

LUCA JALBERT

D'après la websérie

LES ENFANTS PERDUS³

La revanche du mal



FRISSONS^{MD}
SANG POUR SANG QUÉBÉCOIS

LUCA JALBERT

D'après la websérie

**LES ENFANTS
PERDUS** ③

La revanche du mal

*Héritage
jeunesse*



Prologue

C'est la fin de l'été. Le mois d'août étire ses ombres. Le vert tendre du feuillage printanier a cédé sa place à une teinte usée par le soleil. Malgré des vacances sous une température plus fraîche que la normale, les jeunes du camp Bucklake se sont bien amusés. Le camp a pu rouvrir ses portes cette année. L'an dernier, il avait dû les fermer précipitamment à la suite de l'écrasement de la comète dans le lac. Le météore englouti depuis plus d'un an commence à se faire oublier. C'est à peine s'il y a eu quelques touristes curieux cette année. Finalement, le comté de Colerain a retrouvé la paix et la tranquillité qui le caractérisent. À la surprise générale, une canicule tardive

s'installe maintenant à quelques jours à peine de la rentrée scolaire.

Cette chaleur a pour effet de réactiver l'énergie mystérieuse contenue au cœur de la comète. Cette énergie a libéré deux forces distinctes lors de l'écrasement. L'une, de nature invisible, s'est diffusée par la voie des airs en créant une armée d'ombres. Mais celle-ci a été éliminée l'automne dernier par la bande des enfants perdus. Toutefois, il subsiste une deuxième force extraterrestre. Plus matérielle, verdâtre et gluante, elle se traîne au sol. L'été précédent, elle s'est déjà glissée sous les haillons d'un vieil épouvantail piqué au milieu d'un champ. Elle lui a donné vie, créant un organisme complet. L'être de paille s'est ensuite rendu dans le vieux cimetière abandonné de Bucklake. Il y a fait la rencontre d'Alexis, le jeune loup-garou qui hante les lieux depuis plusieurs années. Doté d'une grande puissance, l'épouvantail l'a rapidement soumis. Il en a fait son esclave et l'a obligé à transformer en loups-garous Robin et Wil, deux jeunes frères qui passaient par là. L'homme-épouvantail s'est forgé une garde personnelle avec ces jeunes esclaves. Le groupe s'est ensuite

PROLOGUE

enfoncé dans la forêt des montagnes de Bucklake. C'est là qu'il se prépare, se tient aux aguets. Après plus d'un an à errer comme des bêtes sauvages, l'heure de l'offensive a maintenant sonné.





1

Ville de Durham, comté de Colerain
15 août

En cette fin d'après-midi, le soleil tape fort. Le temps est lourd. Le mercure a grimpé en l'espace de quelques heures. Un fin voile d'humidité s'élève au-dessus des champs cultivés et de la petite ville.

Max revient à vélo du centre-ville, où il a donné un petit spectacle d'accordéon. Il s'était installé à la fraîche, sous un chêne du parc. Il a réussi à récolter quelques dollars dans sa casquette posée au sol. Sur le chemin du retour, il regrette de s'être habillé trop chaudement. Il n'aurait jamais pensé que les 13 °C du matin allaient se transformer

en canicule en après-midi. L'adolescent dégouline de sueur sous son chandail à manches longues. Le boîtier de l'accordéon accroché sur son dos n'aide pas non plus. Le garçon tente de pédaler le plus rapidement possible sur le rang de terre battue. Maintenant, il ne rêve que d'une chose : plonger la tête la première dans l'étang derrière la maison familiale.

L'adolescent fait un détour par un quartier qu'il connaît bien depuis son enfance. Il passe devant l'ancienne maison de ses amis Marc-Antoine et Maël. Un lieu significatif pour lui, parce que les trois y tenaient les répétitions de leur groupe de musique, « Les 3 M ». Max s'arrête quelques instants, observant la demeure de ses amis. Elle est maintenant à vendre, à la suite de la mort de leur mère, Nadine, et de la disparition tragique de Marc-Antoine. De pénibles souvenirs de la dernière Halloween remontent à la mémoire du garçon qui reste assis sur son vélo. La maison semble abandonnée derrière l'affiche plantée sur la pelouse en friche. Les fenêtres sont vides et noires. La corde à linge est inutilisée. La piscine où Maël a mis le pied sur un fragment de la comète

ne contient maintenant plus qu'un reste d'eau. Son fond bleu a laissé la place à une mare brune sur laquelle flottent quelques feuilles et le cadavre d'une petite mésange trop curieuse. Mélancolique, Max repart.

