

MATHIEU FORTIN



DESTINATION
FINALE
③ DÉCONNEXION

VÉGA

MATHIEU FORTIN

DESTINATION FINALE

3 DÉCONNEXION

*Quand la simulation devient indiscernable
de la réalité, il est impossible de savoir
si nous vivons réellement dans la réalité.*

[adaptation et traduction libre]
Elon Musk

**Héritage
jeunesse**

PROLOGUE

Stephen Loch regarde plusieurs écrans holographiques. Le responsable recherche et développement de SphinXstudioS fixe les images à sa droite. Les corps qu'il y voit sont brisés par la maladie ou la vieillesse. Celles de gauche lui montrent des jeunes en pleine forme. Des enveloppes corporelles convoitées pour leur force et leur santé.

Tous ces sujets sont couchés au centre d'appareils très sophistiqués qui analysent la moindre donnée susceptible d'influencer l'expérimentation en cours. Sur l'une des images, une enfant aux

DÉCONNEXION

jambes déformées flotte au-dessus d'un lit à coussin d'air. Près d'elle, sa mère, désespérée d'offrir à sa fille une vie meilleure, la regarde en pleurant.

Le claquement de bottes militaires sur le plancher de céramique attire l'attention de Loch.

– Vous vouliez me voir ? demande un homme d'un ton sec.

Le chef de recherche se tourne vers Lambert Topher, son mercenaire.

– Delphi ?

– Il a malheureusement dû nous quitter prématurément, répond Topher d'une voix neutre.

Loch regrette d'avoir fait tuer son ingénieur, mais il n'avait pas d'autre choix. De grosses sommes d'argent sont en jeu, et les investisseurs ne sont pas nécessairement des enfants de chœur. Si Loch ne prend pas les moyens pour réparer les erreurs commises par les membres de son équipe, il risque d'être le prochain à disparaître subitement. Il n'est

pas dupe. Topher a peut-être même déjà reçu des instructions allant dans ce sens.

– C’était un génie, vous savez, commente Loch. C’est lui qui a réussi à programmer le transfert de la conscience. Nos chercheurs travaillaient là-dessus depuis longtemps avant qu’on trouve le docteur qui a tout fait progresser d’un seul coup.

– Je l’ignorais, monsieur, répond Topher, sans émotion. Vous avez autre chose pour moi ?

Loch hoche la tête. Il déteste ordonner directement des exécutions. Cependant, il voit clairement les étapes qui le mèneront à son objectif.

– J’aimerais que vous retrouviez quelqu’un. Une personne qui devra, malheureusement, disparaître elle aussi.

Loch passe sa main sur son avant-bras droit. Il retient une grimace. La spondylarthrite, cette maladie qui soude ses os, progresse malgré les médicaments. Un clavier holographique apparaît au-dessus de la manche de sa chemise. Ses doigts

DÉCONNEXION

volent sur les touches et l'image d'une femme se dessine en 3D entre les deux hommes.

– Cette infirmière a failli tout faire dérailler. Elle représente une menace pour l'avenir de la compagnie et pour nos bailleurs de fonds.

Lambert Topher hoche la tête. Il la reconnaît, pour l'avoir croisée dans les corridors du complexe de recherche.

– Si elle pouvait être retracée et interrogée avant de se volatiliser, ce serait parfait.

Sans répondre, Topher tend une main gantée et saisit l'image holographique, qu'il transfère dans la pæsticom à son poignet.

– Ce sera fait, monsieur.

Loch ne dit rien et se retourne vers les écrans. Il s'attarde aux différents sujets étendus dans les caissons d'immersion. Ces joueurs se trouvent dans différents laboratoires à travers le monde. Plusieurs d'entre eux sont prometteurs, mais aucun n'a réagi aussi rapidement à la simulation

qu'Émilien dont l'hologramme est au centre de tous les autres.

Ce gamin était fort. Presque trop fort pour eux. Toutefois, l'équipe de techniciens, composée de gamers aguerris, le recherche. Ils retrouveront sa conscience, téléversée dans le jeu, et la détruiront. La fin de sa transition vers le monde virtuel ayant été précipitée, un mince lien subsiste entre Émilien et son cerveau. La PUCE n'a pas pu couper cette dernière attache. Le docteur Delphi croyait que c'était possible, mais il se trompait. Tant que l'esprit de l'adolescent existe, ce lien rend le corps inutilisable.

Cependant, bientôt, cette révolution sera à leur portée. Dans un monde idéal, le développement de cette technologie prometteuse se ferait en douceur, sans dommages collatéraux. Stephen Loch a toutefois compris depuis longtemps qu'il ne reculerait devant rien pour se sauver de la maladie qui le ronge.

DÉCONNEXION

Message affiché lors du branchement de tous les joueurs de Destination finale.

