

PIERRE-ALEXANDRE BONIN

Cauchemar en apesanteur



FRISSONS
SANG POUR SANG QUÉBÉCOIS

COLLECTION



FRISSONS
SANG POUR SANG QUÉBÉCOIS

Cauchemar
en apesanteur

PIERRE-ALEXANDRE BONIN

Cauchemar en apesanteur

roman

*Héritage
jeunesse*

*Pour mon fils, Philippe
qui rêve d'aller sur Mars
quand il sera grand.
Pierre-Alexandre*



1

Un réveil brutal

«... LERTE! COLLISION IMMINEN...» «... RTE!
COLLISION IMMI...» «... ISION IMMINENTE!
ALE...» Des bribes de mots parviennent à Mathis,
mais il n'arrive pas à se concentrer. Malgré ses
efforts, il ne réussit pas à ouvrir les yeux. Il a l'im-
pression de nager dans du goudron tant ses
mouvements sont lents et difficiles. Et ces mots
incomplets reviennent en boucle, accompagnés d'un
son à la fois grave et strident.

« ALERTE ! COLLISION IMMINENTE ! »
« ALERTE ! COLLISION IMMINENTE ! » Cette fois, le message est complet. Mathis ouvre les yeux, paniqué. Pendant quelques secondes, il ignore complètement où il se trouve. Il veut lever les bras, mais ses mains se cognent à une surface dure à la hauteur de ses hanches. C'est alors que ses souvenirs lui reviennent, en rafale : le concours pour une place dans la navette... l'embarquement avec les autres voyageurs... le départ pour la première colonie humaine sur Mars... et finalement l'hypersommeil dont il vient brutalement de sortir.

Mais qu'est-ce que cette alarme signifie ? Mathis ferme les yeux et se concentre sur sa respiration, le temps de ramener son rythme cardiaque à un niveau normal. Il tente ensuite de se rappeler les procédures d'urgence qu'on leur a fait mémoriser avant le départ de la navette. Il y a un mécanisme d'ouverture dans sa capsule. Il n'a qu'à trouver la poignée, tirer et le sas va s'ouvrir. Du moins, en théorie...

**Il tâtonne de la main gauche
et sent la panique monter en lui.**

Lorsqu'il ne trouve rien, il s'oblige à garder son calme. La navette a peut-être simplement été conçue pour les droitiers. Comme de fait, son autre main trouve une sorte de large boucle métallique. Il glisse trois doigts à l'intérieur et tire vers lui.

Avec un bruit discret, la porte de sa capsule se soulève vers le plafond et il peut enfin sortir. Il fait à peine deux pas qu'il sent ses jambes céder sous lui. Il ne sait pas combien de temps s'est écoulé depuis leur départ ni ce que font les autres.

Mathis se relève tant bien que mal et prend quelques instants pour chasser la raideur de ses muscles, puis il examine son environnement avec curiosité. Il se trouve dans une immense salle aux murs métalliques peints en blanc. Une lumière tamisée lui permet de se faire une idée des lieux. Devant lui se trouvent une douzaine de capsules d'hyper-sommeil. Il y en a autant sur le mur dans son dos,

et d'autres rangées encore plus loin. Chacune est éclairée de l'intérieur et montre une personne endormie. Il est donc le seul à avoir été réveillé.

Soudain, Mathis se rend compte qu'il manque un détail. L'alarme ! Le message d'urgence et le signal qui l'a réveillé ne résonnent plus dans la navette. Sont-ils encore en danger ? Inquiet, il se dirige vers la porte de la salle d'hypersommeil, qui s'ouvre devant lui. Ses pas résonnent sur la passerelle métallique, tandis qu'il cherche l'origine de l'alarme, ou simplement quelqu'un à interroger. Mais il doit se rendre à l'évidence, il est le seul être vivant réveillé à bord. Combien de temps reste-t-il au voyage ? Il l'ignore. Seulement, il va devoir trouver de l'eau et de la nourriture, s'il veut survivre jusqu'à leur arrivée sur Mars.

Mathis n'a aucune envie de rester seul plus longtemps. Il faut qu'il trouve un adulte qui pourra répondre à ses questions ! Le silence commence déjà à l'oppresser, et il n'aime pas le fait que l'alarme se soit arrêtée sans qu'il sache pourquoi.



