LUCA JALBERT

D'après la websérie

LES ENFANTS PERDUS 4

Le monde des cauchemars

FRISSONS MD

SANG POUR SANG QUÉBÉCOIS

LUCA JALBERT

D'après la websérie

LES ENFANTS PERDUS 4

LE MONDE DES CAUCHEMARS

FRISSONS MD
SANG POUR SANG QUÉBÉCOIS

Prologue

L'été sera bientôt de retour. Un an a passé depuis les terribles événements survenus au camp Bucklake. L'automne, l'hiver et le printemps ont été plus froids qu'à l'habitude, gardant ainsi endormie la force de la comète.

Les mystérieuses disparitions tragiques sont encore vives dans la mémoire des habitants du comté de Colerain. Toutefois, ils ignorent qu'une bande de gamins et d'adolescents les ont sauvés d'un sort horrible en combattant, à deux reprises, cette force maléfique venue d'ailleurs.

Pourtant, la guerre n'est pas gagnée. Le mal n'a pas encore dit son dernier mot. Et il se réveille maintenant sous les chauds rayons de juin.

1

Ville de Cunningham, comté de Colerain
14 juin

L'année scolaire est presque terminée. Jack a besoin d'oublier pendant quelques heures ses études intensives. Il attrape sa planche à roulettes et sort de sa chambre. Il veut profiter du beau temps.

Depuis les événements survenus à la clinique il y a près de deux ans, l'adolescent vit chez son oncle et sa tante avec ses cousins, Jonathan et Simon.

Jack passe devant la chambre des deux garçons. Il s'arrête et y jette un coup d'œil. Comme à leur habitude, ils sont encore en train de se disputer

pour savoir lequel utilisera la console de jeu vidéo. Ça fait sourire Jack.

Il les laisse entre eux et quitte la demeure en sautant sur sa planche. Il frôle l'affiche de mise en vente de la maison plantée dans la pelouse jaunie par le soleil. La famille déménagera à la fin du mois dans une maison plus spacieuse. Les horribles souvenirs des trois garçons seront alors derrière eux. Une nouvelle vie s'annonce.

Le soleil tape fort cet après-midi. Le bitume est brûlant. Une première canicule est annoncée. Le quartier est désert. Jack dévale les rues. La petite brute de l'école primaire est devenue un adolescent au grand cœur. Les événements qu'il a vécus avec ses amis l'ont changé pour toujours. Il se sent enfin apprécié et aimé. L'avenir et ses possibilités s'ouvrent à lui comme jamais.

Surplombée d'un pont de métal où passent à l'occasion des trains de marchandises, la rue offre une zone d'ombre rafraîchissante. Jack s'y arrête un instant pour souffler. Il essuie son front en sueur, puis repart tranquillement.

Il tente de reproduire quelques figures le long du trottoir, comme le font ses idoles. L'adolescent

aux cheveux blonds ne remarque pas que les oiseaux et les insectes se sont tus autour de lui. La légère brise qui permettait de supporter la chaleur est tombée. Le temps devient lourd et suffocant.

Jack songe au fait qu'il aurait dû emporter une gourde d'eau. Il redresse la tête et voit une voiture stationnée dans l'ombre du pont. C'est celle de son ami Louis. La vieille Chevrolet des années 1980 est immobile. Les phares éteints semblent le dévisager. L'adolescent distingue mal le conducteur, qui porte une capuche, mais seul Louis possède ce modèle de voiture dans tout le comté.

— Louis, c'est toi ?! crie-t-il.

Les phares de la voiture s'allument. La personne au volant relève la tête. C'est bel et bien Louis. Il porte ses lunettes de soleil. Mais, soudain, son visage se met à fondre et à s'assombrir. Les lunettes s'enfoncent dans le visage, qui s'allonge. Elles font place à de profondes et larges orbites vides.

Jack est figé de terreur à la vue de cette chose à long cou ressemblant à la grande Faucheuse. La vitre de la portière s'abaisse. Une main noire, lisse et luisante comme du plastique en sort. Elle fait signe à l'adolescent d'approcher.