Chers aventuriers en quête de la dernière station, une nouveauté se profile à l'horizon.
Votre survie est en jeu!

Dans Destination finale,
une seule voie mène à Ultimus.

Bientôt, cette route n'existera plus.

Ce seront plusieurs parcours qui vous dirigeront vers Centralis, la destination finale de Convergence, la nouvelle version de votre jeu préféré.

Certaines stations seront conservées.

À partir d'aujourd'hui, elles seront identifiées du logo de Convergence.

Rendez-vous à la prochaine station désignée ou votre avatar disparaîtra à jamais.

Si vous avez parcouru plus de la moitié du chemin vers Ultimus, il ne vous reste qu'une chance d'être transporté vers Convergence: vous devez atteindre la dernière station.

Mais le temps presse!

1

AU CŒUR DU COMBAT

Un soleil de plomb frappe la peau de Nyoor. Émilien a choisi la forme du grand néphilim pour la mission. La puissance de ce personnage sera beaucoup plus utile que celle de ses deux autres avatars. Laghon le voleur et Émilien le simple humain ne sont pas les meilleurs atouts lors de combats! Depuis que sa conscience a été plongée dans le jeu par les techniciens de SXS, l'adolescent peut changer de personnage à volonté. Lorsqu'il est lui-même, il ne possède

aucune caractéristique particulière et il a très peu l'occasion de se servir de la représentation de son corps.

L'ange déchu se colle sur la paroi de béton près de lui pour se protéger de l'attaque des troupes ennemies. Dans le communicateur inséré dans son oreille droite, il entend l'avertissement de Mako, la voleuse de son escouade.

- Ils franchissent la ligne d'explosifs.
- Combien? demande F'lar.

Le grand guerrier se trouve à gauche, à une centaine de mètres de Nyoor, derrière la paroi à demi effondrée d'une autre bâtisse.

- Une dizaine de soldats normaux et trois géants.

- Louk?

- J'ai trouvé un sort dans un de mes grimoires qui pourrait les ralentir, annonce la magicienne, restée en retrait dans la bibliothèque délabrée devenue quartier général de la résistance.

- Mais tu n'es pas certaine? demande Yarn.

Sa voix n'est qu'un murmure, car le féllumin est posté dans l'autobus incendié tout près du carrefour où l'équipe entend lancer l'assaut.

– Il n'y a aucun sort spécifiquement conçu pour repousser des extraterrestres, se désole la mage.

Émilien évalue rapidement la situation : si l'attaque de Louk échoue, ils seront tous en danger. Depuis leur arrivée dans cette station, trois escouades ont déjà tenté de percer les défenses des lignes ennemies, sans succès. L'adolescent n'avait jamais vu autant de personnages être éliminés en même temps. Il espère que ces joueurs bénéficient d'une sauvegarde récente ou de vies supplémentaires. Sinon, c'est retour à la case départ.

Les soldats extraterrestres ressemblent à des fourmis immenses : ils avancent sur six pattes, le tronc dressé, leur tête aux yeux multiples scrutant les alentours. Les géants qui les accompagnent évoquent plutôt des blattes avec leur allure de char d'assaut à la carapace renforcée.

Évidemment, toutes ces créatures sont lourdement armées de fusils futuristes qui pulvérisent leurs adversaires. C'est ce qui est arrivé aux autres escouades : les affrontements ont été courts et violents.

C'est normal que la progression ici soit plus difficile que dans les niveaux précédents, car les Rôdeurs approchent d'Ultimus, la dernière station. Habituellement, ceux qui réussissent à vaincre le gardien du niveau final obtiennent la possibilité de concevoir une nouvelle station en étant rémunérés par SXS. Ce n'est plus ce qui motive Émilien et son escouade : s'ils veulent être transférés dans la nouvelle version du jeu, ils doivent se rendre à la destination finale.

Émilien jette un coup d'œil aux alentours. Tout le monde est sur le qui-vive. Son équipe fera tout pour éviter qu'il soit blessé. Il ne peut pas se déconnecter ou sauvegarder sa position pour y revenir ensuite. S'il est en danger et risque de mourir, l'enjeu est réel, car il n'a même pas accès aux stases de sauvegarde.

Le jeu le considère comme un Tāāpiri, un personnage habitant Destination finale.

Un bruit d'explosion ramène Émilien dans le moment présent. C'est probablement un soldat extraterrestre qui a marché sur une mine. Les sifflements des créatures envahissent tout l'espace de la zone de combat. Elles sont fâchées. Émilien fait rouler les épaules de Nyoor pour que les muscles de vol de l'avatar soient prêts à agir.