Sur la route, l'adolescent croise le camion Ford des années 1940 du vieux Daryl. Le vieil homme le salue de la main depuis la cabine. La brise transporte une odeur de charogne aux narines du garçon qui a un haut-le-cœur. Max remonte son t-shirt jusqu'à son nez. Entre les planches de bois de la boîte du véhicule, il remarque quelques pattes raidies de cadavres d'animaux. L'adolescent se dresse sur les pédales de son vélo et s'efforce d'accélérer pour s'éloigner du camion macabre.

Au bout de la route qui découpe le champ devant lui, Max voit apparaître enfin la cime des ormes bordant la maison ancestrale de ses parents. Puis il aperçoit le toit argenté brillant au soleil. Il tourne dans le petit sentier qui donne accès à leur terrain arrière. Il roule devant la grange pour se rendre jusqu'au hangar. Il descend de sa monture et souffle un peu à l'ombre du mur en vieux bardeaux de cèdre. Il range ensuite son vélo

à l'intérieur, près de la *New Beetle* usée de son père. L'humidité et l'essence embaument l'air. Le garçon referme ensuite la lourde porte coulissante en métal.

Sur la véranda de la maison, Maël l'attend. L'adolescent a été accueilli par les parents de Max à la suite de la perte de sa famille. Il est terriblement affecté par la disparition de sa mère et de son complice de toujours, son grand frère Marc-Antoine. Maël n'a plus prononcé un mot depuis les événements survenus à la clinique. Perdu dans ses songes et prisonnier de son don de voyance, le garçon reste assis dans une chaise berçante et scrute l'horizon devant lui. Max monte les quelques marches pour rejoindre son ami. Il lui tape sur l'épaule.

— Salut, mon vieux ! Comment s'est passée ta journée ? demande-t-il. De mon côté, j'ai attiré une bonne petite foule en jouant quelques pièces d'accordéon. Avec ce que j'ai récolté, on devrait pouvoir aller voir un film au Cinéma *Paradise*, à Cunningham.

Aucune réponse de la part de l'adolescent aux longs cheveux bouclés.

— En tout cas, il fait vraiment chaud, tu ne trouves pas ? Sérieux, je fonds comme une crème glacée au soleil. Et j'ai la gorge desséchée.

Toujours aucune réaction de la part de Maël. Tout se répète une fois de plus. Pas d'amélioration. Max expire profondément, désespéré de voir son meilleur ami se refermer sur lui-même. Finalement, il a l'impression de l'avoir perdu en même temps que Marc-Antoine.

— Hum... je vais nous servir une bonne limonade ! OK ? Je reviens !

Max s'apprête à ouvrir la porte d'entrée quand la main de son ami l'arrête en agrippant son bras. L'adolescent se retourne, étonné. Maël cligne des yeux et jette un regard à son ami.

— Ce n'est pas fini. Ça vient de se réveiller. Le mal est toujours là, mais sous une autre forme, articule Maël d'une voix rauque.

Le jeune joueur d'accordéon se met à angoisser pour la première fois depuis longtemps. Il a soudain la chair de poule, malgré la chaleur qui l'étouffe.



2

Forêt de Bucklake, comté de Colerain

15 août

L'air humide s'est infiltré au cœur de la forêt qui borde le camp de vacances. Sur la colline du vieux cimetière abandonné, les pierres tombales brillent dans les rayons du soleil. La porte entrouverte de la vieille remise grince sous la brise légère. Au sol, dans les ronces, le visage souriant imprimé sur un vieux ballon de plage déchiré se fait engloutir peu à peu par la végétation. Plus bas, près du pont couvert, coule la rivière qui se jette dans le lac. Aux abords du cours d'eau qui dévale à travers de gigantesques falaises se cachent les restes d'un ancien moulin à farine seigneurial. Depuis un an,

le bâtiment en vieilles pierres abrite Alexis, le loup-garou du vieux cimetière, ainsi que ses deux jeunes recrues, Robin et Wil. Tous les trois sont, malgré eux, des alliés soumis à ce mystérieux homme-épouvantail. Ils ont suivi les ordres et les enseignements donnés par l'être de paille afin de préparer son entrée sur le territoire. Quand le froid s'est installé à l'approche de l'hiver, l'épouvantail s'est endormi. Comme une chenille, il a tissé un gigantesque cocon. Il s'y est enfermé, suspendu à une poutre du moulin, pour se reposer jusqu'au retour de la chaleur estivale. Durant cette hibernation, les trois jeunes loups-garous ont tenté de survivre. Impossible pour eux de fuir et de rentrer en ville dans leur état. Alexis a transmis ses connaissances aux deux jeunes adolescents. Les deux garçons se sont rapidement adaptés à leur nouvelle vie, malgré la tristesse qui les ronge.