Jack sent son corps s'engourdir. Malgré la chaleur, un frisson lui parcourt l'échine. Ses bras tremblent. Ses doigts lâchent la planche, qui roule jusqu'au trottoir. La peur qu'il ressentait il y a un instant s'évanouit. Il est complètement détendu. Dans sa tête, il entend son ami Louis qui l'invite à le rejoindre dans la voiture. Au fond de lui, le garçon sait que c'est un piège. Cette voiture est un mirage.

Jack comprend alors qu'il vit un cauchemar éveillé dont il est prisonnier. Il tente de résister, en vain. Il marche docilement jusqu'à la voiture.

Sa vision s'embrouille et s'obscurcit. Il a l'impression d'avancer dans un tunnel sombre dont la sortie s'éloigne un peu plus à chacun de ses pas, s'enfonçant ainsi dans l'obscurité la plus totale.

⁎⁎⁎

Forêt de Bucklake, comté de Colerain

Lorsqu'il reprend connaissance, Jack est sur une plage de galets. Il fait nuit. La lune est pleine. Il est détrempé et tient dans sa main une grosse pierre noire ressemblant à du verre.

L'adolescent reconnaît cet endroit. Il est au bord du lac, au camp Bucklake, lieu des terribles incidents de l'été dernier. Il a dû plonger dans l'eau et en ressortir avec cette pierre. Il n'en garde aucun souvenir. Il se trouve à des dizaines de kilomètres de Cunningham, en pleine forêt. Comment a-t-il pu se rendre jusqu'ici ?

Une voix traverse son esprit. La même que celle qui l'appelait sous le pont. Tel un automate, il se lève et marche en direction de la forêt, suivant les ordres de l'écho. De sa main libre, il s'accroche aux gros rochers afin d'atteindre les arbres plus haut, sur le cap.

L'adolescent s'érafle les jambes et les bras, mais il n'a pas mal. Il se sent léger, comme s'il volait. Une force surhumaine l'habite, l'obligeant à escalader la falaise avec la pierre. Il grimpe à une vitesse fulgurante. Au plus profond de lui, il tente de reprendre le contrôle de son corps, mais il n'y arrive pas. Finalement, il s'enfonce dans la clairière, sous les gigantesques pins blancs.

La Faucheuse attend le garçon, envoûté sur un énorme rocher couvert de mousse. À travers les fougères, Jack s'avance vers le promontoire

naturel. Dans ses mains, le fragment de la comète dégage une étrange lueur verdâtre. Elle lui brûle les paumes, mais il ne ressent rien. Plus il s'approche de la Faucheuse, plus la pierre noire brille dans la nuit. Une fois devant l'entité, Jack la regarde fixement et lui tend la pierre.

Les longs bras de l'entité s'élèvent. Ses grandes mains récupèrent la pierre dont la lueur est puissante. Tel un écho, une voix grave se fait entendre :

— Merci, jeune allié. Il était temps que la chaleur revienne. L'énergie de la comète s'est réveillée. Elle est désormais canalisée dans ce fragment. Concentrée et plus puissante, l'énergie ne sera plus dispersée, mais ramenée à sa force brute !

Dans les mains de l'entité à la capuche, la pierre noire vibre. La lueur passe du vert au bleu, puis au rouge. L'énergie de la comète est emmagasinée à l'intérieur.

Jack a l'impression que la Faucheuse n'est pas seule, comme si quelqu'un d'autre parlait à travers elle. Peu à peu, il sent qu'il reprend le contrôle de son corps. Ses blessures deviennent douloureuses.

— L'énergie n'aura plus à subir les affres des saisons et du froid qui la faisaient tomber en dormance au fond du lac, poursuit la voix ténébreuse. Mon monde se construit. L'heure est venue de prendre le pouvoir !

Maintenant que l'entité concentre son énergie sur la pierre, Jack réussit à tourner les talons. Il court et quitte le promontoire rocheux, à la grande stupéfaction de la Faucheuse.

— Où crois-tu aller, petite vermine ? hurle-t-elle.

