

Carole Tremblay

La fugue de Hugues



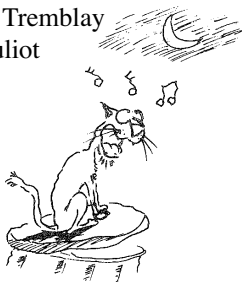
La fugue de Hugues

Restez sagement chez vous et visitez
notre site : www.soulieresediteur.com



Dans la collection Chat de gouttière

1. *La saison de basket de Fred*, de Roger Poupart.
2. *La loutre blanche*, de Julien Lambert.
3. *Méchant samedi !*, de Daniel Laverdure.
4. *Swampou*, de Gérald Gagnon.
5. *Zapper ou ne pas zapper*, d'Henriette Major.
6. *Un chien dans un jeu de quilles*, de Carole Tremblay.
Prix Boomerang 2002, finaliste au Prix Hackmatack.
7. *Petit Gros et Grand Chapeau*, de Luc Pouliot.
8. *Lia et le secret des choses*, de Danielle Simard.
9. *Augustine Chesterfield, le gardien des vœux secrets*,
de Chantal Landry.
10. *Zak, le fantôme*, de Alain M. Bergeron, finaliste au
Prix Hackmatack 2004.
11. *Le nul et la chipie*, de François Barcelo, Prix Banque
TD 2005.
12. *La course contre le monstre*, de Luc Pouliot.
13. *L'atlas mystérieux*, tome 1, de Diane Bergeron.
Finaliste au Prix Hackmatack 2005.
14. *L'atlas perdu*, tome 2, de Diane Bergeron.
15. *L'atlas détraqué*, tome 3, de Diane Bergeron.
16. *La pluie rouge et trois autres nouvelles*, de Daniel
Sernine, Louis Émond et Jean-Louis Trudel.
17. *Princesse à enlever*, de Pierre-Luc Lafrance
18. *La mèche blanche*, de Camille Bouchard
19. *Le monstre de la Côte-Nord*, de Camille Bouchard
20. *La fugue de Hugues*, de Carole Tremblay
21. *Les dents du fleuve*, de Luc Pouliot



La fugue de Hugues

un roman de
Carole Tremblay
illustré par
Jean Morin



case postale 36563 — 598, rue Victoria
Saint-Lambert (Québec) J4P 3S8

Soulières éditeur remercie le Conseil des Arts du Canada et la SODEC de l'aide accordée à son programme de publication et reconnaît l'aide financière du gouvernement du Canada par l'entremise du Programme d'Aide au Développement de l'Industrie de l'Édition (PADIE) pour ses activités d'édition. Soulières éditeur bénéficie également du Programme de crédit d'impôt pour l'édition de livres – Gestion Sodec – du gouvernement du Québec.

Dépôt légal: 2006
Bibliothèque nationale du Canada
Bibliothèque nationale du Québec

Catalogage avant publication de Bibliothèque et Archives Canada

Tremblay, Carole

La fugue de Hugues

(Collection Chat de gouttière ; 20)
Pour les jeunes de 9 ans et plus.

ISBN 978-2-89607--037-0

I. Morin, Jean, 1959- . II. Titre. III. Collection:
Chat de gouttière ; 20.

PS8589.R394F83 2006 jC843'.54 C2005-942062-6
PS9589.R394F83 2006

Illustration de la couverture
et illustrations intérieures :
Jean Morin

Conception graphique de la couverture :
Annie Pencrec'h

Copyright © Soulières éditeur, Carole Tremblay
et Jean Morin

ISBN 978-2-89607-037-0
ISBN PDF 978-2-89607-372-6
Tous droits réservés

*À l'inoubliable Jean-Charles,
où qu'il soit.*





HUGUES,
TU M'AVAIS DIT QUE
TU FERAIS LE MÉNAGE
AVANT LA FIN DE
LA SEMAINE!



MAIS, JE L'AI
FAIT, HIER!





IL A FOUILLÉ MA CHAMBRE
POUR TROUVER LES PLANS
DE LA FUSÉE QUE J'AI
INVENTÉE LA SEMAINE
DERNIÈRE ET IL A TOUT
RENVERSÉ.

MAIS RASSURE-TOI,
IL NE LES A PAS
TROUVÉS...

MAIS OUI, C'EST ÇA,
MAINTENANT RANGE
TA CHAMBRE.

ÇA NE SERT
À RIEN.

COMME LE MONSTRE INTERGALACTIQUE
N'A PAS TROUVÉ LES PLANS, IL VA
REVENIR ET TOUT VA ÊTRE À REFAIRE !
IL VAUT MIEUX ATTENDRE QU'IL
RENONCE À CHERCHER.



HUGUES !
J'EN AI PLUS QU'ASSEZ
DE TES HISTOIRES.

SI JAMAIS TU PRONONCES ENCORE UNE FOIS
LE MOT "MONSTRE INTERGALACTIQUE",
TU SERAS PRIVÉ D'ORDINATEUR POUR LES
VINGT PROCHAINES ANNÉES ! EST-CE QUE
C'EST CLAIR ?

MAIS
MAMAN...

JE NE VEUX PAS
ENTENDRE
DE "MAIS"...





MAIS MAMAN, TU NE PEUX PAS FAIRE ÇA! J'UTILISE INTERNET POUR FOURNIR DES INFORMATIONS À LA NASA SUR LA PRÉSENCE D'EXTRA-TERRESTRE DANS NOTRE VILLE.

SI JE NE LE FAIS PAS, TU IMAGINES CE QUI VA ARRIVER À NOTRE PLANÈTE?

HUGUES, ÇA SUFFIT LES MENSONGES!

J'EN VEUX PLUS JAMAIS ENTENDRE PARLER D'EXTRA-TERRESTRES DANS CETTE MAISON. D'ORÉNAVANT, JE VEUX QUE TU DISES LA VÉRITÉ, JUSTE LA VÉRITÉ, RIEN QUE LA VÉRITÉ, PAS UN MOT DE PLUS.



Premier niveau



Adieu, parents cruels !

— **V**^{lan !} Hugues claque la porte d'entrée avec fracas. Il est tellement furieux que les oreilles lui chauffent. Si c'est comme ça que ses parents le traitent, ils ne le reverront plus de sitôt.

A-t-on idée d'interdire à un enfant de mentir ? Comment peut-il développer son imagination s'il ne peut même pas exagérer un peu ? Non. Cela ne peut plus durer. C'est décidé, il va fuguer. Partir loin. Ne plus jamais revenir.

Hugues descend d'un pas ferme les quelques marches qui mènent du balcon au trottoir. Il se retourne et regarde la fenêtre du salon avec défi.

« Adieu, parents ingrats. Je reviendrai quand je serai riche et célèbre. D'ici là, tâchez de ne pas mourir d'ennui sans moi. »

Hugues devra penser à leur envoyer une photo récente pour qu'ils puissent verser des larmes en la regardant. L'image de ses parents fixant sa photo, les yeux rougis, une montagne de mouchoirs usagés entre eux, le ravigote.

« Ça leur apprendra, pense Hugues. S'ils s'imaginent que je vais les laisser ruiner ma carrière comme ça, eh bien, ils se trompent ! »

Quand il sera grand, Hugues deviendra un inventeur créateur de jeux vidéo super-top-niveau. Il va gagner de nombreux prix et des tonnes d'argent. Mais pour être le meilleur, il a besoin de faire travailler son imagination. Pourquoi ses parents ne veulent-ils pas comprendre ça ? Les athlètes s'entraînent dès leur plus jeune âge et tout le monde trouve ça normal. Pourquoi pas les inventeurs créateurs ?

Évidemment, ce n'est pas toujours agréable pour des parents de se faire dire

par leur fils qu'il n'a pas remis son devoir parce que des extraterrestres ont dévalisé son sac d'école. Ou de l'entendre expliquer qu'il a eu zéro à l'examen de mathématiques à cause d'un méchant savant qui lui a effacé la mémoire à l'aide d'une machine diabolique de son invention. Mais bon, ses parents devraient avouer que c'est tout de même moins ennuyeux qu'une réponse aussi banale que : « Je n'ai pas étudié parce que j'avais oublié mon manuel dans mon casier. ».

Hugues repense à la façon dont sa mère lui a interdit de prononcer le mot « monstre intergalactique » et la moutarde lui remonte au nez. Jusqu'à Noël ! C'est quand même incroyable ! On lui confisque des mots maintenant. Bientôt, il ne pourra plus utiliser que « s'il vous plaît », « merci » et « bonne nuit, parents chéris » ?

Qu'est-ce que ça peut faire s'il affirme à l'école que le thermos de son dîner contient du ragoût de mammoth saturnien ?

Hugues irait bien se plaindre au bureau de la protection de la jeunesse, mais d'abord, il ne sait pas où c'est. Ensuite, s'ils le placent dans une nouvelle famille où il n'y a pas d'ordinateur, il va devenir fou. Fou, fou, fou. Complètement fou. Il ne peut pas prendre ce risque.

Mais quand même. Lui interdire de raconter à ses amis que sa grand-mère possède un chalet sur la lune. C'en est trop.

