

- On s'assoit autour de la table ronde. On met les mains ouvertes au-dessus. Les petits doigts doivent toucher les petits doigts des voisins. Attention ! Les mains doivent flotter à quelques millimètres du guéridon.

Bientôt, ils sont tous les trois dans cette position étrange qui donne le fou rire à Gladys.

- Si tu ris, les esprits ne viendront pas, lance Antoine d'un air supérieur.

Il ajoute :

- Fermez les yeux, je m'occupe de tout. Vous devez juste vous concentrer sur ce que je dis.

Gladys reprend son sérieux. Ses paupières se baissent. Le silence règne.

- Eeeespriiiiit, es-tu là ? appelle gravement le maître de cérémonie. Eeeesspriiiiit, eeees-tuuuu làààà ? Si tu es là, réponds-nous.

Rien ne se passe. Le fou rire reprend Gladys. Antoine se met en colère :

- Mais on n'y arrivera jamais si tu perturbes les ondes, tu es vraiment nulle !

Cyril semble concentré. De petits frémissements parcourent parfois ses joues et son front. Du coup, Gladys ferme les yeux et le sourire quitte ses lèvres.

- Esprit, es-tu là ? invoque Cyril à son tour. Si tu es là, nous t'accueillons. Que la paix t'accompagne !

- Ha, non alors ! c'est moi, le maître du jeu, proteste Antoine.

Gladys, toujours les yeux clos, lui donne un bon coup de pied dans les jambes. Antoine se tait en grimaçant.

- Montre-toi, esprit inconnu, montre-toi et... parle.

Antoine se crispe, il a senti la table bouger. Il n'ose pas regarder. C'est certainement un de ses camarades qui bouge le guéridon avec son genou.

- Viens, nous t'ouvrons notre porte. Quel est ton nom ?

Craaac ! Un craquement de bois retentit. Les trois enfants ouvrent précipitamment les yeux.