Elle tend une main en direction du garçon. Maintenant dans la clairière, Jack est happé par une force invisible. Comme foudroyé par un éclair, il s'immobilise. Il commence à se convulser. Il tente de lutter contre cette énergie qui se faufile dans tous ses muscles. La Faucheuse l'oblige à faire demi-tour pour qu'il revienne vers elle. Jack lutte de toutes ses forces. Les larmes aux yeux, il hurle en comprenant que son corps ne peut pas résister à l'appel de l'entité. Épuisé, il se retrouve de nouveau face à la Faucheuse.

— Tes amis et toi avez longtemps survécu à ma force, explique la voix. Mais ton heure est

venue. Je n'ai plus besoin de toi, petit garçon. Tu peux venir me rejoindre avec tous les autres…

La Faucheuse tend ses doigts vers Jack, qui est soulevé lentement dans les airs. Une douleur atroce s'empare de lui. Son dos s'arque vers l'arrière dans un horrible craquement d'os. Il hurle.

L'adolescent, autrefois délinquant, avait enfin emprunté le bon chemin. Or, le destin en a décidé autrement. Son âme s'envole maintenant dans le monde des cauchemars.

Ville de Durham, comté de Colerain

Au même moment, dans la maison familiale de Max, Maël se réveille en sursaut. Il pousse un cri de terreur. En sueur, il tremble d'effroi. Son don, qui s'est développé au fil du temps, lui a permis d'assister à l'exécution de Jack. Dans la lueur de la lune qui filtre à travers les stores de la fenêtre, l'adolescent aux longs cheveux bouclés s'extirpe de ses couvertures et s'approche du lit de Max. Il secoue son ami.

— C'est Jack ! Il lui est arrivé malheur ! Il s'est fait avoir !

Profondément endormi il y a encore une seconde, Max peine à retrouver ses esprits.

Le visage encore enfoncé dans le creux de son oreiller, il grommelle :

— Pourquoi tu cries ? Tu vas réveiller mes parents. Rendors-toi, Maël. On en parle demain matin, OK ?

— Tu ne comprends pas ! Ça s'est réveillé ! Un monde s'est créé avec le temps, parallèle au nôtre.

— J'ai dit *demain*, répète Max d'un ton ferme.

Maël soupire de découragement. Replaçant ses longs cheveux vers l'arrière, il se dirige doucement vers la porte de la chambre pour se rendre à la salle de bain.

Max peut enfin retrouver le sommeil. L'adolescent se tourne sur le dos et laisse émerger l'une de ses jambes en dehors de la couverture. Seule sa respiration profonde perturbe le silence de la chambre. La couverture glisse sur ses jambes. Machinalement, il la remonte jusqu'à ses hanches. Alors qu'il va se rendormir, la couverture glisse de nouveau. Il grogne :

— Maël, sérieux, t'as fini ? Tu me tapes sur les nerfs !

La couverture s'envole d'un coup, atteignant le plafond et s'accrochant au lustre. Max sursaute

et se redresse en panique. Il observe la chambre. Aucune trace de Maël.

Derrière lui, la forme d'une main apparaît à l'intérieur du mur. Elle tente d'en sortir. La paroi s'étire comme de la glu. Une voix brise le silence en chuchotant :

— Hé, Max, c'est moi, Marc-Antoine.

L'adolescent est bouche bée. Il vient d'entendre la voix de son ami disparu le soir d'Halloween, à la clinique.

— Viens me rejoindre dans mon royaume. Tu vas voir, c'est malade.

— M… Marc-Antoine ? C'est bien toi ? demande Max d'une voix tremblante.

Pas de réponse. L'adolescent observe une ancienne photo de leur groupe de musique, les 3M, qu'il a placée sur sa table de chevet, près de ses instruments de musique. Un souvenir qu'il conserve précieusement en mémoire du bon vieux temps. Max fixe Marc-Antoine sur la photographie sans remarquer qu'une main sombre est appuyée au bord de la table. Les longs doigts cireux se détachent du meuble les uns après les autres avant d'aller se cacher à l'arrière.

En les voyant, Max hurle et recule au milieu de son lit. Il se lève et court allumer l'ampoule du plafonnier. La silhouette disparaît aussitôt. Max s'élance ensuite vers la porte pour sortir de la chambre, mais elle se referme avec fracas devant lui.