Rien que d'y penser, Hugues sent des ailes lui pousser. Des ailes de fureur. C'est comme si son moteur venait de passer à la vitesse turbo plus. Ses jambes s'emballent. Il marche tellement vite que c'est à peine s'il a le temps d'apercevoir les gens qu'il double. Ils défilent comme des poteaux de téléphone au bord de la route. Hugues compte trois points par mémé dépassée, 10 pour un adolescent, 25 quand c'est un jogger.

À 150 points, Hugues s'arrête et se rend compte qu'il est arrivé devant son école. Qu'est-ce qu'il fait là ? Il n'avait pas du tout l'intention d'y aller. Surtout pas un samedi matin. On dirait que ses pieds ont tellement l'habitude de s'y rendre qu'ils y sont allés tout seuls.

Hugues observe la brique grise et terne de son institution scolaire et, pour la première fois depuis son départ de la maison, il se pose la grave et fondamentale question :

Mais où est-ce que je vais aller ?

Deuxième niveau



Diantre, où aller ?

Après avoir détruit trois escadrons de vaisseaux spatiaux et deux douzaines de météorites sur son *gameboy*, Hugues se sent mieux. Il pose son jouet à côté de lui, sur la marche de l'école où il est assis. Il se demande si ses parents ont déjà commencé à pleurer. Sûrement. Cette pensée le réjouit.

Il ferme les yeux et imagine la scène. Sa mère entre dans sa chambre pour s'excuser de l'avoir disputé aussi fort.

Elle lui propose un morceau de gâteau pour se faire pardonner. Mais personne ne lui répond. Elle s'énerve, l'appelle, fouille la chambre. C'est alors qu'elle comprend le drame qui vient d'arriver. Panique ! Elle sort de la chambre, les yeux exorbités, en s'arrachant les cheveux. Elle descend à la cave en hurlant :

— Georges ! Georges ! Le petit a disparu !

Son père, qui sablait tranquillement un petit bout de bois, se retourne brusquement.

— Quoi ?

Il propulse sa sableuse à l'autre bout de l'atelier. Celle-ci culbute dans les airs au ralenti pendant que son père s'écrie, fou d'inquiétude :

— Qu'est-ce que tu racontes, Fernande ?

— Le petit a disparu ! Il n'est plus dans sa chambre !

La sableuse retombe dans un coin, juste à côté de la laveuse. Son père ne se préoccupe même pas de son précieux outil. Il s'écrie :

— Mais voyons, ce n'est pas possible !

Il monte les escaliers quatre à quatre. Il pousse violemment la porte de la chambre de son fils. La porte rebondit contre le mur et bang ! Elle lui revient

dans le visage... Son nez saigne... Des rivières de sang s'écoulent sur le tapis.

Non. Il ne faut pas exagérer. Hugues recommence la scène avec moins d'effets spéciaux.

Son père pousse la porte qui se fracasse contre le mur. Il constate avec horreur que sa femme disait vrai. Leur fils. Leur fils adoré n'est plus là. Il tombe à genoux, et, le visage entre ses mains, il hurle à plein poumons :

— Nooooooooooon !!!!!!!!!!!!!

Hugues ouvre les yeux et sourit. Bien fait pour eux.

Mais cette petite scène réconfortante ne règle pas la question du jour. Où va-t-il aller se cacher ? Il ne peut quand même pas passer la fin de semaine complète assis sur les marches de l'école. D'autant plus que son postérieur commence à se rafraîchir sérieusement à force de rester collé sur la dalle de béton.

Où est-ce qu'il pourrait bien aller ? Chez ses grands-parents ? Ils l'accueilleraient à bras ouverts, c'est sûr. Le problème, c'est qu'il ne peut pas compter sur eux pour se taire. Il n'aura pas mis le pied dans la maison que Mamie aura le téléphone, son objet favori, entre les mains pour rassurer ses parents.

— Ma chérie ? Ton fils est ici ! Oui, il va bien. Très bien. Je crois même qu'il a pris trois centimètres depuis la dernière fois qu'on l'a vu. Cet enfant, quelle santé, hein ?

Ce n'est pas la peine. À moins que Hugues se déguise et se fasse passer pour un extraterrestre dont le vaisseau spatial est tombé en panne ? Bof. Trop compliqué.

Et s'il se faufilait par une fenêtre du sous-sol et restait caché avec les bouteilles vides et la collection de vieux téléphones de sa grand-mère ? Impossible. Leur chien Biscuit va le repérer tout de suite.

À moins qu'il aille chez oncle Jean-Charles ? Lui, au moins, il ne risque pas d'appeler ses parents : il n'a même pas de téléphone.

Il faut dire qu'oncle Jean-Charles est une antiquité. Une vraie. Il date même d'avant la guerre. Hugues l'appelle oncle Jean-Charles même si ce n'est pas véritablement son oncle, mais celui de sa grand-mère. Mais tout le monde l'appelle oncle Jean-Charles. Même le garagiste où il va faire réparer son camion, un modèle identique à celui que conduisaient les dinosaures au temps des hommes des cavernes.

Plus il y pense, plus il trouve que c'est une excellente solution. Il n'aura qu'à

raconter à oncle Jean-Charles que ses parents ont eu une urgence et qu'ils veulent qu'il le garde quelques jours. Hugues dira que ses parents ont essayé de lui téléphoner pour le prévenir, mais comme il n'avait pas le téléphone, ça n'a pas marché.

Parfait ! Maintenant que le plan de Hugues est établi, il ne reste plus qu'à le mettre à exécution.

Le seul ennui, c'est qu'oncle Jean-Charles habite à la campagne...

Troisième niveau



Ah ! que la route est belle !

Si seulement il avait une capsule thermopropulsée à direction axiale comme Brad Crad dans *Bing ! Badang ! contre les Puissances du Mal*, il ne serait pas obligé de marcher sur cette horrible route de campagne. En plus, il n'est même pas sûr que ce soit la bonne. Il est allé souvent chez oncle Jean-Charles, mais jamais à pied. Dire qu'il a dépensé tout son argent de poche pour prendre l'autobus qui l'a amené jusqu'au village de Radiville.

Tout son argent de poche et il doit encore marcher 1789 kilomètres ! Et il exagère à peine.

Pour se changer les idées, Hugues s' imagine que chaque fourmi qu'il croise porte une bombe radioactive sur son dos. Il doit en écraser au moins dix avant le prochain panneau routier, sinon la planète va se transformer en Jell-O aux fraises. Mais Hugues n'a le droit d'avancer qu'en posant le pied sur des cailloux blancs, sinon il sera propulsé dans le cosmos infini pour l'éternité. Le garçon décrète qu'il a droit à trois vies pour se rendre jusque chez oncle Jean-Charles.

Très concentré sur cette mission de la plus haute importance, Hugues n'entend pas la voiture qui s'arrête à côté de lui.

Il n'entend pas non plus la portière qui s'ouvre en grinçant alors qu'il écrase sa sixième fourmi atomique. Il jette un œil devant lui. Il ne reste que quelques mètres avant le panneau qui indique une traversée de chevreuils. Va-t-il réussir à sauver la planète avant d'y arriver ?

Hugues scrute le bord de la route. Le prochain caillou blanc est à au moins un mètre et demi. Il ne peut pas franchir cette distance d'un seul pas. Il va devoir utiliser son bondisseur intégré. Il s'arrête,

appuie sur le bouton du haut de son blouson. BZZZZT ! Cette manœuvre lui permet de reculer d'un pas pour mieux sauter. Hugues plie les genoux et s'apprête à faire le saut de la mort. Mais son élan est freiné sec par quelque chose de dur et froid qui vient se poser sur son épaule.

Plutôt que de voler jusqu'au prochain caillou, Hugues s'écroule au bord du chemin.

Quatrième niveau



Changement de plan

— **P**apa ? Mais qu'est-ce que tu fais là ?
s'étonne Hugues, une fois de retour
dans la réalité.

Il se relève, s'époussette un peu. Son père en profite pour se planter en face de lui. Il pose à nouveau sa main glacée sur son épaule. Hugues est sûr qu'il s'apprête à entendre un des longs discours dont son père a le secret. Mais non, son père dit seulement d'un ton aussi monocorde que celui d'un robot :

— Nous sommes venus te chercher. Nous avons besoin de toi.

Cette déclaration ferait plaisir à Hugues si l'expression de son père n'était pas si étrange. En plus, sa main semble peser une tonne. Le garçon est étonné qu'elle soit si froide. Il se dit que ça doit être la peur d'avoir perdu son enfant unique qui lui a glacé le sang.

— Comment avez-vous fait pour me retrouver ? demande Hugues en essayant de se dégager. Vous m'avez suivi ?

— Nous avons utilisé notre radar à repérage automatique, répond le papa de sa drôle de voix.

— Hilarant, papa, répond Hugues, qui déteste que son père se moque de lui.

— Ceci n'est pas une blague. Grâce à la puce que nous avons implantée dans ta nuque, la semaine dernière, cette opération a été un jeu d'enfant.

Sa main serre encore davantage l'épaule de Hugues.

— Et maintenant, à bord, ordonne-t-il d'un ton sans réplique.