L'adolescent sait que ce réflexe est inutile dans ce monde virtuel. Les autres avatars n'ont pas de tics comme les siens. Il est le seul joueur dont les réactions humaines se traduisent aussi directement, car personne d'autre n'est une conscience plongée dans ce monde virtuel. Si son escouade n'arrive pas à Ultimus à temps, le gamer sera effacé avec une grande partie du jeu.

– Nyoor? Tu es là?

Émilien cherche F'lar du regard. Le grand cyborg est prêt à passer à l'attaque. Toute l'escouade attend que l'adolescent leur donne des ordres.

Même s'il est le plus jeune joueur de leur équipe, les décisions tactiques reposent toujours sur lui.

– On fait comme prévu. Si le sort fonctionne, on en profite. Sinon, on ne change rien. N'hamellora, tu es en position?

La guerrière de pierre est immobile, postée contre la vitrine d'un ancien café. Le verre des fenêtres s'est répandu autant sur le trottoir qu'à l'intérieur du bistro. N'hamellora semble n'être qu'un tas de roc empilé au sol. Cette caractéristique en fait un précieux allié dans une zone aride comme ici, où la végétation est absente. Elle se camoufle facilement.

– Je suis prête!

Les Rôdeurs doivent obtenir au moins un des identifiants des extraterrestres pour que la résistance puisse accéder à la base et récupérer le laserloop, le seul canon qui permettra aux habitants de cette station d'abattre le vaisseau de ravitaillement qui viendra alimenter les envahisseurs dans quelques jours.

En échange, les Rôdeurs pourront remonter dans le train qui relie les différentes stations avec assez d'Équivs pour payer leur passage.

– Attention, Louk..., dit Mako dans leur système de communication. C'est... maintenant! ordonne la voleuse.

Louk s'avance à découvert et bouge les mains dans les airs à toute vitesse. Émilien voit des lignes courbes se dessiner dans le vide devant la magicienne. Cette spirale se détache des mains de son acolyte et fonce vers les extraterrestres qui se tiennent près de l'autobus calciné. Lorsque la vague d'énergie atteint leurs ennemis, Louk s'écrie :

– Aspiro!

La bourrasque de vent tournoyant propulse quatre fourmis géantes vers le ciel. L'occasion est trop belle pour la laisser passer : les créatures se débattent en flottant au-dessus de la ville.

– GO! crie Émilien.

Tous ses compagnons activent en même temps le champ de protection rapprochée qu'ils ont payé

à gros prix dans une station précédente. Émilien sent le courant énergétique qui parcourt toute la peau de Nyoor. Les armes à feu de leurs ennemis ne pourront pas les atteindre.

Mako déclenche l'explosion des charges dissimulées derrière leurs adversaires. Leur retraite est impossible. F'lar s'élançe, sa main robotisée tenant son arme d'assaut. Il tire sur les géants avec la puissance maximale. N'hamellora l'imité en s'attaquant plutôt aux soldats qui n'ont pas été soulevés par le sort, pendant que Mako et Yarn les prennent à revers.

Émilien plie les genoux et se propulse vers le ciel. Les ailes de Nyoor se déplient et le néphilim file vers les fourmis extraterrestres agitées de mouvements épars. De sa main droite, il saisit son fouet attaché à sa ceinture, tandis que les doigts de la gauche se referment sur l'épée qu'il porte dans son dos.

Le son saccadé des armes d'assaut de ses compagnons résonne alors que Nyoor s'approche

et capture une patte avec son fouet. D'un geste brusque, il tire la créature vers lui et la transperce sans difficulté avec sa lame. Des cliquetis affolés lui parviennent alors des extraterrestres en suspension.

Émilien ne se préoccupe pas de leur panique. Il répète la manœuvre pour chaque ennemi. Au sol, le combat fait rage. En baissant le regard de Nyoor, l'adolescent est surpris de constater que ses coéquipiers n'ont éliminé aucun adversaire.

Il plonge vers leurs ennemis en rangeant son épée et son fouet. Il atterrit tout près de son escouade en dégainant une plus courte lame et se lance à l'assaut avec les autres.

Il atteint la première blatte de taille démesurée avant même que F'lar y soit arrivé. Il esquive aisément les charges désespérées d'un soldat fourmi qui le prend à revers et, en trois coups rapides, il décapite les deux extraterrestres avec une facilité déconcertante.

Lorsqu'il pivote, il voit Louk lancer une boule de feu vers leurs ennemis. F'lar est enfin arrivé près d'une blatte, tandis que N'hamellora frappe une fourmi géante.

Mako se précipite sur l'insecte le plus près de Nyoor, mais le néphilim le met hors d'état de nuire avant même que la voleuse puisse le toucher. Il se retourne et frappe une deuxième coquerelle, surpris que ses amis soient si lents.