— Maël ! C'est toi ? C'est pas drôle !

Il tente d'ouvrir le battant, en vain. Acharné, il recommence en y donnant des coups de pied. Bizarrement, le son ne se propage pas dans le reste de la maison. Comme si la chambre était capitonnée.

L'adolescent est emprisonné dans sa propre chambre.

⁎⁎⁎

Au même moment, dans la salle de bain, Maël asperge son visage d'eau froide. Il essaie de se calmer. Il se regarde dans le miroir. Ses yeux rouges et cernés témoignent de sa grande fatigue.

La douleur dans son talon resurgit. Elle ne s'était pas manifestée depuis l'incident dans la piscine, deux ans plus tôt. Avec son pouce, il appuie sur la cicatrice que lui a laissée le petit

fragment de la comète. La pression éteint momentanément la douleur, qui revient toutefois quelques secondes plus tard.

Il entend des chuchotements provenant de l'eau qui coule du robinet. Il le ferme. Quelques gouttes terminent leur course au fond du lavabo. Le silence est total. Après un moment, un son s'échappe de la canalisation. L'adolescent approche son visage et observe le trou noir. Une voix creuse et lointaine lui parvient. Il déglutit. C'est celle de son frère disparu, Marc-Antoine.

— Maël ! C'est moi, Marc-Antoine. Viens me rejoindre dans mon royaume. Maman t'attend aussi.

Maël recule, apeuré. Il entend soudain la voix de sa mère, Nadine, provenant elle aussi de la tuyauterie :

— Mon chéri, c'est ta maman d'amour. Viens nous rejoindre, mon grand.

Maël se tient la tête à deux mains. Terrifié, il se retourne et tombe nez à nez avec la Faucheuse, qui se trouve debout dans l'ouverture de la salle de bain.

— Cesse de résister ! C'est moi, le maître des cauchemars, qui te l'ordonne.

La Faucheuse lui montre le fragment de la comète récupéré par Jack. La pierre noire s'illumine et plonge la salle de bain dans une lueur verdâtre.

— Je te parle à travers ma nouvelle entité, explique la voix. Viens me rejoindre dans mon monde. Viens nous aider à développer mon univers. Ton frère, ta mère et tous tes amis s'ennuient de toi, Maël.

Subtilement, la Faucheuse s'avance un peu plus vers le garçon, dont le corps tremble. Son talon lui fait de plus en plus mal.

— Je te crois pas ! C'est un piège ! rétorque Maël.

— Tu n'es pas fatigué de cette vie ? De passer pour un fou ? De vivre avec le poids de la mort de tous ceux que tu as aimés ? Tu n'as pas envie de retrouver ta famille ?

Des larmes coulent sur les joues du garçon.

— Ils sont morts par ta faute, Maël.

— C'est faux ! Arrête de jouer dans ma tête !

— Si seulement tu avais regardé où tu marchais. Tu n'aurais pas mis le pied sur ce fragment de la comète cet après-midi-là, dans la piscine. Et tu n'en serais pas là aujourd'hui.

— Arrête ! hurle l'adolescent.

— Quoi ? Tu as peur de mourir ? Mais voyons, tu n'as déjà plus de vie. Tu es un mort-vivant.

Maël se laisse tomber à genoux en pleurant.

— Je t'offre la chance de retrouver ta famille, ainsi que la vie éternelle dans cet univers parallèle que je construis.

La voix de Nadine retentit de nouveau dans la canalisation :

— Je m'ennuie de toi, mon garçon ! Tu as tant grandi. Viens, que l'on rattrape le temps perdu. On est si bien dans le monde des cauchemars !

La Faucheuse lui tend la pierre noire. Maël, le visage mouillé de larmes, expulse un profond soupir.

— J'en peux plus.

Il lève la main et dépose ses doigts sur la pierre, qui s'illumine de mille feux.

