

MATHIEU FORTIN



DESTINATION  
FINALE  
1 IMMERSION

VÉGA



MATHIEU FORTIN

# DESTINATION FINALE

① IMMERSION

*La vie aussi est un jeu.  
Il faut seulement en comprendre les règles...*

[Anonyme] - Traduction libre

**Héritage  
jeunesse**



# QUELQUE PART DANS LES ROCHEUSES...

**L**e grand hangar est sombre. Le seul éclairage provient des ampoules nues accrochées aux murs. Entre elles, des chaises ergonomiques reliées à des moniteurs par des fils de différentes couleurs attendent leurs pensionnaires.

Au centre de la pièce, un scientifique en sarrau se tient derrière une immense console de surveillance aux multiples écrans. Il observe les graphiques d'un air pensif. Il mâchouille son crayon nerveusement. Un tic fait tressauter sa paupière droite.

## DESTINATION FINALE

Derrière lui, un homme en complet-cravate, grand et bâti, le regard pénétrant, fixe aussi les moniteurs.

– Alors, docteur ? Je ne comprends rien à ces lignes.

– Nous sommes prêts. Les liens neuroniques sont stables. Enfin, je crois.

– Vous croyez ? Je vous paie pourtant pour savoir.

– La science, monsieur...

– ... permet de grandes choses, docteur. C'est ce que je retiens. Vous allez me parler d'incertitudes, de pronostics, de projections. Je vous demande de me confirmer si, oui ou non, nous pouvons accueillir nos premiers sujets en toute sécurité.

– Les risques sont très élevés que les clients subissent d'importants dommages... Les cobayes qui s'en sont sortis indemnes sont toujours en observation...

Devant le regard impatient de son employeur, le scientifique s'arrête et prononce d'un ton résigné :

– Nous sommes prêts.

– Parfait.

L'homme d'affaires se retourne et s'éloigne en marchant. Il touche sa mâchoire pour y activer son communicateur implanté. Il murmure le nom de celui qu'il doit joindre.

L'instant suivant, il perçoit, directement dans son oreille interne :

– Oui.

– Lancez le recrutement, dit l'homme à la cravate.

Un grand sourire s'inscrit alors sur son visage.