Un pincement sur son mollet droit fait grimacer Émilien. Ses adversaires l'ont atteint! Il se retire de la bagarre en s'envolant à l'écart. Grâce à son efficacité, l'affrontement s'achève. Ses amis éliminent les derniers ennemis en quelques instants.

Yarn émerge de la bataille en tenant dans ses mains une boule de chair juteuse: c'est ce dont ils ont besoin pour entrer dans la base des Insectomorphes. Sous les hourras des rebelles, le félumin amène le fruit de leur quête au chef de la résistance.

Quelques minutes plus tard, les membres de l'escouade d'Émilien, les sacs remplis de provisions et d'Équips, montent dans le train qui les mènera à la prochaine station.



PROCHAINE STATION

Stanislas retire le casque d'immersion qu'il utilise pour jouer à *Destination finale*. Il se retient pour ne pas le lancer contre le mur. Encore quatre heures qui se soldent par un échec. Une demi-journée à chercher dans différents niveaux du jeu des traces d'Émilien.

- Tu as bien joué, dit Sophie-Anne.
- On s'en fout, rétorque Stanislas, irrité.
- Fais-moi confiance, on va le trouver bientôt.

DÉCONNEXION

– Si tu le dis. Tu peux t'en aller, Sophie-Anne, je vais être l'observateur de Lucilla.

Sans rien ajouter, la grande technicienne blonde quitte la chaise qui se trouve devant les écrans panoramiques où l'on peut voir Destination finale. Stan prend sa place. L'escouade formée par Stan, Sophie-Anne, Pierrick et Lucilla passe de nombreuses heures à parcourir les stations qui suivent celle qu'Émilien explorait avant sa plongée dans le jeu. Malheureusement, depuis que l'esprit du garçon s'est détaché de son corps, il est introuvable. Il ne possède plus aucun identifiant qui permettrait de le retracer rapidement.

Le problème, c'est que les autres membres de son escouade se sont aussi volatilisés. Leurs avatars ne se trouvent nulle part.

L'explication est simple : ils utilisent un programme pour jouer en mode « anonyme ». Les programmeurs qui avaient commis cette erreur ont depuis longtemps été congédiés.

Lucilla entre dans la pièce en terminant d'attacher ses longs cheveux noirs pour faciliter l'utilisation de son casque. C'est son tour de plonger dans le jeu pour continuer cette quête.

– Toujours rien ?

Stan hausse les épaules tandis que la joueuse d'origine colombienne s'assoit dans le siège ergonomique. Elle enfle le casque et baisse la visière qui lui donnera l'impression de se trouver dans le jeu. Ce n'est pas aussi efficace que la PUCÉ, mais elle refuse qu'on lui joue dans le cerveau. Elle a vu trop de jeunes cobayes s'éteindre pour ne jamais s'éveiller.

Soudain, sur l'écran qui montre l'organigramme de Destination finale, un point lumineux rouge apparaît. Le point qui scintille se trouve à quelques stations d'Ultimus, la dernière !

Sophie-Anne revient dans la salle de jeu au pas de course.

– Je l'ai trouvé !

DÉCONNEXION

Stanislas regarde en alternance le nouveau point lumineux et la technicienne.

– Je te l’avais dit que j’avais un plan ! lui lance-t-elle avec un grand sourire.

– Il est plus loin que je le croyais, murmure Stan. Son escouade avance beaucoup trop rapidement. Comment tu as fait ? ajoute le technicien.

Sophie-Anne dévisage Stanislas un long moment avant de hausser les épaules et de lancer :

– Une magicienne ne révèle jamais ses secrets ! Je vous en reparlerai quand on l’aura arrêté. Je vais jouer avec Lucilla pendant que tu surveilles.

Sans attendre sa réponse, la technicienne se rend à sa chaise d’immersion. Quelques instants plus tard, Stanislas voit apparaître deux points blancs sur son écran de surveillance. Les joueuses sont en place.



Émilien dodeline de la tête sous les mouvements du train qui les mène à la prochaine station. De temps en temps, il ouvre les yeux et observe ses compagnons. Ils ont tous les paupières closes, comme s'ils dormaient. Toutefois, l'adolescent sait bien que ses amis virtuels attendent devant leurs écrans que le niveau suivant apparaisse.

Pour le cyborg, la magicienne, la voleuse et les autres, c'est un moment de sauvegarde et de récupération d'énergie. Pour lui, tout se passe en temps réel, sans ces possibilités. La partie n'arrête jamais et il doit réellement se reposer pour éviter de s'épuiser. C'est important qu'il dorme un peu, car ils risquent d'être attaqués dès leur arrivée à la prochaine station.

Le train ralenti avant d'entrer en gare. Trop tard pour le sommeil, mais au moins, Émilien se sent encore en forme.

Les membres de son escouade s'animent.