La chaleur caniculaire des dernières heures ranime la force maléfique tapie au cœur de l'homme-épouvantail. Tandis qu'Alexis, Robin et Wil se trouvent au bord de la rivière, le cocon suspendu s'active au moulin.

Sur les galets de la petite plage, Robin se sèche et enfile ses vieux vêtements déchirés. Il met ses chaussures devenues trop petites pour lui. Il ramène ses cheveux trempés vers l'arrière. Du revers de la main, il essuie son visage mouillé et les quelques poils de sa moustache naissante. Il place ensuite sur sa tête la casquette qu'il a trouvée quelques semaines plus tôt. Elle a été oubliée sur un rocher, près de la rivière, par un randonneur distrait. Il prend soin de vérifier que la chaîne en argent qu'Alexis lui a offerte en cadeau, il y a deux jours à peine, se trouve toujours dans la poche de son pantalon. Son instinct maintenant aiguisé de jeune loup-garou lui fait suspendre son geste. Il renifle. Il se retourne et observe l'orée du bois. Le garçon tire alors la manche d'Alexis qui surveille Wil pêchant un peu plus loin. Le jeune homme se retourne, intrigué. Robin montre du doigt une zone d'ombre au milieu des trois troncs d'un vinaigrier.

L'homme-épouvantail se tient là, sous les branches. Les lueurs du soleil laissent deviner son chapeau à larges bords, son long manteau noir et son bâton de marche. Alexis se raidit.

— Robin, écoute-moi. Va rejoindre Wil et partez, chuchote Alexis sans détacher ses yeux de l'être de paille.

— Qu'est-ce que tu vas faire ? demande le jeune garçon inquiet.

— T'en fais pas pour moi. Allez-vous-en au plus vite. Courez !

— Mais...

— Courez ! Sans vous retourner ! crie Alexis.

Robin sursaute en entendant le jeune homme hurler. Le garçon s'empresse de récupérer Wil sur un rocher. Le jeune frère, qui est devenu presque aussi grand que son aîné, s'apprête à attaquer de la main une truite qui frétille dans l'eau claire. Robin saute d'un rocher à l'autre, puis atterrit à côté de son frère cadet qu'il soulève d'une seule main.

— Hey, qu'est-ce qui se passe ? demande Wil.

Robin ne prend pas le temps de lui expliquer et l'oblige à le suivre. Le garçon a le temps de jeter un coup d'œil derrière lui. Il peut voir Alexis s'approcher du boisé.

En découvrant cette tentative de fuite, l'homme de paille se sent trahi. Il s'élançe sur Alexis et

s'agrippe à son dos, fou de rage. Tous les deux tombent sur les galets de la petite plage. Le jeune homme encaisse le choc. Dans un grognement, il réussit à s'arracher de la poigne de l'épouvantail. Sautant sur ses jambes, Alexis tente une diversion pour permettre aux deux frères de fuir. Il s'enfonce ainsi dans la forêt, poursuivi par son attaquant qui perd ses forces. Connaissant les lieux par cœur, le jeune homme aux longs cheveux grimpe la falaise escarpée et se cache à travers les bosquets. Après un moment passé à tendre l'oreille pour détecter le moindre bruit suspect, il décide de se déplacer. Il est alors intercepté par l'être de paille qui lui bloque le passage avec son bâton de marche. Le loup-garou laisse sortir ses longs crocs et passe à l'attaque. Il fonce droit sur son adversaire. Tous les deux percutent de nouveau le sol en se battant. Ils roulent sur l'herbe jusqu'à atteindre le sol rocailleux du cap. Couché sur le dos, les bras lacérés, la tête au bord du vide, Alexis entend les petits cailloux se détacher et rouler le long de la falaise.

L'épouvantail, à califourchon sur le jeune homme, l'étrangle de ses longs doigts noirs. Alexis peut entendre et voir la matière verte et gluante

qui se faufile à travers la paille de la créature et la maintient en vie. Une odeur de soufre se répand dans l'air. Le terrible monstre au chapeau soulève son bras sans os qui se tord comme un tentacule. De sa main droite, il pointe deux de ses longs doigts crochus au-dessus du visage d'Alexis. Puis, avec précipitation, il les enfonce dans les yeux du loup-garou qui hurle à pleins poumons. Malgré l'atroce douleur et la perte de sa vue, Alexis réussit à se traîner au sol, puis à se lever. En déséquilibre, il tente désespérément d'asséner de furieux coups de poing qui finissent leur course dans le vide. Se relevant à son tour, l'épouvantail porte un solide coup de son bâton de marche dans les côtes du garçon qui se courbe sous la force de l'impact. Les pieds d'Alexis quittent le sol, et celui-ci se sent tomber dans le vide.