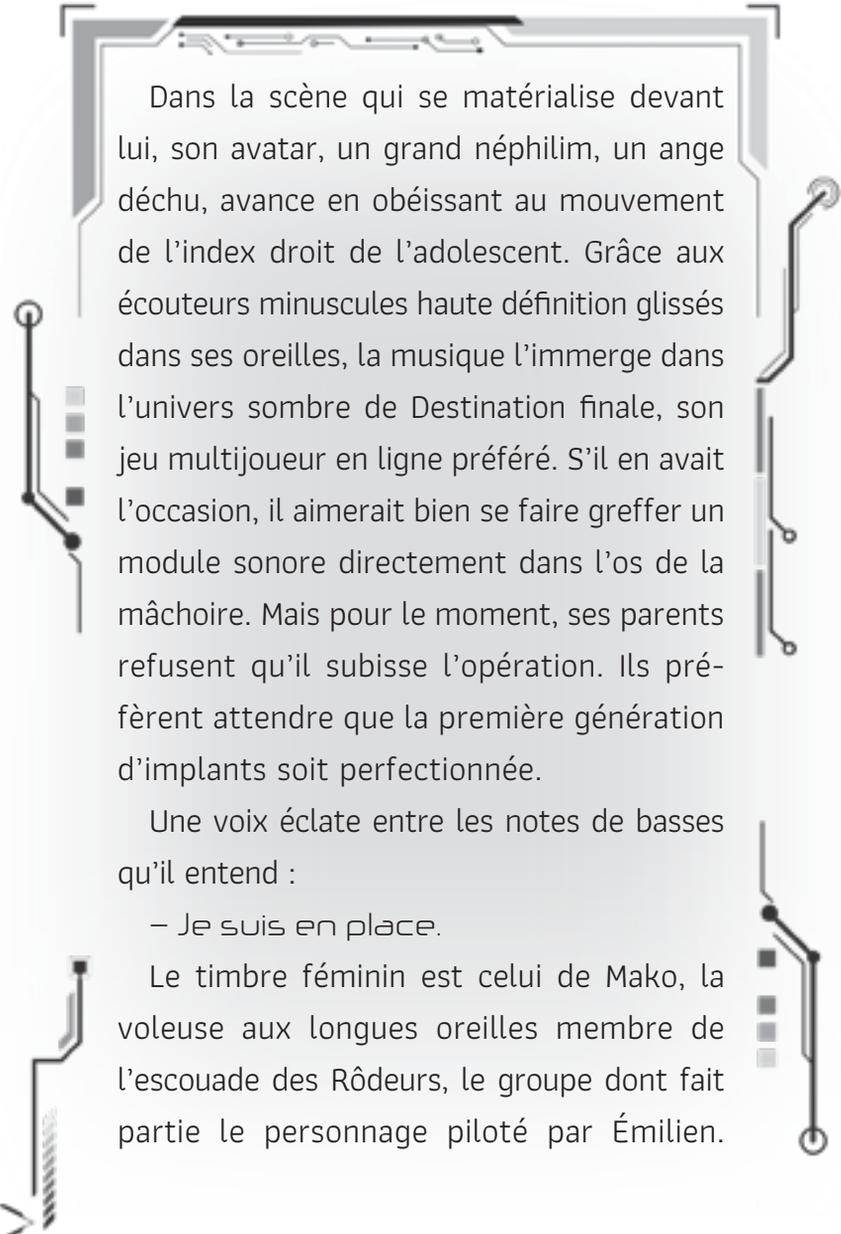




# ESCOUADE EN MISSION

Le regard d'Émilien est fixé sur son écran panoramique. Les doigts de sa main gauche sont posés sur certaines touches du clavier holographique de commande de jeu, mais ils n'y appuient pas. Il est prêt à pianoter si la situation le demande, mais pour le moment, ce n'est pas nécessaire. Ses coudes sont bien appuyés dans les supports ergonomiques de sa chaise de *gaming*, ce qui lui permet d'avoir les avant-bras en position verticale, à portée de main des multiples touches projetées dans les airs par son ordi.

## DESTINATION FINALE



Dans la scène qui se matérialise devant lui, son avatar, un grand néphilim, un ange déchu, avance en obéissant au mouvement de l'index droit de l'adolescent. Grâce aux écouteurs minuscules haute définition glissés dans ses oreilles, la musique l'immerge dans l'univers sombre de Destination finale, son jeu multijoueur en ligne préféré. S'il en avait l'occasion, il aimerait bien se faire greffer un module sonore directement dans l'os de la mâchoire. Mais pour le moment, ses parents refusent qu'il subisse l'opération. Ils préférèrent attendre que la première génération d'implants soit perfectionnée.

Une voix éclate entre les notes de basses qu'il entend :

– Je suis en place.

Le timbre féminin est celui de Mako, la voleuse aux longues oreilles membre de l'escouade des Rôdeurs, le groupe dont fait partie le personnage piloté par Émilien.



Le garçon prononce la réplique de Nyoor, son avatar. La programmation du jeu module immédiatement son ton pour que ses compagnons d'armes entendent la voix grave et profonde du personnage.

– Dès que F'lar donne le « go », on attaque.

En quelques mouvements de sa main droite, Émilien dirige Nyoor vers le coin d'un grand bâtiment de brique. Le système de perception de son ordinateur, basé sur l'analyse des données bioélectriques de l'adolescent, réagit à la microseconde.

Rapidement, Nyoor est en position.



Quand Émilien a découvert cette mission, il y a vu la chance d'amasser assez d'argent pour changer de station. C'est comme ça dans Destination finale : les personnages se déplacent d'un îlot à l'autre en train. Pour utiliser les wagons et voyager, les joueurs

## DESTINATION FINALE

doivent trouver des ressources qu'ils échangent dans les échoppes des marchands ou accomplir des missions qui rapportent de bonnes sommes.

Au moment où Émilien a remarqué le parchemin dissimulé sous une pile de rebuts dans une maison abandonnée, il a sauté sur l'occasion.