Hugues est perplexe. C'est bien la voix de son père, mais on dirait qu'elle sort d'une machine. C'est bizarre. Mais ce qui est encore plus bizarre, c'est que son père ne le dispute même pas. Il ne fait aucune

remarque sur le fait qu'il se trouve à 25 kilomètres de la maison. Sans compter que sa mère n'est même pas sortie de la voiture. Normalement, elle devrait être en train de tourner autour de lui, l'embrassant et l'engueulant en même temps. Ce calme est vraiment, mais alors vraiment très étrange. Pas du tout dans les habitudes de la famille.

Hugues avance en direction de la voiture, guidé par la main de son père qui serre toujours son épaule à lui faire mal.

Assise à la place du chauffeur, sa mère regarde droit devant elle. Hugues lui envoie un petit signe de la main. Elle agite quelques doigts en retour sans que son visage exprime la moindre émotion.

Franchement, Hugues n'avait pas prévu que ses parents réagiraient comme ça. Ils ont l'air en état de choc. Complètement traumatisés.

Le garçon monte en voiture sans dire un mot. Il commence à regretter d'avoir voulu faire peur à ses parents. Et s'ils ne s'en remettaient jamais et restaient zombies comme ça pour toujours ? Ce serait horrible.

Hugues a à peine fini d'attacher sa ceinture que la voiture démarre et, à sa

plus grande stupéfaction, décolle de la route pour s'élever vers les nuages.

Cinquième niveau



On n'a plus les parents qu'on avait

Ahuri, Hugues regarde par la fenêtre. Il voit la route s'éloigner dans un nuage de fumée. Quand la nuée blanche se dissipe un peu, il aperçoit les champs de maïs, la rivière qui court derrière le village. Il reconnaît même le toit de la maison d'oncle Jean-Charles. Dire qu'il était presque arrivé.

Il regarde les individus assis à l'avant de la voiture. Le doute qu'il éprouvait

tout à l'heure se transforme en certitude : ces gens sont des imposteurs. Ce ne sont pas ses vrais parents.

— Qui êtes-vous ? Que me voulez-vous ? demande Hugues en essayant d'avoir l'air sûr de lui.

Sans répondre, l'homme qui ressemble à son père tire une espèce de télécommande de la boîte à gants. Il appuie sur une série de boutons et tourne une roulette. Il se passe alors une chose incroyable. On dirait que les molécules qui composent le corps du kidnappeur se mettent à danser et à changer de place toutes en même temps. Son corps se transforme et, pour dire toute la vérité, ce n'est pas très joli à voir. Hugues a la nausée. Il ferme les yeux. Quand il les rouvre, un être gris et visqueux est assis à l'avant de la voiture. Le monstre se tourne vers Hugues et lui tend une de ses quatre mains à huit doigts :

— Proutsmic Kapak, de la planète Gabvik. Et voici ma collègue Sinouka Boswell, ajoute-t-il avant d'enfoncer de nouveaux boutons de la télécommande, métamorphosant la conductrice qui ressemblait à sa maman en extraterrestre aussi visqueuse que lui.

— Où m'amenez-vous ? Pourquoi m'avez-vous kidnappé ? veut savoir Hugues qui se rend compte tout à coup qu'en plus d'être laids, les extraterrestres dégagent une odeur vraiment nauséabonde.

Il veut ouvrir la fenêtre pour aérer, mais la poignée ne bouge pas d'un poil. Sans se retourner, Proutsmic dit d'un ton monocorde :

— Ce n'est pas la peine d'essayer, le blocage des issues se fait de façon automatique au décollage.

Hugues sent sa gorge se serrer. Il est prisonnier. Prisonnier de gens gluants et visqueux dont il ne sait rien. Il n'a aucune possibilité de s'échapper. Les orteils du garçon se tortillent dans ses chaussures. Sa mâchoire est tendue à craquer. Son estomac fait des pirouettes arrière. Hugues entrevoit son avenir avec horreur. Il va être torturé et mis en pièces par des robots téléguidés munis de lames de rasoir à la place des doigts. Ou enfermé dans un cachot rempli de bestioles horribles qui vont le grignoter sans même le faire cuire. Ou...

Proutsmic met fin au cinéma d'horreur du garçon en disant d'une voix très calme :

— Ne vous en faites pas. Nous ne vous voulons aucun mal. Nous sommes venus

vous chercher parce que nous savons que vous possédez une intelligence supérieure.

Hugues, flatté, se détend un peu. Il lâche la poignée de la fenêtre à laquelle il s'agrippait depuis tout à l'heure.

— Ah oui ? fait-il, intéressé.

— Nous avons besoin de votre aide pour fabriquer un jeu vidéo pour les enfants de la planète Gabvik. Un jeu mettant en scène des humains.

— Ah oui ? répète Hugues qui ne sait plus quoi dire tant il a l'impression de rêver.

Comme première expérience de travail, c'est inespéré. Toutes les compagnies de jeux vidéo vont s'arracher sa candidature après ça.

Hugues est tellement content qu'il a envie d'embrasser son visqueux ravisseur. Pour se retenir, il se raccroche à la poignée de la fenêtre.

— Ça ne prendra que quelques années, ajoute Proustmic.

— Quelques années ! s'étrangle le garçon. Et mes parents ? Ils vont s'inquiéter à mort !

— Ne vous en faites pas. Les années passent très vite chez nous. À peine quelques minutes terriennes. En ce qui

concerne vos parents, nous les avons pétrifiés par hypoglaciation sèche.

— Vous voulez dire que vous les avez congelés ! s'écrie Hugues, horrifié.

— Pas tout à fait, répond le monsieur gluant. La pétrification par hypoglaciation sèche paralyse momentanément le cerveau et les centres nerveux. Nous les déshypoglacierons dès que nous aurons fini de vous utiliser. Comme ça, il n'y a aucun danger qu'ils alertent la police, la NASA ou pire encore, votre grand-mère et son parlophone.

— Son téléphone, vous voulez dire ?

Mais l'extraterrestre ne répond pas. Il se contente de faire un signe à sa comparse. Celle-ci appuie sur l'accélérateur et la voiture fonce vers l'infini dans une explosion d'étincelles.

Sixième niveau



Nouveau changement de programme

L'instant d'après, Sinouka Boswell stationne la voiture dans un garage en forme d'œuf. Enfin, Hugues a l'impression qu'il ne s'est passé que quelques secondes. Peut-être s'est-il écoulé des heures ou même des jours. Il n'en a aucune idée.

Le moteur est à peine arrêté que Proutsmic et Sinouka s'emparent du garçon et le mettent dans une espèce de valise.

— C'est pour votre sécurité, lui glisse Proutsmic, avant de refermer la fermeture éclair. Ne vous en faites pas, nos sacs de voyage sont extrêmement confortables. C'est garanti ou vous serez remboursé.

Hugues sent qu'on le transporte dans de longs couloirs, des escaliers, des ascenseurs. Il a même un moment l'impression d'être à dos d'âne, mais il doit faire erreur.

Au bout d'un temps interminable qui lui paraît cent fois plus long que celui du voyage de la Terre à la planète Gabvik, quelqu'un ouvre enfin le sac.

Mais ce n'est ni Sinouka ni Proutsmic, c'est un extraterrestre mauve avec des dents vertes et lumineuses. Quand il sourit, on dirait une vitrine de Noël.

Sans même lui adresser la parole, le grand gluant mauve saisit Hugues par le cou. Il le soulève comme si c'était une vulgaire chaussette et le jette dans une immense éprouvette. Il pose ensuite l'éprouvette sur un chariot flottant dans les airs et pousse le tout en direction d'un long couloir.

Emprisonné dans le tube étroit, Hugues s'affole. Tout ça ne lui dit rien de bon. Ils ne le mettent sûrement pas là-dedans pour qu'il invente un jeu vidéo. Hugues commence à douter des promesses de

Proutsmic. Il regrette d'être parti de chez lui. Il pense à ses parents congelés dans leur maison. Il a envie de les voir. Il donnerait tout ce qu'il possède, même son *game-boy*, pour être en train de se faire disputer par sa mère. Ça serait quand même mieux que d'être dans une éprouvette poussée par un raisin de l'espace. Hugues essaie de s'échapper en escaladant la paroi. Rien à faire. Il retombe toujours au fond.

Le raisin de l'espace, lui, continue d'avancer sans se soucier de Hugues.

Au bout du corridor, une porte s'ouvre en grand. De l'autre côté, une trentaine de petits extraterrestres assis à des pupitres trépignent d'impatience.

Au signal du grand gluant mauve, qui semble être leur professeur, tous les minis extraterrestres se précipitent vers l'éprouvette. Un nombre incalculable d'yeux le scrutent. Certains semblent effrayés. D'autres ont l'air de le trouver hilarant. Les élèves les plus proches cognent sur le verre pour attirer son attention comme s'il était un poisson rouge.

Hugues est furieux. Sinouka et Proutsmic l'ont bien eu. Ils lui ont menti. Ils n'ont jamais eu besoin de lui pour créer un jeu vidéo. Ils l'ont juste capturé pour que les enfants de leur planète puissent

l'étudier en classe. Hugues est enragé. Il frappe sur la paroi à grands coups de pied. Les enfants rient à gorge déployée. Jusqu'à ce que le verre éclate et que l'éprouvette explose en mille morceaux.