À cet instant, la porte de la chambre de Max s'ouvre subitement. L'adolescent sort au plus vite de la pièce. Une fois dans le couloir, encore sous l'adrénaline, il remarque un flash lumineux provenant de la salle de bain. Il s'y précipite. Dans la pièce, tout est calme. Aucune trace de Maël. Seul un léger refoulement, qui s'évanouit doucement, dans le tuyau du lavabo.

15 juin

TC Le téléjournal

Nous avons appris la mystérieuse et inquiétante disparition de deux adolescents au cœur de notre comté. Le premier, Jack, n'a pas été revu par son oncle, sa tante et ses deux cousins, alors qu'il était sorti se balader durant l'après-midi. Sa planche à roulettes a été retrouvée dans une rue de son quartier plus tard en soirée. Le second, Maël, s'est littéralement volatilisé de la maison où il était pensionnaire. A-t-il fugué ? Selon son entourage, cette hypothèse n'est pas envisageable.

de Colerain

Rappelons que les deux disparus ont chacun un lourd passé. Le jeune Jack a perdu sa famille dans la mystérieuse disparition de la population de la ville de Momson, il y a deux ans. Maël, quant à lui, a perdu sa mère et son frère il y a an et demi, lorsque le malheur a de nouveau frappé, le soir de l'Halloween.

Que s'est-il passé ? Faisons-nous encore face à une vague de disparitions dans le comté de Colerain ? Nous espérons en apprendre davantage au cours des prochaines heures.

Quelque part entre le village fantôme
de Momson et la ville de Cunningham,
comté de Colerain
16 juin

Deux jeunes garçons de onze et douze ans, Olivier et Élie, se baladent dans un ancien champ abandonné. La vieille clôture de bois pourri et les digues de roches parsemées d'herbes hautes prouvent que plus rien n'y est cultivé. Les deux amis discutent tout en se dirigeant tranquillement vers la maison décrépite, au centre du terrain. La chaleur les étouffe. Élie enlève sa veste à carreaux et l'attache à sa taille.

— T'as entendu parler des deux disparitions ? demande-t-il à son ami.

— Oui, j'ai vu ça à la télé. Mes parents veulent que je rentre tôt, maintenant. Ils sont très inquiets.

— C'est pas la première fois que ça arrive.

— Je sais. L'autre jour, j'ai vu sur Internet un documentaire où des scientifiques parlaient de la comète et des trucs bizarres qui se sont passés ici.

— Oh ! j'ai pas vu ça. C'est quoi le titre ? l'interroge Élie.

— *Le mystère Colerain*, je crois. Sérieux, ça fait peur. On vit ici !

— Mets-en ! Ça m'intrigue. Je vais l'écouter.

— Il paraît qu'il y a même des organisations secrètes et obscures qui s'intéressent à ça, affirme Olivier.

Les garçons poursuivent leur marche. Élie retire sa casquette et s'évente un peu. Ses cheveux blonds flottent au vent.

— Parlant de choses effrayantes, j'ai fait un cauchemar, cette nuit, mentionne-t-il.

— Moi aussi !

— Regarde, j'ai même dessiné ce que j'ai vu !

Élie sort de sa poche un morceau de papier. Il le déplie et dévoile une esquisse simple réalisée au crayon graphite. Ça ressemble à la Mort en personne. La grande Faucheuse. Le personnage porte un chandail avec une capuche. De longues mains noires sont tendues devant lui comme si elles cherchaient à attraper quelque chose.

Olivier s'immobilise, les yeux ronds comme des billes.

— Hé ! ça ressemble à ce que j'ai vu ! Ça voulait m'attraper. Heureusement, je me suis réveillé avant. Mais même après, j'avais l'impression que cette chose était encore là.

— Hein, c'est bizarre ! approuve Élie.

— Mets-en ! Tiens, voilà la maison abandonnée dont je te parlais.

La maison ressemble à une île déserte au milieu d'un océan d'herbes hautes. Les murs en planches grises commencent à s'affaisser. Avec des trous noirs béants à la place des fenêtres, la maison semble avoir un visage grimaçant.

Les deux amis s'en approchent. Élie s'arrête et reste à l'écart. Cet endroit ne lui inspire pas confiance. Olivier appuie sa planche à roulettes