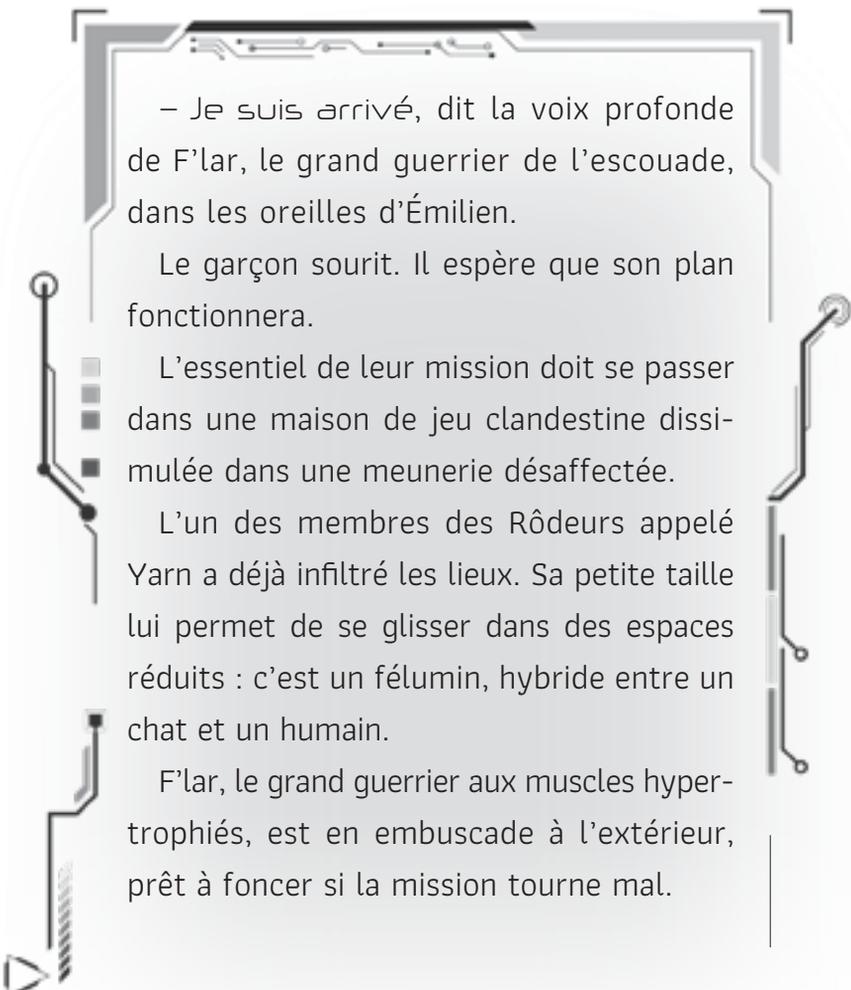
Une mission de sauvetage pour retrouver un enfant disparu promettait une grande quantité d'Équivs, l'unité monétaire du jeu. Ce magot allait permettre à toute l'escouade de changer de station.



Sans tarder, Émilien avait tout de suite envoyé un message à son groupe. Quand tous les joueurs s'étaient connectés, ils s'étaient mis d'accord pour accomplir la mission.

C'est toujours étrange de penser qu'il ne connaît pas réellement ces gens avec qui il joue si souvent en ligne.

Le hasard les a réunis, alors qu'ils ignorent complètement leurs véritables identités.



– Je suis arrivé, dit la voix profonde de F'lar, le grand guerrier de l'escouade, dans les oreilles d'Émilien.

Le garçon sourit. Il espère que son plan fonctionnera.

L'essentiel de leur mission doit se passer dans une maison de jeu clandestine dissimulée dans une meunerie désaffectée.

L'un des membres des Rôdeurs appelé Yarn a déjà infiltré les lieux. Sa petite taille lui permet de se glisser dans des espaces réduits : c'est un félumin, hybride entre un chat et un humain.

F'lar, le grand guerrier aux muscles hypertrophiés, est en embuscade à l'extérieur, prêt à foncer si la mission tourne mal.