Septième niveau



Premier tableau

Profitant de la panique générale, Hugues s'enfuit à toutes jambes. Il court dans d'innombrables et d'interminables corridors. Il tourne à gauche, à droite, selon son inspiration, sans savoir où cela le mènera. Au passage, il croise de drôles de petits animaux en peluche qui avancent en flottant dans l'espace. Il tente de les éviter du mieux qu'il peut, mais en prenant un virage plus serré que les autres, il fonce face à face avec un ourson mauve. Bzzzt !

Hugues est terrassé par un puissant choc électrique qui l'envoie au plancher.

Le garçon se relève péniblement. Le nounours a disparu. Hugues reprend sa course, même si la tête lui tourne un peu.

Le découragement ne tarde pas à le gagner. Cet immeuble est un véritable labyrinthe et il n'a aucune idée de la manière d'en sortir. Il continue à courir, malgré la fatigue qui commence à l'envahir. Quand une des peluches surgit du plafond, il n'a pas le temps de réagir. Un nouveau choc le propulse au sol. Cette fois, Hugues doit faire un très gros effort pour réussir à se relever. Une fois debout, il n'a plus la force de courir, mais il continue d'avancer en marchant. Il évite un toutou, mais quand le suivant survient, il est pris de court et s'écroule, électrocuté. Cette fois, c'en est trop. Il est incapable de se relever et, après avoir vu un nombre impressionnant d'étoiles, il tombe dans les pommes.

Quand il reprend conscience, Hugues est de retour dans la classe. L'éprouvette vient d'éclater et les petits extraterrestres courent partout, exactement comme tout à l'heure. Le jeune Terrien est étonné. On dirait qu'il a reculé dans le temps.

Soudain, tout s'illumine : peut-être a-t-il droit à une seconde chance, comme

dans les jeux vidéo ? Hugues reprend donc sa course, très heureux de constater qu'il est aussi en forme qu'au début. C'est donc ça. Il a une deuxième vie. C'est génial !

Sans perdre une seconde, il enfile un corridor après l'autre, évitant les toutous du mieux qu'il peut. « Ça va déjà beaucoup mieux que la première fois », est-il en train de se dire quand il se fait électrocuter par un éléphant jaune.

« Ça va déjà pas mal moins bien que tout à l'heure », marmonne-t-il quand le lapin rose vient le projeter au sol.

Après ses deux électrocutions, il avance maintenant à pas de tortue. Il a l'impression que le corridor ne finira jamais. Arrivé au bout, il tourne à droite. C'est alors qu'il voit une porte vitrée qui donne sur l'extérieur. Enfin ! La sortie ! Fou de joie, Hugues ne prend pas garde au chaton orange qui fonce sur lui. Bzzzt ! Aïe !

Aurais-je droit à une troisième vie ? a-t-il le temps de se demander avant de s'évanouir.

Huitième niveau



Troisième vie et autres activités

Quand Hugues se réveille, les extra-terrestres courent partout dans la classe, piétinant les éclats de verre et poussant des hurlements stridents.

Hugues a donc une troisième chance de s'en sortir. C'est sûrement la dernière. Il doit foncer et trouver la porte de sortie. Oui, mais après ? Après, on verra. Ce tableau-ci pour commencer.

Premier corridor à droite. Mouton de peluche évité. Deuxième corridor à gauche. Il saute par-dessus un tigre rayé. Tout droit jusqu'au prochain croisement. Hugues file comme une fusée et plonge à quatre pattes pour éviter l'hippopotame à pois. Malheureusement, quand il se relève, une poule blanche l'attaque par derrière. Bzzt ! Première électrocution. Tant pis, Hugues se remet debout et continue sa course.

La porte vitrée ne tarde pas à apparaître à l'horizon. Hugues rassemble toute son énergie pour y arriver. Quand il est à quelques mètres de la porte, celle-ci s'ouvre d'elle-même. Hugues prend son élan et s'élance vers l'air libre.

À sa grande surprise, le plancher se dématérialise. Hugues culbute dans le vide. Il roule sur lui-même. Vite. De plus en plus vite. Si vite qu'il ne sait plus où il est ni qui il est. L'obscurité est maintenant totale. Il ne voit, n'entend et ne sent plus rien.

Tout à coup, la lumière revient. Hugues est assis dans une voiture miniature, semblable à une auto tamponneuse. Le paysage ressemble à la campagne où habite son oncle. Dans les champs, des vaches ont l'air de mâcher de la gomme.

Le temps que le garçon comprenne ce qui se passe, une autre voiture arrive

derrière lui et le double. Le conducteur, un moustachu avec une barbe de trois jours, le vise avec un fusil à eau. Arrivée à côté de lui, la brute appuie sur la détente. Hugues se penche pour éviter le jet. Le liquide passe au-dessus de sa tête et va arroser le pare-brise. La vitre du pare-brise fond à la vitesse de la lumière et disparaît.

Un « Ahhh ! » majuscule s'échappe de la gorge d'un Hugues complètement paniqué. S'il se fait arroser par cette substance dangereuse, il va mourir ! C'est certain. Il appuie sur l'accélérateur le plus fort qu'il peut. Qu'est-ce que c'est que ce truc ? Mais où est-il encore ? Proutsmic ! Sinouka ! Je veux rentrer chez moi. Je suis prêt à ranger ma chambre. Je ferai même la vaisselle s'il le faut. Sans râler. Promis. Je couperai les ongles d'orteils de grand-père si vous me le demandez. J'irai même jusqu'à les ronger de mes propres dents si c'est ce que ça prend pour sortir d'ici.

Hugues n'a pas le temps de délirer davantage. Une nouvelle voiture apparaît sur sa droite. Il tente d'éviter le jet meurtrier, mais quelques gouttes atteignent l'avant de la voiture. Une partie de la carrosserie s'envole au contact de l'acide.

Hugues frissonne. Et pas seulement à cause du courant d'air frais qui lui chatouille les jambes maintenant que la voiture n'a plus de carrosserie à l'avant. Hugues n'ose pas imaginer l'effet que ça fait d'être arrosé par un liquide pareil. Ça brûle comme de l'huile bouillante ? Ça donne l'impression d'être tranché à la hache ? Est-ce que ça va saigner ? Si oui, combien de litres vont s'échapper ?

Il n'a pas le temps de répondre à ses propres questions. Un cratère géant vient de surgir devant lui. Hugues donne un coup de volant pour l'éviter. La voiture fait un tête-à-queue et se retrouve tout à coup à rouler en sens inverse. Le cœur de Hugues bat à tout rompre. Trois de ses ennemis foncent vers lui, souriant de toutes leurs dents cariées. Hugues va entrer en collision avec l'un d'eux s'il ne fait rien. Le conducteur de la première voiture sort son fusil et le pointe vers lui. Le garçon donne un nouveau coup de volant. Ouf ! Le voilà revenu dans la bonne direction. Il appuie si fort sur l'accélérateur qu'il va bientôt passer au travers du plancher s'il continue. Il se retourne pour jeter un œil sur ses ennemis. Ah !!!! Ils se rapprochent. Le garçon a le temps d'enfiler quelques collines et de prendre

quelques courbes avant que le derrière de sa voiture soit anéanti par un nouveau jet d'acide. Un autre atteint son pneu gauche. Hugues perd alors le contrôle de son véhicule. Malgré toutes ses tentatives, il ne peut pas éviter le cratère qui apparaît alors devant lui. Sa voiture plonge au fond du trou-ou-ou-ou....

Hugues a le temps de voir les morceaux de voiture voler autour de lui avant de perdre conscience.

Il reprend connaissance au volant d'une nouvelle voiture, au tout début de la course. Et c'est reparti ! Maintenant qu'il maîtrise mieux la conduite de son bolide, Hugues a le temps d'observer le tableau de bord. C'est là qu'il trouve le bouton du pulvérisateur de bandits. Quand la première voiture surgit derrière lui, il ne laisse pas le temps au moustachu de l'asperger d'acide. Il appuie sur le bouton du pulvérisateur et la crapule est éjectée de son siège. La voiture, sans conducteur, va s'abîmer au fond d'un cratère.

Ah ! Enfin ! Hugues a compris comment jouer.

Une fois qu'il maîtrise les règles, le reste de la course devient un jeu d'enfant. Il termine la partie sans jamais avoir été touché.

Quand il franchit la ligne d'arrivée marquée par un drapeau blanc, il sent encore son corps se fondre dans l'atmosphère, comme lorsqu'il a passé la porte de l'immeuble tout à l'heure. Il a l'impression de flotter dans le noir intersidéral. Hugues ne s'inquiète pas. Ça doit être un changement de tableau. Quelle va être la prochaine épreuve ? se demande le garçon, mi-curieux, mi-inquiet.

Hugues se pose la question, se repose la question et se rerepose encore la question. Il a le temps de se la poser plusieurs fois avant de se demander s'il va rester bien longtemps encore comme ça, dans le noir, sans corps et sans décor.