Un bruit sourd se fait entendre quelques instants plus tard. Robin et Wil poussent un cri de désespoir, tandis qu'ils assistent impuissants à la scène un peu plus loin dans la forêt. Le célèbre loup-garou du cimetière abandonné de Bucklake gît sur les rochers au pied de la falaise. Sa tête est tournée vers le ciel qu'il ne peut plus voir.

L'homme-épouvantail s'est réveillé et vient de faire sa première victime. Il avait offert une chance extraordinaire à Alexis en faisant de lui son allié. Il lui avait ainsi épargné la vie. Le jeune homme n'a pas su saisir l'occasion. Du haut de la falaise, la créature de paille se jette sur le corps d'Alexis. Pour elle, c'est un festin qui lui permet de récupérer un peu de sa force vitale.

Tout comme Alexis, les deux jeunes frères ont trahi la confiance de l'être de paille. Ils subiront le même sort s'ils croisent son chemin. Robin et Wil n'ont pas d'autre choix que de fuir.



3

Ville de Bucklake, comté de Colerain
15 août

Le soleil se couche à l'horizon quand le match de baseball se termine sur le terrain de l'école primaire de Bucklake. La foule de parents et amis se retire peu à peu des estrades. Les jeunes joueurs quittent le terrain en leur compagnie. Des rires et des discussions fusent de partout. François, qui est devenu officiellement l'entraîneur de l'équipe au début de l'été, félicite ses jeunes joueurs pour la belle partie. Le grand adolescent s'évente avec sa casquette. Une chaude nuit d'été se prépare. Il retourne au banc chercher son sac, tandis qu'une légère brise vient soulever le sable du terrain. Le

garçon a emménagé chez ses grands-parents depuis sa sortie de la clinique, l'automne dernier. Il est ravi de savoir qu'il pourra plonger dans leur piscine à son arrivée. Tandis qu'il ramasse ses effets, son meilleur lanceur le rejoint.

— Hey, Pierre-Luc, je te félicite ! Tu as beaucoup progressé. Je suis fier de toi ! déclare François en se retournant vers le joueur à peine plus jeune que lui.

— J'étais nerveux en début de saison, mais tu m'as vraiment aidé à surmonter ma peur, répond le jeune garçon.

— Je suis aussi passé par là, tu sais. J'ai eu peur par le passé. Et quand j'ai su que j'allais devenir le coach de l'équipe au début de la saison, j'étais vraiment stressé !

— Ah bon ? l'interroge Pierre-Luc. Je n'aurais jamais cru ça...

— Tout comme toi, j'ai eu l'aide, les conseils et la confiance d'un grand ami. Louis est venu frapper des balles avec moi. Il m'a motivé et encouragé. Il m'a écouté et a passé du temps en ma compagnie. Comme on l'a fait ensemble cet été. Rentre bien ! conclut François en cognant son

poing contre celui de son joueur. Sois prudent sur le chemin du retour.

Le jeune garçon quitte le terrain, tandis que François rejoint son grand-père qui l'attend à bord de sa voiture dans le stationnement.

* * *

Le soleil disparaît derrière les arbres, teintant le ciel d'une couleur orangée. Le chant des grillons accompagne la marche de Pierre-Luc. Comme après la plupart de ses matchs, sa mère n'a pas pu venir le chercher, étant retenue à son travail dans une boutique du centre commercial de Cunningham. Le jeune adolescent doit rentrer à pied. Cela ne lui déplaît pas. Il connaît le coin comme le fond de sa poche, et c'est le moment idéal pour décompresser après un match. Il emprunte le chemin de fer tout en jouant au funambule sur l'un des rails. Un peu plus loin, il longe le château d'eau perdu dans les hautes herbes en direction de la petite route Runaround Pond. Celle-ci longe le marais que surplombent des pins blancs, et Pierre-Luc assiste alors à un concert de grenouilles cachées à travers les quenouilles.

Il entreprend la descente jusqu'au vieux pont bordé d'un garde-fou de bois tout pourri. Le joueur de baseball, son bâton appuyé sur l'épaule, déambule enfin sur la route entre les grands champs de maïs. La maison n'est plus qu'à quelques mètres. Son cellulaire vibre dans sa poche. Il s'arrête.