## DESTINATION FINALE



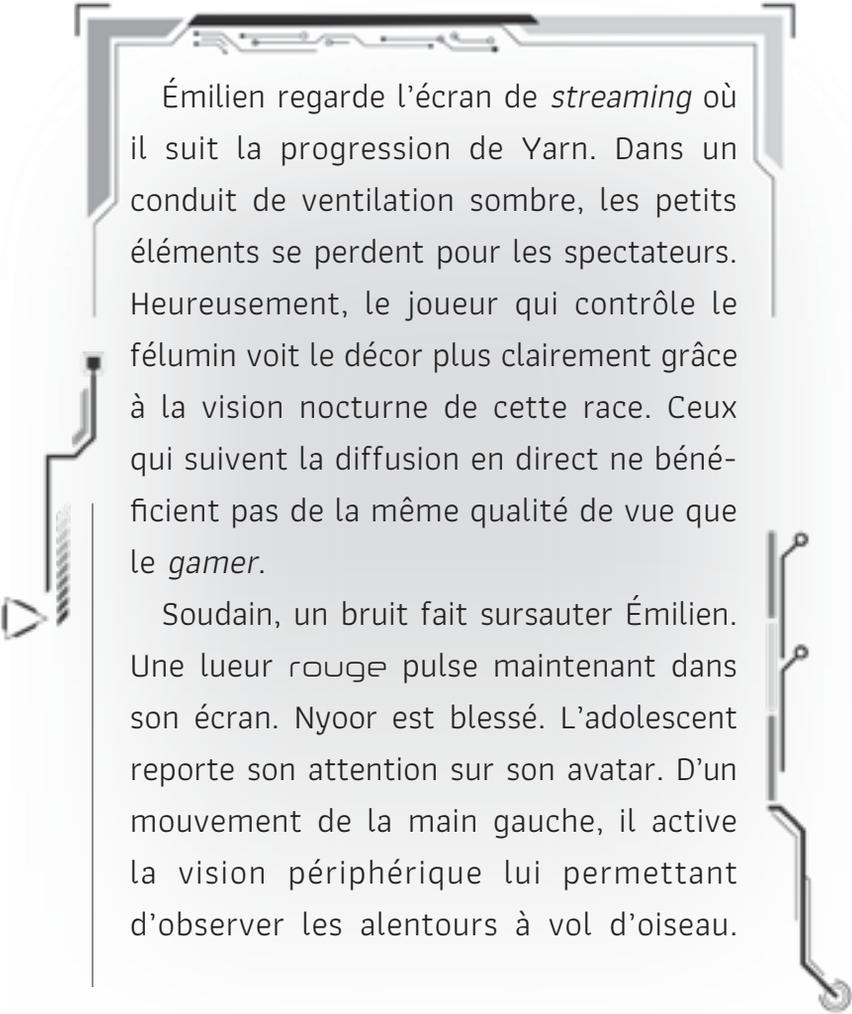
La dernière membre de l'escouade est Louk, la magicienne aux allures d'elfe. Elle a déjà préparé le sort pour se matérialiser près de Yarn dès qu'il aura trouvé le butin. Elle ne peut pas se téléporter trop loin avec sa magie, donc elle amènera l'enfant à Nyoor. Le néphilim, avec ses grandes ailes puissantes, s'envolera avec le gamin. Il le livrera au commanditaire de la mission, qui déboursera la somme promise pour la remise du gamin.



Malgré toutes leurs précautions, les membres de l'escouade ignorent totalement ce que le jeu pourra provoquer pendant la mission. C'est pour ça que F'lar, le guerrier, et Mako, la voleuse, sont en attente. Ils pourront réagir si un élément du plan établi par Nyoor déraile.

C'est là le plaisir de jouer à Destination finale. La panoplie de détails et les surprises qui peuvent

surgir à tout moment provoquent une excitation constante.



Émilien regarde l'écran de *streaming* où il suit la progression de Yarn. Dans un conduit de ventilation sombre, les petits éléments se perdent pour les spectateurs. Heureusement, le joueur qui contrôle le félumin voit le décor plus clairement grâce à la vision nocturne de cette race. Ceux qui suivent la diffusion en direct ne bénéficient pas de la même qualité de vue que le *gamer*.

Soudain, un bruit fait sursauter Émilien. Une lueur rouge pulse maintenant dans son écran. Nyoor est blessé. L'adolescent reporte son attention sur son avatar. D'un mouvement de la main gauche, il active la vision périphérique lui permettant d'observer les alentours à vol d'oiseau.



Cette fonctionnalité qu'il a payée lui convient bien : Émilien aime beaucoup la distance que procure la vue à la troisième personne. Éloigné de l'action, il se sent plus apte à réfléchir et analyser ce qui se passe.

Au-dessus de Nyoor, Émilien aperçoit des poissonneaux, des créatures ailées à corps de poissons capables d'évoluer avec aisance tant dans l'eau que dans les airs. En quelques mouvements de doigts, il fait apparaître dans les mains de Nyoor un laser assommant qu'il active en rayon large.

Il remarque aussitôt que sa jauge de vie descend à vue d'œil.