Neuvième niveau



Problème technique

Au bout d'un temps qui lui semble une éternité, Hugues entend une voix venue du fond de l'infini annoncer :

— *Nous nous excusons, mais le logiciel qui règle le déroulement du temps sur notre planète éprouve des difficultés temporaires. Nous vous remercions de bien vouloir patienter.*

Hugues veut bien patienter, mais pas trop longtemps. Sa mère le dit souvent : la patience n'est pas sa plus grande qualité.

La voix reprend alors son message.

— *Nous nous excusons, mais le logiciel qui règle le déroulement du temps sur notre planète éprouve des difficultés temporaires. Nous vous remercions de bien vouloir patienter.*

— Mais oui, mais oui, vous nous l'avez déjà dit, veut râler Hugues mais, à sa grande surprise, sa voix ne sort pas de sa tête. En fait, il n'a même plus de tête.

Ce qui n'empêche pas l'autre de répéter :

— *Nous nous excusons, mais le logiciel qui règle le déroulement du temps sur notre planète éprouve des difficultés temporaires. Nous vous remercions de bien vouloir patienter.*

C'est vraiment une sensation étrange d'être dans le néant. Hugues n'apprécie pas du tout. Il préférerait avoir un peu mal au ventre que de ne plus sentir son corps. Comme ça, dans le vide, il ne peut rien faire d'autre que penser. Et il aurait beau avoir l'idée la plus géniale du monde, il ne pourrait pas la mettre à exécution. C'est vraiment, vraiment énervant.

— *Nous nous excusons, mais le logiciel qui règle le déroulement du temps sur notre planète éprouve des difficultés*

temporaires. Nous vous remercions de bien vouloir patienter.

— Mais oui, mais oui, vous l'avez déjà dit, crie Hugues.

Mais on dirait que ses paroles se dissolvent dans l'infini, sans atteindre rien ni personne.

— *Nous nous excusons, mais le logiciel qui règle le déroulement du temps sur notre planète éprouve des difficultés temporaires. Nous vous remercions de bien vouloir patienter.*

— Ça suffit ! pense Hugues à tue-tête, vous allez me rendre fou !

Il mordrait bien quelque chose, mais il n'a plus de bouche. Il donnerait bien un coup de pied dans le vide, mais il n'a plus de jambe. Il ne peut que vociférer à l'intérieur de lui-même. Qu'est-ce que c'est que cette planète qui bogue comme un vieil ordinateur périmé ?

— *Nous nous excusons, mais le logiciel qui règle le déroulement du temps sur notre planète éprouve des difficultés temporaires. Nous vous remercions de bien vouloir patienter.*

Et si personne n'arrivait à faire repartir la machine ? S'il restait coincé pour l'éternité dans le vide intersidéral ? L'ennui. Le mortel ennui pour l'éternité. Sans jeu

vidéo. Sans ordinateur. Sans amis. Sans parents...

— *Nous nous excusons, mais le logiciel qui règle le déroulement du temps sur notre planète éprouve des difficultés temporaires. Nous vous remercions de bien vouloir patienter.*

— Papa, maman...

Hugues voudrait bien pleurer, mais il n'a ni yeux ni nez. Ça tombe bien parce qu'il n'a pas de mouchoir non plus.

— Si je m'en sors, je vous jure que je ne mentirai plus jamais. Je ferai mes devoirs et j'apprendrai mes leçons. Je ferai mon lit et je sortirai les poubelles. Je mangerai toute mon assiette, enfin, ce qu'il y a dedans et... et...

— *Nous nous excusons, mais le logiciel qui règle le déroulement du temps sur notre planète éprouve des difficultés temporaires. Nous vous remercions de bien vouloir patienter.*

— Et je vous donnerai la moitié de ma première paye quand je deviendrai concepteur de jeux vidéo. Ou au moins le tiers chacun. Je veux dire, on pourrait partager en trois, vu qu'on est trois dans la famille. Comme ça, ça sera plus juste.

— *Nous nous excusons, mais le logiciel qui règle le déroulement du temps sur*

notre planète éprouve des difficultés temporaires. Nous vous remercions de bien vouloir... Crshhhhh !!!!

Un grésillement inquiétant se fait entendre. Divers bruits pas plus rassurants s'ajoutent là-dessus. Hugues sent sa conscience s'éteindre lentement. Il voit quelques étincelles. Puis plus rien.

C'est la fin ? Ou le début d'un autre jeu ?

Dixième niveau



Retour à la case départ

Quand il reprend conscience, Hugues sent tout de suite qu'il a un corps. Surtout que ce corps n'est pas confortable du tout. Des cailloux pointus lui piquent les omoplates et le froid lui transperce les fesses. Il ouvre les yeux. Chouette ! Il en a maintenant deux ! Deux yeux qui s'ouvrent et se ferment. C'est merveilleux ! Et qu'est-ce qu'il voit ? Le ciel. Est-ce que c'est le signe qu'il est de retour sur Terre ?

Hugues s'empresse de s'asseoir et, le cœur battant, regarde autour de lui. Il est sur la route. Sur la route qui mène chez oncle Jean-Charles. Le panneau de signalisation qui indique la traversée de chevreuils est à quelques mètres de là. Là où il se trouvait juste avant que...

Hugues se relève et frotte ses muscles froids et endoloris. Qu'est-ce qui s'est vraiment passé ? Il est tombé et il s'est évanoui ? C'est bizarre. Pourquoi serait-il tombé dans les pommes en marchant au bord de la route ? C'est vrai qu'il s'apprêtait à sauter quand... Ça voudrait dire que tout ça n'était qu'un rêve... C'est possible. Hugues a beau avoir beaucoup d'imagination, d'habitude il arrive à faire la différence entre la réalité et les inventions de son esprit. Et là, c'est un peu confus. Toute cette histoire de planète et de jeu vidéo paraît peu probable. Même s'il a l'impression très forte de l'avoir vécue pour de vrai.

Hugues se remet à marcher. Mais au bout de quelques pas, il se rend compte qu'il n'a plus du tout envie d'aller chez oncle Jean-Charles. Il n'a qu'un seul souhait : rentrer à la maison avant que ses parents s'inquiètent.

Il fait donc demi-tour et, d'un pas décidé, se dirige vers le village. De là, il

téléphonera à ses parents pour qu'ils viennent le chercher. Pauvre eux. Ils doivent déjà être morts d'inquiétude.

Après une heure de marche, Hugues arrive enfin au dépanneur de Radiville. Il court vers la cabine téléphonique et compose le numéro de téléphone de chez lui. Il attend, le cœur plein d'espoir, que sa mère réponde.

Un coup, deux coups, trois coups.

— Qu'est-ce qu'ils font ? se demande Hugues.

Quatre coups, cinq coups, six coups.

— Pourquoi ne se précipitent-ils pas sur l'appareil ?

Sept coups, huit coups, neuf coups.

La boîte vocale se met en marche.

La gorge nouée par l'émotion, Hugues s'élance :

— Papa, maman, c'est moi. Rassurez-vous, je suis sain et sauf. Je suis au dépanneur de Radiville et tout va bien. Je regrette d'avoir essayé de vous faire peur. Je vous raconterai tout en arrivant. Je vous aime. Si vous saviez comme je vous aime...

Hugues raccroche, l'œil humide d'émotion. Il trouve ça un peu étrange que ses parents ne répondent pas, mais il se raisonne en se disant que c'est sûrement

parce qu'ils sont partis à sa recherche. Les pauvres ! Qu'est-ce qu'il va faire maintenant ? Il ne peut pas reprendre l'autobus en sens inverse, il n'a plus d'argent. Il ne peut quand même pas marcher jusque chez lui.

Après un moment de réflexion, Hugues en vient à la conclusion qu'il n'a pas vraiment le choix. Il va devoir attendre devant le dépanneur que ses parents prennent le message et viennent le chercher.

Il sort de la cabine téléphonique et va s'asseoir sur le vieux banc de bois devant le magasin. Le temps est frais. Hugues espère que ses parents ne tarderont pas trop. Il reboutonne son blouson quand il aperçoit une voiture freiner à grand bruit devant lui. Les portières claquent. Deux personnes en sortent en courant. Le cœur de Hugues éclate de joie.

— Papa ! Maman ! Vous m'avez déjà retrouvé !

Onzième niveau



Et c'est reparti !

— **N**ous tenons à nous excuser, dit le père de Hugues.

— Oh ! non, ce n'est pas nécessaire, réplique le garçon en se jetant dans ses bras. C'est moi. Tout est de ma faute.

— Tu as été très courageux, ajoute la mère.

Hugues est un peu étonné du compliment, mais il ne répond pas. Il se contente de serrer sa mère contre lui. À sa grande surprise, elle ne réagit pas. Elle

reste plantée comme un poteau de téléphone.

— Malheureusement, à cause d'une défectuosité technique du système, vous avez été éjecté de la planète. Nous sommes désolés.

Le cœur de Hugues s'arrête sous le choc. Ce ne sont pas ses parents. Ce sont encore ces satanées bestioles gluantes. Il ne va quand même pas être obligé de repartir avec eux ?

— Si vous voulez bien nous suivre, nous devons vous ramener sur la planète Gabvik pour que vous finissiez de graver votre empreinte émotionnelle sur le prototype expérimental.