2

Premier contact

De retour dans la salle d'hypersommeil, Mathis hésite. Qui doit-il réveiller ? Indécis, il passe d'un habitacle à l'autre, essayant de déterminer d'après l'apparence de la personne endormie son rôle dans le vaisseau. L'adolescent abandonne rapidement. Tout le monde, lui compris, est vêtu d'une combinaison standard et aucun signe particulier n'indique les officiers de la mission.

Il n'a pas retenu grand-chose de celle-ci. Tout ce qu'il sait, c'est qu'environ la moitié des passagers

vont remplacer les gens qui travaillent sur Terra II. Ceux-ci vont ensuite prendre le Draveur II pour revenir sur Terre. Sauf que, pour le moment, ça ne l'aide absolument pas.

Mathis fixe les capsules pendant de longues minutes, incapable de réfléchir de manière cohérente. Il doit encore ressentir les effets de son réveil brutal. Au bout d'un moment, il remarque un petit panneau discret, collé sur chaque habitacle. Curieux, Mathis se penche pour déchiffrer celui qu'il a aperçu. Il s'agit d'une spécialiste des communications. Voilà la solution ! Fébrile, il scrute chaque fiche d'identification jusqu'à tomber sur celle du capitaine.

Mathis pousse un soupir de soulagement. Il va enfin pouvoir obtenir de l'aide. Il ne lui reste plus qu'à réveiller le lieutenant Hadfield, puis à lui expliquer la situation. Il est même prêt à retourner en hypersommeil pour le reste du voyage une fois la situation prise en charge.

L'adolescent déchanté rapidement. Il n'a aucune idée de la procédure à suivre pour sortir le lieutenant

de son hypersommeil. Agacé, Mathis fronce les sourcils. Chaque fois qu'il pense avoir trouvé une solution, un nouveau problème surgit. Ne sachant pas quoi faire, il tâte la capsule, à la recherche d'un mécanisme extérieur qui permettrait d'ouvrir les capsules manuellement en cas d'urgence.

Soudain, un petit panneau d'un métal plus pâle que le reste de l'habitacle se soulève. Un écran et un clavier tactiles apparaissent. Mathis essaie d'appuyer sur quelques touches au hasard, mais rien ne se produit.

C'est alors qu'une voix masculine métallique résonne dans la salle où il se trouve, le faisant sursauter.

— Une autorisation est nécessaire pour tout réveil non programmé. Veuillez entrer votre code d'accès sur le clavier.

**Surpris, Mathis est peu rassuré
de constater qu'il n'y a personne.**

Lorsque la même voix jaillit de nouveau, l'adolescent sursaute, comme si on l'avait surpris à faire

quelque chose d'interdit. Il lève les yeux au plafond, inquiet. C'est alors qu'il remarque une sphère faite d'un métal réfléchissant, installée dans un coin de la pièce. Une lumière rouge clignote en son centre. Indécis, il finit par s'adresser à cet étrange appareil.

— Euh, allo? Je m'excuse, je n'ai pas de code. Je veux juste sortir le lieutenant de son hypersommeil, parce qu'il y a eu un problème.

— Vous ne pouvez pas effectuer de réveil sans autorisation.

Mathis n'aime pas l'idée de discuter avec un interlocuteur invisible, encore moins avec une voix aussi froide. Sauf qu'il n'a pas vraiment le choix.

— C'est pour ça que je vous demande de le faire à ma place.

— Je ne suis pas habilité à effectuer ce genre d'opération à ce stade-ci du voyage. Veuillez regagner votre capsule.

Mathis lève les bras dans les airs et fait quelques pas dans la pièce.

PREMIER CONTACT

— Justement, quelqu'un m'a réveillé et j'ai entendu un message d'alerte. J'ai besoin de parler à un adulte pour le mettre au courant de ce qui s'est passé.

— Je suis responsable du vaisseau et de la sécurité de ses occupants jusqu'à l'arrivée sur Mars.

L'adolescent ne sait pas quoi répondre à une telle affirmation. Il sent la panique monter en lui à l'idée qu'il est à la merci d'une voix qui semble provenir de nulle part et de partout à la fois. Mais, poussé par le sentiment d'urgence qui ne l'a pas quitté depuis son réveil, il prend son courage à deux mains pour poser la question qui s'impose.

— Qui êtes-vous ?

— Je suis Alex, l'Intelligence Artificielle du Draveur II.