– Nous sommes repérés, éclate la voix de F'lar. Des soldats sélénites sortent de la meunerie. Il faut se replier.

– Je suis touché, dit Émilien.

– On m'attaque, annonce Yarn.





F'lar ne pourra pas les retenir longtemps. D'un coup d'œil rapide sur l'écran où il suit la diffusion en direct du félumin, Émilien aperçoit des souridicules. Ces petits rongeurs, vêtus de costumes de fou du roi, assaillent le chat humain.

Émilien n'a pas d'autre choix. Il ordonne à Nyoor de tirer avec son laser.

Les poisseaux tombent, incapables de demeurer suspendus en l'air quand le rayon les touche. D'une forte impulsion de ses pattes musclées, l'avatar de l'adolescent s'élance vers les cieux et déploie ses ailes.

Mako, la voleuse qui se tient silencieuse depuis un long moment, intervient dans les oreilles de tout le monde.

– J'ai localisé le garçon. Je me suis faufilée à l'intérieur quand les sélérites sont sortis. Mais nous avons un problème : c'est un enfant-piège !





En contrebas, F'lar maintient à distance les soldats avec son épée et sa masse d'armes. Ceux-ci se déploient pour l'encercler. Le temps presse, car le guerrier se retrouvera bientôt en mauvaise posture.

De son point de vue, Nyoor aperçoit aussi Yarn qui sort du bâtiment, des souridicules à ses trousses. Louk se matérialise alors près de F'lar et lance un sort de combat qui souffle l'armée sélénite. Cette action l'empêchera de téléporter Mako en dehors de la meunerie abandonnée. La magicienne n'est pas assez puissante pour enchaîner des sorts aussi voraces en énergie.



Des coups sont frappés à la porte de la chambre du garçon au moment où Nyoor atterrit sur le toit d'un édifice adjacent.

– Émilien ? Tu n'es pas encore couché ? Je ferme ton accès SÉCOPIA ou tu es capable de t'arrêter ?

L'adolescent sent la panique monter en lui. SÉCOPIA, c'est le réseau de communication géré par des intelligences artificielles accessible partout, gratuitement. Les enfants peuvent s'en servir sous certaines conditions contrôlées par les parents. Si sa mère lui coupe son accès, qui sait quand elle le lui redonnera ? Il préfère obéir.

– C'est bon, j'avais pas vu le temps passer.

– Je t'ai dit de te coucher il y a trois heures, et c'était déjà minuit.

– Donne-moi cinq minutes pour sauvegarder, se résigne-t-il.

Il préfère capituler au lieu d'argumenter. La prochaine fois, il sera plus discret et il passera inaperçu.

– Cinq minutes, pas une seconde de plus, jeune homme, dit sa mère d'un ton de réprimande.

Émilien annonce dans le clavardage que seuls les membres de son escouade peuvent voir :

NYOOR : C'est fini pour moi, je dois partir. Bonne chance pour la suite.

## DESTINATION FINALE

Émilien n'attend pas les salutations de ses compagnons d'armes. D'un mouvement de la main gauche, il active les paramètres et appuie sur le mot STASE.

Heureusement qu'il avait en banque des repos instantanés, qui peuvent l'extraire de toute situation. Son escouade comprendra : ce n'est pas la première fois que l'un d'eux doit s'absenter pendant le jeu.

L'instant suivant, Nyoor s'assombrit dans l'écran jusqu'à disparaître. La projection holographique des commandes de jeu s'éteint aussi. Demain, quand Émilien activera son système pour reprendre la partie, le personnage s'éveillera dans une cuve de pause de la station.

L'adolescent bâille à s'en décrocher la mâchoire. C'est l'heure de dormir. Après tout, il y a de l'école dans quelques heures.



# PAUSE MOUVEMENTÉE

Émilien regarde sa pasticom qui repose avec celles de ses camarades de classe dans la pochette près de la porte du local. Il lève le regard sur l'horloge au-dessus des téléphones, heureux qu'il reste seulement quatre minutes avant la sonnerie.

D'un autre côté, il a l'impression que ce court laps de temps peut durer des heures. L'enseignante de mathématiques essaie de simplifier la tâche de ses élèves à l'aide d'indices, mais c'est peine perdue.