Hugues n'a aucune intention d'aller graver quoi que ce soit. Il veut rentrer chez lui. Il veut voir ses parents. Il a eu assez d'émotions pour aujourd'hui. Merci.

— Nous avouons que vous nous avez pris un peu par surprise en faisant exploser l'éprouvette, dit Proutsmic. Par bonheur, nos techniciens ont réussi à enclencher le système d'enregistrement juste à temps.

— Tu te débrouilles très bien, ajoute Sinouka. Les quarante-six premiers Terriens que nous avons sélectionnés sont tous morts au premier tableau.

— Morts, dans le sens de morts, morts ? balbutie Hugues.

— Hélas, une fin de partie est une fin de partie, mon petit.

— Vous voulez vraiment dire mort dans le sens de décédé, trépassé, cadavré et tout le tra la la, insiste Hugues en mimant de façon grotesque quelqu'un en train de mourir.

— Eh oui, quel gaspillage ! soupire Sinouka. Sans compter les frais d'essence pour faire le voyage.

— Ça veut dire que, moi aussi, j'aurais pu mourir pour de vrai ?

— Mais vous, c'est différent, reprend Proutsmic. Vous avez beaucoup de talent. On l'a vu tout de suite, d'ailleurs. Je suis persuadé que vous allez réussir le dernier tableau sans problème.

Sinouka regarde Hugues dans les yeux et dit d'un ton solennel :

— Le jeu s'appellera *Super-Hugues* en ton honneur, car c'est grâce à toi que les enfants de Gabvik pourront enfin avoir un jeu de qualité, avec de vraies émotions terriennes gravées dans le sensiro-turbo.

— Le quoi ? veut savoir Hugues, curieux malgré tout.

— Le sensiro-turbo. C'est le logiciel qui permet de transmettre les émotions

du personnage au joueur. Vous, les Terriens, avez la chance d'avoir des émotions fortes que nous, nous ne connaissons pas sur Gabvik. La peur, la douleur, la tristesse, le désespoir, l'horreur. Wouh ! lance Sinouka, comme si elle parlait de quelque chose de vraiment amusant. Nos enfants adorent jouer avec ça.

— C'est pour cette raison que nous sommes venus vous chercher, pour copier vos émotions sur un disque dur et les utiliser dans nos jeux, conclut Proutsmic en regardant sa montre. Mais pour que les émotions soient vraies, il fallait que le danger le soit aussi. Bon, il faut y aller maintenant. On est déjà en retard sur notre horaire.

Proutsmic se dirige vers la voiture, suivi par Sinouka. Hugues est sidéré. Les deux extraterrestres ont l'air de croire qu'il va les suivre docilement. Comme s'il n'avait rien de mieux à faire cet après-midi que d'aller se faire tuer sur une planète inconnue pour faire plaisir à des enfants qu'il ne connaît même pas.

Écoutant, non pas son courage, mais sa terreur, Hugues prend ses jambes à son cou et fonce droit devant lui.

Il court, il court à perdre haleine. Il n'a jamais couru si vite. On dirait qu'il a

huit paires de jambes. Il croise un panneau indiquant la limite de vitesse : 50 kilomètres/heure et se demande s'il ne va pas avoir une contravention. Il se retourne pour voir où en sont ses ennemis.

Hugues est étonné de constater que les extraterrestres ne le suivent même pas. Ils le regardent s'essouffler, assis bien tranquilles sur le capot de leur voiture.

Perplexe, Hugues continue sa course effrénée sur la rue principale de Radiville. Le garage, la caserne de pompier, l'épicerie, le bolide humain traverse le village au grand galop. Il court, il court toujours quand l'idée qu'il va finir par s'épuiser lui traverse l'esprit. Maintenant qu'il est hors de vue des extraterrestres, il ferait mieux de se cacher au lieu de courir jusqu'à ce que mort s'ensuive. Et s'il veut se cacher, il vaut beaucoup mieux le faire dans le village qu'en plein champ.

Hugues freine aussi sec. Ses poumons sont en feu et ses jambes en compote. Mais ce n'est pas le temps de se plaindre. Il faut trouver une cachette et vite. Il regarde autour de lui. Des maisons, des maisons, un coiffeur, un parc. Il se retourne. De l'autre côté de la rue, le resto Marco Patate lui tend les bras. Génial ! Ses kidnappeurs ne penseront pas à le

chercher dans les toilettes d'une cantine de hot-dogs. Le tout est de ne pas se faire remarquer.

Hugues pousse la porte, tout fier de son idée. Longeant les murs graisseux le plus discrètement possible, le garçon essaie de se faufiler jusqu'aux toilettes qui se trouvent au fond, comme dans tous les restaurants. La serveuse qui le croise lui jette un regard désabusé. Hugues lui sourit en montrant les toilettes du doigt. Elle hausse les épaules comme si elle s'en foutait. Super. Dans deux minutes, elle va l'avoir oublié. Il n'y a donc aucun danger qu'elle vienne le déloger de là.

Hugues pose enfin la main sur la poignée de porte quand il entend une voix tonitruante hurler derrière lui :

— Ah ben, si c'est pas mon petit Hugues !

Douzième niveau



Rencontre surprise

Oncle Jean-Charles est tellement surpris de voir son neveu qu'il en crache sa salade de chou en parlant.

— Qu'est-ce que tu fais là, tout seul ?

Hugues n'en revient pas. Son oncle antique est attablé devant une pleine assiette de hot-dogs et sourit de ses deux dentiers. S'il s'attendait à tomber sur lui.

— Tes parents ne sont pas là ?

— Oui, oui, ils m'attendent dans l'auto, balbutie Hugues. C'est parce que j'ai...

Il montre son pantalon pour indiquer qu'il a envie de faire pipi.

— Va, va, fais ta petite affaire, puis tu viendras voir mon oncle après. Eh ben, c'est une bonne surprise, ça, hein, Jeannette ?

La serveuse ainsi nommée ne prend même pas la peine de répondre. Elle se contente d'agiter son cure-dent.

Hugues repart en direction des toilettes. Cette coïncidence est vraiment, mais alors là, vraiment extraordinaire. Il n'a jamais été aussi content de voir ce vieux croûton de Jean-Charles. Il y a peu de chances que les kidnappeurs de l'espace osent l'attaquer devant un membre de sa famille. Génial ! Génial ! Génial ! S'il avait pensé qu'un jour ce vieillard un peu timbré lui sauverait la vie.

Puisqu'il est aux toilettes, Hugues en profite pour vider sa vessie surmenée par les derniers événements. En se lavant les mains, le garçon se regarde dans le miroir. Il trouve qu'il a vieilli. Bon, pas autant qu'oncle Jean-Charles, mais quand même. Il a vieilli un peu. Dans sa tête. Passer si proche de la mort l'a fait réfléchir. Et mûrir. Peut-être qu'il va changer un peu. Être moins menteur...

Bof ! On verra.

Il se passe de l'eau sur le visage pour se rafraîchir. Après avoir tant couru et eu si peur, il est couvert de sueur. En passant sa main sur sa nuque, Hugues sent une bosse. Une toute petite bosse. A-t-il vraiment une puce implantée dans le cou comme le lui a dit Proutsmic ?

Hugues repense aux deux extraterrestres bien installés sur le capot de la voiture. Il comprend maintenant pourquoi ils ne s'énervaient pas quand il s'est mis à courir. Ils n'ont qu'à attendre qu'il se fatigue pour mieux le rattraper par la suite. C'était ridicule de sa part de vouloir s'enfuir. Mais les monstres n'avaient pas prévu que Super Jean-Charles serait sur leur chemin. Ah ! ça, ils ne l'avaient pas prévu.

Quand il sort des toilettes, Hugues n'est qu'à moitié étonné de voir son oncle attablé avec ses parents. Enfin, avec les gluants individus qui se font passer pour ses parents. Ils doivent l'avoir repéré avec leur radar machintruc. Il va falloir que Hugues trouve un moyen de retirer cette puce s'il veut leur échapper.

Jean-Charles aspire à grand bruit le fond de son coca-cola pendant que Proutsmic explique qu'ils doivent rentrer à la maison.

— Pas déjà ? s'insurge le vieillard en retirant les pailles de son gobelet de carton. On n'a même pas joué aux dames !

En s'éjectant du verre, les pailles projettent dans les airs quelques gouttes de coca qui vont se poser sur le nez de Proutsmic. Celui-ci ne bronche pas. Les gouttes de coca sur le nez, il continue d'expliquer à Jean-Charles qu'ils sont attendus pour le souper et qu'ils reviendront bientôt.

Quand Hugues arrive à côté de la table, Proustmic-Papa pose sa main d'acier sur l'épaule du garçon.

— Tu viens, fiston ? dit-il, de sa voix glaciale.

Hugues est désespéré. Qu'est-ce qu'il doit répondre maintenant ? Sinouka lui jette un regard menaçant pendant que Jean-Charles lèche ses doigts couverts de moutarde.

— Non, finalement, je préfère rester avec oncle Jean-Charles, déclare Hugues, fier de sa trouvaille.