— Allo!... Ah, salut m'man!... Oui le match est fini. On a gagné!... Oui, oui, je rentre tout de suite et je prends ma douche. Ne t'inquiète pas! Je suis presque arrivé. J'ai pris le raccourci. À tantôt! Je t'aime moi aussi! conclut le garçon en raccrochant.

Pierre-Luc reprend sa marche. L'obscurité commence à engloutir les lieux. Au cœur du champ de maïs à sa droite, l'adolescent est observé depuis le fond d'une interminable allée. D'ailleurs, le garçon entend des craquements et remarque quelques plants qui remuent frénétiquement. Quelqu'un ou quelque chose s'agite plus loin. Des corbeaux s'envolent soudainement en croassant bruyamment, ce qui fait sursauter le joueur de baseball. Malgré tout intrigué, Pierre-Luc observe le champ. Il ne peut en détacher son regard. Il quitte alors la route et marche dans sa

direction. Il s'avance dans les hautes herbes. Les plants de maïs font deux fois sa taille. Il tend l'oreille. Les grillons se sont tus. Il entre dans le champ en empruntant l'une des allées étroites qui s'enfoncent dans l'obscurité. Il est décidé à satisfaire sa curiosité. Quelque chose se cache à travers les tiges de maïs, et il veut le découvrir. Ses chaussures à crampons s'enfoncent dans la terre sèche. Il empoigne son bâton de baseball et le serre fort entre ses mains moites. Il ne remarque pas les silhouettes qui se faufilent silencieusement autour de lui.

Après un moment, il débouche sur une petite zone dégarnie de plants de maïs. Au milieu de celle-ci se trouve un épouvantail. Il semble se tenir étrangement appuyé sur un grand bâton de marche. Son visage est masqué par un foulard noir. Une épaisse tignasse de cheveux tout aussi noirs s'échappe de son grand chapeau et tombe sur ses épaules. Pierre-Luc est glacé d'horreur en observant l'homme de paille. Le garçon désire plus que tout s'enfuir à toutes jambes, loin de cette chose qui dégage le mal. En même temps, l'adolescent sent en lui une irrésistible envie de

s'en approcher. En fait, il ressent soudainement un bien-être total dans tout son corps, comme s'il flottait. Si bien que tous ses muscles se détendent. Sa main laisse tomber le bâton de baseball sur la terre battue. Ses pupilles se dilatent. Il aime beaucoup le personnage sombre qui lui tend maintenant la main. Elle est si belle avec ses longs doigts crochus et noirs. Derrière ses longs cheveux, l'épouvantail attire de ses yeux lumineux et orange le joueur de baseball, maintenant sous son emprise. Pierre-Luc ne peut pas résister à l'envie de marcher vers la créature qui l'appelle au creux de sa tête.

Il s'arrête à quelques centimètres à peine devant la longue main désarticulée que l'épouvantail tend devant lui. Une matière verte fluorescente s'anime dans les veines de celle-ci. L'homme de paille peut sentir dans sa paume le souffle chaud du garçon qui attend docilement sa destinée. Un sourire se dessine sur ses lèvres, puis la longue main se referme sur le joueur de baseball, le serrant comme un étau.

Cachées derrière des plants de maïs, deux silhouettes observent la scène : les jeunes frères,

Robin et Wil. Sales et les vêtements déchirés, ils assistent à une attaque de leur maître, arrivant trop tard pour intervenir. Les deux loups-garous se sentent impuissants face à la scène qui se déroule devant eux. Ils détournent le regard et froncent les sourcils en entendant Pierre-Luc hurler.

— Ça y est, on ne peut plus l'arrêter ! chuchote Robin.

— Qu'est-ce qu'on peut faire ? demande Wil.

— Courir ! ordonne l'aîné en fuyant à la vitesse de l'éclair à travers le champ de maïs. Wil l'imité aussitôt.

Pierre-Luc a cessé de se débattre. Son corps ensanglanté gît sur la terre nue. Les vêtements aux couleurs de son équipe sont en lambeaux. Il a été recouvert d'une glu verte. L'homme-épouvantail gagne de nouveau de la force. Il produit alors, à l'aide de sa bouche, une bave qu'il laisse couler sur le cadavre de l'adolescent. Il l'enduit et l'emprisonne comme dans un cocon. Puis, de ses longues mains, il l'emporte en le traînant sur le sol. Sous la Voie lactée, le lanceur étoile est emporté dans la nuit chaude.