## DESTINATION FINALE

Émilien n'écoute pas. Il ne pense qu'au moment où il pourra se brancher sur Destination finale. Il est déçu de s'être déconnecté avant la fin de la mission. Et ce matin, il n'a pas eu le temps de vérifier si l'escouade avait réussi à sauver l'enfant-piège. Ces bombes vivantes sont difficiles à désamorcer et, d'habitude, c'est lui qui s'occupe de ce genre de situation. Après tout, c'est lui le cerveau du groupe.

Il reporte son attention sur le tableau, où l'équation mathématique si simple à résoudre fait travailler fort ses camarades de classe. Sa réponse est inscrite sur sa tablette connectée au serveur de la classe depuis longtemps. Son nom, sur la liste affichée au tableau de présence, à droite, est l'un des seuls colorés en vert, ce qui indique qu'il a terminé l'exercice. Madame Payette observe ses élèves d'un œil découragé pendant qu'ils s'acharnent à trouver la réponse.

L'adolescent doit attendre encore une minute avant la cloche qui annonce la fin du calvaire.

Dans la pochette à pasticom, les appareils s'allument presque tous en même temps. Ils vibrent à l'unisson. Certains osent même sonner. Des rires éclatent dans la classe tandis qu'Émilien est aussi découragé que son enseignante. Évidemment, il n'a pas participé à cette blague puérile. Il déteste ce genre de dérangement. Dans la cacophonie ambiante, la prof de maths soupire et se retourne, résignée, vers le tableau pour en effacer le contenu d'une simple touche.

Quand la cloche sonne, elle hausse les épaules en regardant les élèves se précipiter vers leurs appareils numériques. Les tablettes connectées, qui datent d'une autre époque, s'éteignent sur les pupitres. Juste avant que celle d'Émilien devienne noire, un message de sa prof y apparaît. Un simple « Merci ». L'adolescent jette un regard vers son enseignante, qui lui fait un sourire. Sans répondre, Émilien se lève. Il prend son temps même s'il a hâte de saisir sa pastille de communication, comme tout le monde. Cependant, il évite le plus

possible la cohue des ados qui se bousculent. Il préfère sacrifier quelques secondes de jeu pour éviter les contacts rapprochés. L'adolescent ne se rend pas dans la salle des casiers comme tous les autres élèves, pour éviter l'attroupement. De toute façon, même au milieu des autres, il serait seul, alors il préfère s'isoler pour se sentir plus à l'aise.

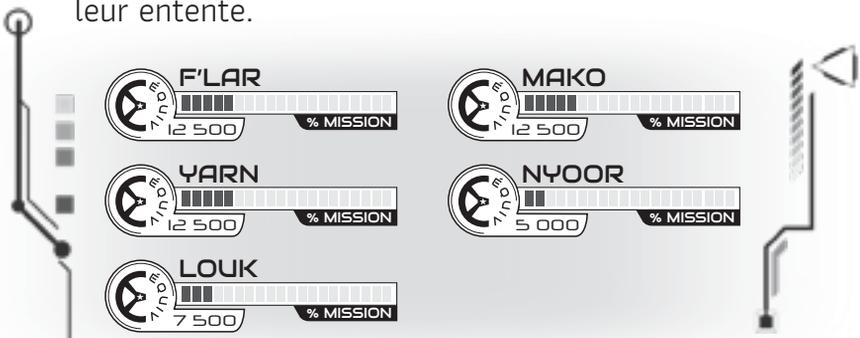
La pasticom se déverrouille dès qu'elle reconnaît la signature bioénergétique du garçon. Sans tarder, il se dirige vers le bout du couloir et se glisse sous l'escalier. C'est son lieu préféré, car personne d'autre n'y vient. Il avait prévu le coup et avait apporté le matériel nécessaire pour ses deux cours du matin.

Il s'assoit par terre, les jambes croisées. Habituellement, il demande à son assistante virtuelle, Sara, d'ouvrir le jeu, mais à l'intérieur de l'école, SÉCOPIA la désactive pour diminuer les risques de triche. Il doit donc tout faire lui-même. D'un geste de la main droite, il active l'écran panoramique qui est projeté par la fonction holographique

de la pastille. Avec sa projection qui mesure près de 30 centimètres de largeur, c'est un écran dix fois plus grand que la pasticom qui permet à Émilien de jouer. Ce modèle est luxueux, contrairement aux appareils de base qui ne possèdent que des écrans de 10 à 12 centimètres de largeur. Le capteur de mouvement de l'écran perçoit le geste de l'adolescent qui active Destination finale.