— Ah ! Ça, c'est gentil ! T'as entendu ça, Jeannette ? Le petit veut rester avec moi.

Encouragé par l'enthousiasme de son oncle, Hugues poursuit :

— Je pourrais même dormir chez vous, ce soir, et demain, tu me ramèneras

chez moi. Qu'est-ce que tu en penses, oncle Jean-Charles ? Tu veux, hein, tu veux ?

— Excellente super idée hot, répond Jean-Charles qui essaie d'être à la mode, sans y réussir tout à fait.

— C'est impossible, rétorque sèchement Sinouka. Tu as des devoirs à faire.

— Non, non, je les ai tous terminés, s'empresse de répondre Hugues. Et puis, je n'ai pas d'école demain.

— Eh ben, s'il les a finis... il va pouvoir rester avec mon oncle Jean-Charles pour jouer aux dames, hein ?

— C'est hors de question, répond Proutsmic avec un calme olympien. Une autre fois, peut-être, mais pas aujourd'hui.

Sur ces paroles, il s'incline...

— Au revoir, monsieur. À bientôt.

... et saisit Hugues par le bras. Il serre si fort que le garçon n'a pas le choix de le suivre s'il ne veut pas que son bras s'en aille tout seul sur la planète Gabvik, le laissant manchot chez Marco Patate.

Sinouka ouvre la porte du restaurant. Proutsmic pousse Hugues vers le grand air.

— Ne me laisse pas partir avec eux, oncle Jean-Charles ! Ce ne sont pas mes vrais parents ! Ce sont des extraterrestres

qui veulent me kidnapper pour m'emmener sur leur planète !

Le vieillard sourit. Ce petit l'a toujours amusé. Quelle imagination quand même... Et quel talent de comédien !

Hugues ne sait plus quelle stratégie adopter pour arrêter ses ravisseurs et convaincre son oncle qu'il dit la vérité et qu'il doit absolument faire quelque chose. Il s'agrippe le plus fort qu'il peut au cadre de porte.

— Oncle Jean-Charles, je te jure que c'est vrai. Pour une fois, je ne mens pas ! Je t'en supplie, ne me laisse pas partir avec eux !

— La porte ! crie Jeannette de son ton désabusé. On n'est pas en été !

— Tu diras à mes vrais parents que je les aime et que je regrette, a le temps de hurler Hugues avant que la porte se referme sur lui.

Jeannette lève les yeux au ciel.

— Les jeunes d'aujourd'hui, marmonne-t-elle en agitant son cure-dent dans la bouche, ils auraient besoin d'une bonne fessée de temps en temps.

Treizième niveau



Bataille de rue

Sur le trottoir devant chez Marco Patate, ça se tiraille sec.

Proutsmic essaie de pousser Hugues dans la voiture, mais le garçon se tortille tellement qu'il ne parvient pas à le faire monter.

— Au secours ! Au secours ! Ils me kidnappent !

Sinouka vient à la rescousse de son collègue pour accélérer le processus, mais les résultats ne sont pas fameux. Les deux

extraterrestres tiennent chacun une jambe de Hugues, pendant que celui-ci, la tête en bas, écarte les bras en étoile pour leur rendre la tâche plus difficile.

Les passants, l'air étonné, observent la bataille familiale. Une petite fille fonce même dans un panneau de stationnement interdit à force de ne pas regarder où elle va.

— Alerte la police ! continue de hurler Hugues.

— Ne nous force pas à utiliser des moyens douloureux, prévient Sinouka en pointant sur lui un fusil à eau pareil à celui qu'utilisaient les bandits dans le jeu de la course automobile.

Hugues ravale sa salive et ses dernières paroles. Résigné, il se remet à l'endroit, baisse les bras et penche la tête pour entrer dans la voiture.

— Vous avez un problème, jeune homme ? demande tout à coup une voix derrière lui.

Hugues se retourne. Un agent de police, les sourcils froncés, le dévisage. Une vague d'espoir envahit le garçon. Voilà enfin sa chance.

— Oui, ces gens veulent me kidnapper. Je ne les connais pas. Ramenez-moi à la maison, je vous en supplie.

— Ces gens veulent vous kidnapper ? répète le policier comme si la phrase contenait une énigme qui dépassait les limites de son intelligence.

— Nous sommes ses parents, dit calmement Proutsmic.

— Pouvez-vous le prouver ? demande le policier, sans défroncer ses sourcils.

Proutsmic et Sinouka échangent un regard. Ils ont l'air pris au dépourvu.

— Est-ce que vous avez sur vous des papiers qui prouvent que cet enfant est bien le vôtre ? continue l'agent de la paix.

— C'est-à-dire que... balbutie Proutsmic.

— Ils sont à la maison, ajoute Sinouka.

— Ah ! Ah ! s'écrie le policier. Pris sur le fait !

Hugues est sur le point de sauter de joie quand Jean-Charles sort de chez Marco Patate.

— Alors, les jeunes, toujours pas partis ?

Quatorzième niveau



Sacré Jean-Charles !

— **M**ais bien sûr que ce sont ses parents, confirme Jean-Charles pour la troisième fois.

Dans ce village où tout le monde le connaît, la parole du vieil homme vaut de l'or. Personne n'aurait l'idée de la remettre en doute.

À regret, l'unique policier de Radiville laisse repartir les seuls kidnappeurs qu'il ait rencontrés depuis le début de sa carrière.

— Est-ce que je peux te parler, deux petites minutes, en particulier ? demande le vieillard à l'agent de la paix dépité.

Les deux hommes s'éloignent de quelques pas et discutent en gesticulant beaucoup. Proutsmic en profite pour faire monter Hugues dans la voiture.

— Je te revaudrai ça un de ces quatre, finit par dire oncle Jean-Charles en revenant vers la voiture où est maintenant installée la petite famille.

— Vous nous excuserez, mais nous sommes un peu pressés, dit Sinouka en passant la tête par la fenêtre ouverte. Au revoir et merci pour tout.

— Oh ! Oh ! Pas si vite les jeunes. Vous allez bien rendre un service à un vieil homme ankylosé. Mon camion est au garage et il faut que je rentre chez nous traire ma vache. Vous ne pourriez pas me déposer chez moi ? Ça m'en ferait moins à marcher.

Hugues sent que Proutsmic est sur le point de perdre patience. Mais il accepte quand même de reconduire le vieillard pour ne pas éveiller les soupçons.

Oncle Jean-Charles monte à bord après un long et laborieux repliement de ses vieux membres. Il s'assoit à côté de Hugues et lui fait un clin d'œil.

— Tout va être tiguïdou, chuchote-t-il à l'oreille son petit-neveu.

Là-dessus, il sort des menottes de la poche de sa grosse chemise à carreaux et en enfle une à son poignet. Hugues est ahuri. Mais qu'est-ce qu'il fait là, oncle Jean-Charles ?

— C'est Pierre-Paul, la police, qui me les a prêtées, chuchote le vieillard. De toute façon, lui, il ne s'en sert jamais. Il n'y a pas de voleur à Radiville.

Sinouka jette un œil intrigué dans le rétroviseur. Proutsmic, lui, sursaute quand il entend le cliquetis de la deuxième menotte qui se referme sur le poignet de Hugues.

Jean-Charles lève le bras en l'air, entraînant celui de son jeune neveu, et dit de sa voix tonitruante :

— O.K. les boys. Vous avez le choix. Soit vous déposez Hugues chez moi comme il l'a demandé. Soit, je vais avec lui, là où vous l'emmenez.

Surpris, les deux extraterrestres se retournent dans un bel ensemble. Comme plus personne ne regarde en avant, la voiture en profite pour changer de voie. Elle fonce à 100 km/heure en sens inverse de la circulation, droit vers un camion chargé de bois qui klaxonne comme un

malade. Hugues panique. Il ne va quand même pas mourir dans un accident de la route au beau milieu de cette histoire de fous !

Mais Sinouka se ressaisit à temps et a exactement le réflexe qu'il faut. Elle appuie sur le bouton de décollage et la voiture s'élève dans les airs. Juste à temps pour passer au-dessus du camion.

— C'est bien ce que je me disais, murmure le vieillard en rajustant son dentier.

Quinzième niveau



As-tu du cœur, Proutsmic ?

— **J**e m'en doutais, je m'en doutais ben, répète oncle Jean-Charles en hochant la tête. Je le savais-tu que je m'en doutais ?

— Tu le savais que ce n'étaient pas mes vrais parents ?

— Je m'en doutais pas mal. Pas mal, pas mal, même. Déjà quand ton père m'a appelé « monsieur », je me suis dit qu'il y avait quelque chose qui ne tournait pas rond dans sa tuque. Sur le coup, j'ai pensé

qu'il commençait peut-être à faire de la Zaïmeurt, ça fait que je n'ai pas osé parler. Mais quand j'ai regardé par la fenêtre et que j'ai vu ta mère te pointer avec un fusil à eau pour que tu rentres dans l'auto la tête en bas, ben là, là, je me suis dit que tu n'avais peut-être pas menti pour une fois.

— Pourquoi tu as dit au policier que c'étaient mes vrais parents alors ?