Puis, après une courte pause, la voix reprend :

— Et toi, tu es Mathis Gagnon, passager civil, matricule 16-19-05.

L'adolescent réprime un frisson. Il a l'impression que c'est une accusation plutôt qu'une affirmation.



3

Sous surveillance

Depuis leur dernier échange, l'IA est restée silencieuse. Mathis recommence à se sentir nerveux. Il faut absolument qu'il parle de ce qui s'est produit à un adulte responsable ! Mais comment ? Impossible de réveiller un membre de l'équipage sans l'accord d'Alex, et l'adolescent n'a pas l'impression qu'il pourrait le faire changer d'avis. De plus, puisque seule sa capsule est vide, il doute qu'il y ait quelqu'un d'autre de réveillé dans le vaisseau.

Mathis se résout finalement à explorer la navette, ne serait-ce que pour avoir l'impression de faire quelque chose. Il ne sait pas l'heure qu'il est ni combien de temps il reste avant d'arriver sur Mars, mais il n'a pas l'intention de rester inactif durant cette période. Il hausse les épaules et sort une seconde fois de la salle d'hypersommeil.

Alors qu'il erre sans but dans les corridors silencieux, il a la désagréable impression d'être épié. Pourtant, l'adolescent a beau regarder autour de lui, il ne voit personne. Puis, au détour d'un énième couloir gris, il lève la tête et remarque une sphère métallique avec une lumière rouge qui clignote au centre. Mathis reconnaît celle qu'il a vue dans la salle d'hypersommeil et comprend qu'il s'agit de caméras.

Par curiosité, il revient sur ses pas. Comme il le soupçonnait, il repère sans mal plusieurs autres sphères du même genre, plus ou moins cachées dans le haut des portes ou dans des coins moins éclairés du plafond.

L'adolescent ne parvient pas à chasser son malaise à l'idée d'être ainsi espionné par Alex, même si l'IA ne semble pas s'intéresser particulièrement à lui pour le moment. Puisqu'il ne peut rien y faire dans l'immédiat, Mathis poursuit son exploration du vaisseau. Sauf que, à force de tourner au hasard des couloirs, il perd complètement son chemin.

**Il pousse un grognement de frustration
et frappe la paroi devant lui.**

Le mur renvoie un léger écho métallique et l'adolescent serre les dents tandis que la douleur irradie dans ses jointures meurtries. Ce n'est pas le temps de se blesser alors qu'il est le seul humain réveillé à bord ! Il doute qu'Alex puisse faire quoi que ce soit en cas de problème, ni même que l'IA souhaite l'aider.

Mathis décide de s'asseoir, adossé à une paroi, pour tenter de réfléchir à une solution. Il ferme les yeux et se concentre sur sa respiration, jusqu'à ce qu'il sente

la peur et la nervosité reculer légèrement, lui permettant enfin de penser un peu plus clairement.

Il doit aviser quelqu'un de la situation, en plus de s'assurer que le voyage se poursuive sans encombre. Il ne manquerait plus que la navette soit engloutie par un trou noir en cours de route ! Soudain, il a une idée.

Mathis se lève d'un bond et emprunte le premier couloir qu'il croise. Cette fois, il vérifie chaque porte. L'adolescent a enfin un but : atteindre le centre de communications de la navette pour contacter l'équipe restée sur Terre. Après tout, c'est le premier vol commercial vers la base martienne. Il doit bien y avoir des gens en bas qui s'assurent que tout se passe bien.

De longues minutes et plusieurs corridors plus tard, Mathis tombe enfin sur la pièce qu'il cherche. L'ensemble est beaucoup plus simple que ce à quoi il s'attendait. Il a probablement trop lu de vieux romans de science-fiction. Il n'y a ni panneaux couverts de voyants lumineux ni consoles parsemées de

roulettes et de boutons. Seul un écran remplit la majeure partie du mur du fond. Au centre de la pièce se trouve un fauteuil, probablement pour éviter au lieutenant de devoir tenir une conversation en demeurant debout.

Soulagé, Mathis se dirige vers l'écran et tente de le mettre en marche. Mais il n'y a pas d'interrupteur ni de bouton « ON ». L'adolescent tourne sur lui-même en passant les mains dans ses cheveux. Il doit entrer en contact avec la Terre, avant que la solitude ne le rende fou.