Il voit, avec bonheur, que ses camarades ont réussi à libérer l'enfant-piège. Ils l'ont aussi remis au commanditaire qui le recherchait ! Son compte est maintenant plus riche de 5 000 € !

Son escouade a partagé avec lui, même s'il s'est mis en stase en plein milieu de la quête. Il clique sur la somme pour avoir le détail de la répartition au pourcentage de participation, conformément à leur entente.



## DESTINATION FINALE

Louk aussi s'est déconnectée avant la fin de la mission ! Émilien espère que les autres se brancheront ce soir pour savoir comment ils ont terminé cette aventure.

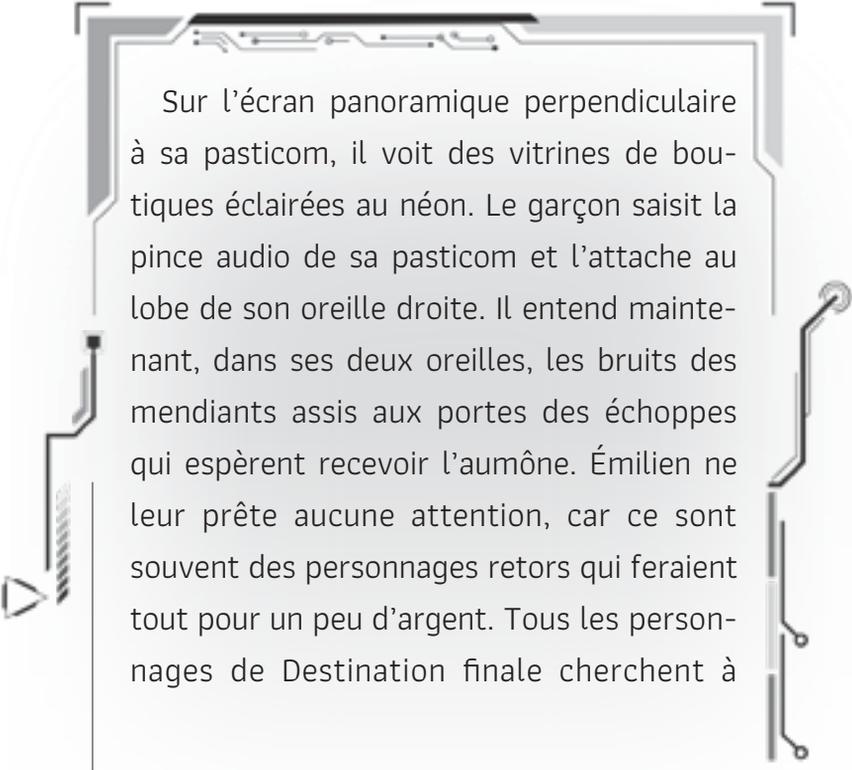
Il regarde la carte du niveau et constate que les autres membres de son escouade sont demeurés dans cette station. Comme Louk aussi a quitté avant la fin de la mission, ils se sont attendus, conformément à leur contrat. Leur entente n'est pas très contraignante, mais elle édicte des incontournables, comme celui sur les changements de station.

Un éclaireur ou un retardataire par escouade est permis. L'écart ne peut pas être de plus d'une station.

Si Nyoor avait été seul en stase, les autres auraient pu avancer. Pour les missions en solo, la seule condition est de partager les récompenses, mais ce n'est pas une règle stricte : elle repose sur la confiance des joueurs les uns envers les autres. Émilien jette un coup d'œil sur sa montre : il dispose

encore de 12 minutes. C'est peut-être suffisant pour accomplir une mission en solo, s'il en trouve une.

Avec ses doigts, il active la fonction qui lui indiquera le temps estimé d'une mission. Ainsi, il pourra choisir adéquatement parmi les occasions qui se présenteront à lui. Il sélectionne une rue marchande pour la sortie de stase.



Sur l'écran panoramique perpendiculaire à sa pasticom, il voit des vitrines de boutiques éclairées au néon. Le garçon saisit la pince audio de sa pasticom et l'attache au lobe de son oreille droite. Il entend maintenant, dans ses deux oreilles, les bruits des mendiants assis aux portes des échoppes qui espèrent recevoir l'aumône. Émilien ne leur prête aucune attention, car ce sont souvent des personnages retors qui feraient tout pour un peu d'argent. Tous les personnages de Destination finale cherchent à