— Pierre-Paul est trop nono pour être mêlé à ça, mon jeune. Trop nono.

Là-dessus, Jean-Charles tourne la tête vers la fenêtre et son vieux visage ridé s'illumine.

— Eh, t'as vu, c'est ma maison, là, en bas. Pis là, c'est Poudrette ! Poudrette, ma vache. Eh ! On dirait qu'elle nous regarde. Allô Poudrette ! Allô ma vieille ! Mon oncle Jean-Charles va revenir bientôt pour te traire. On s'en va juste...

Jean-Charles regarde tout à coup son petit-neveu avec des points d'interrogation dans les yeux.

— À propos, où est-ce qu'on s'en va comme ça ?

— Sur la planète Gabvik, répond Proutsmic. Hugues n'a pas terminé sa mission.

— T'as une mission sur la planète Pik-Nik, mon gars ? Tu ne m'avais pas dit ça. Félicitations !

— Hugues doit nous aider à modeler le prototype expérimental qui servira d'empreinte émotionnelle au jeu interstellaire du système pédagogique gabvikien.

— Excusez-moi, mon vieux, mais je ne parle pas le martien, ronchonne Jean-Charles. Vous ne pourriez pas répéter ça en français ?

— J'ai parlé dans votre langue, monsieur et il me semble que mon explication était claire. D'ailleurs, je ne parle pas le martien moi non plus, je parle le gabvikien.

— C'est tout pareil, rétorque Jean-Charles. Et votre explication était tellement claire que je pensais que vous aviez parlé la bouche pleine.

Proutsmic jette un regard malveillant au vieillard.

Hugues se recroqueville sur son siège. Il craint que la discussion ne vire à la bagarre. Jean-Charles n'est pas réputé pour avoir le caractère facile.

— Ils veulent que je les aide à faire un jeu vidéo pour les enfants de leur planète, dit Hugues.

— Pourquoi ils ne le disaient pas comme ça d'abord ? répond oncle Jean-

Charles, maussade. C'est trop compliqué pour eux de parler simplement ?

Hugues hausse les épaules. Oncle Jean-Charles regarde par la fenêtre, boudeur. La voiture volante traverse d'épaisses couches de nuages. Pendant de longues secondes, plus personne ne parle. Le silence s'installe et se met à l'aise. On n'entend que le bruit du moteur qui ronronne. Hugues se sentirait presque bien s'il ne se posait pas autant de questions. Qu'est-ce qui l'attend là-haut ? Que sera le dernier tableau ? Va-t-il être capable de le faire ? Et s'il réussit, est-ce que les extraterrestres vont le laisser retourner chez lui comme ils l'ont promis ? Est-ce que ses parents sont congelés pour de vrai ? Est-ce qu'il va mourir ? Est-ce que ça va faire mal ? Est-ce que les aveugles aussi voient la lumière au bout du tunnel de la mort ?

Il jette un regard à son oncle. Ses paupières ridées semblent s'alourdir. On dirait qu'il va s'endormir. Ça lui arrive régulièrement après le dîner. « Ça, c'est fort, pense Hugues. Il est kidnappé par des extraterrestres et il fait la sieste ! »

Le nez de Jean-Charles commence à émettre un bruit de tronçonneuse. « Ça y est, il dort », pense Hugues.

Aussi est-il surpris quand Jean-Charles lance de sa grosse voix :

— Mais pourquoi tu ne veux pas y aller avec eux, d'abord ? C'est vrai, t'as toujours voulu faire ça des jeux Mitaine-Do. Pourquoi ils sont obligés de te kidnapper pour ça ?

— Parce que j'ai trop peur, doit avouer Hugues. C'est un jeu dangereux. On peut même mourir. Mourir pour de vrai, là.

— Quoi ? Vous êtes prêts à mettre la vie de mon neveu en danger pour un simple jeu, bande de lâches ? hurle oncle Jean-Charles en postillonnant. Vous n'avez pas de cœur ?

— C'est vrai, répond simplement Proutsmic en sortant la télécommande de la boîte à gants.

Seizième niveau



Vers l'infini et plus loin encore !

Pendant que Hugues explique à son oncle que les extraterrestres vont copier ses émotions justement parce qu'ils en sont dépourvus, Proutsmic et Sinouka reprennent leur forme grise et gluante.

— Heurk ! s'écrie Jean-Charles quand il voit le résultat. On dirait des crottes de nez vues au microscope. Et ils puent, en plus !

Tout comme son neveu, il a le réflexe d'ouvrir la fenêtre pour aérer. Hugues

veut prévenir son oncle que ce n'est pas la peine puisque les issues se ferment automatiquement au décollage, mais trop tard : Jean-Charles vient d'arracher la poignée.

Quand Sinouka passe la vitesse Turbo-Lumière, Hugues et son oncle se retrouvent collés au dossier du siège par la force de gravitation.

— Oupelaï! lâche Jean-Charles, secoué, ça te brasse le hot-dog, c'te petit char-là ! Dis-moi donc, la crotte, c'est normal qu'il y ait des flammèches en arrière ?

Proutsmic ne se donne pas la peine de répondre.

Quelques instants plus tard, tout le monde descend sur la planète Gabvik. Hugues et Jean-Charles, toujours menottés, marchent côte à côte, encadrés par Sinouka devant et Proutsmic derrière.

— Est-ce qu'on va montrer le nouveau spécimen à la classe du professeur Fagarpol ? demande Sinouka en désignant Jean-Charles.

— Nous n'en avons pas le temps. Nous devons passer tout de suite au troisième tableau, répond Proutsmic. Sinon, le moule risque de sécher.

Au mot « tableau », le cœur de Hugues se tord comme un vieux torchon. Qu'est-

ce qui les attend ? Des monstres féroces ? Des volcans en éruption ? Des piques acérées qui surgissent des murs ?

Le garçon avale difficilement sa salive. Et ça va finir comment ? Par la victoire ? Ou par la mort ?

Hugues sent la grosse main de Jean-Charles qui serre la sienne. Cela le rassure un peu. Au moins, il n'est plus seul.

Le quatuor se dirige à la queue leu leu vers un gros immeuble de métal.

— C'est vraiment différent de Radiville, commente Jean-Charles pour détendre l'atmosphère. Mais c'est mal décoré.

Le vieil homme n'a pas le temps de faire d'autres commentaires désobligeants : une porte en verre s'ouvre devant eux en poussant un long soupir. Au lieu des longs corridors qu'il s'attendait à trouver, Hugues est étonné de découvrir une toute petite salle peinte en gris. La pièce est complètement vide à l'exception d'une boîte de métal argenté, appuyée contre le mur.

— Si vous voulez bien entrer là-dedans, ordonne Sinouka, l'index pointé vers la caisse.

— Là-dedans ? répète Jean-Charles qui n'en croit pas ses grandes oreilles.

Sinouka hoche la tête en soulevant le couvercle.

— C'est plus grand que vous ne le pensez, dit-elle avec un sourire en coin qui ne dit rien qui vaille à Hugues.

Le garçon jette un œil dans le coffre. Il n'y a pas de fond. C'est le vide le plus total.

— Mais avant, monsieur, il va falloir vous séparer de votre jeune neveu, annonce Proutsmic.

— Ah ! Ah ! Elle est bonne, Ti-Prout, rigole le vieillard comme si c'était la meilleure blague qu'il ait jamais entendue.

— Oncle Jean-Charles, je crois, moi aussi, que c'est mieux que j'y aille sans toi, dit Hugues, la gorge nouée.

— Tut, tut, tut ! Si tu y vas, j'y vais, répond le vieil homme. Il sera pas dit que le vieux Jean-Charles a laissé son petit Hugues risquer sa vie tout seul chez les Martiens.

Proutsmic a une espèce de tic nerveux, mais il ne dit rien.

— Hugues a raison, dit soudain Sinouka. Il faut qu'il y aille seul. Vos émotions risquent d'interférer sur les siennes et de brouiller les ondes. Ça nous coûterait trop cher de tout recommencer. Nous avons déjà largement dépassé notre budget.

— Il ne peut pas y aller seul, on est liés, à la vie à la mort, déclare Jean-

Charles en levant leurs deux bras menottés.

— Tu n'as pas apporté la clé ? demande Hugues.

— Peut-être bien que non, répond le vieillard d'un air snoro.

— Ce n'est vraiment pas un problème, déclare Sinouka en sortant son fusil à eau d'un repli de sa peau gluante.

— Attention, chaud devant ! s'égosille Jean-Charles en plongeant tête première dans le coffre

Avant que Hugues n'ait pu faire quoi que ce soit, il est entraîné, lui aussi, au fond du noir infini.

Dix-septième niveau



Partons, la mer est belle

La seconde d'après, Hugues et son oncle sont sur un radeau. La mer est déchaînée. Tout autour, on peut voir des ailerons de requins tourner. Ce tableau n'a rien de rassurant. Le vent siffle si fort que c'est à peine si Hugues entend la voix pourtant puissante de son oncle :

— Ça ne ressemblait pas à ça vu d'en haut, crache Jean-Charles, un peu sous le choc.

Hugues, lui, n'est pas surpris, mais inquiet. Quel est le jeu ? Ça ne doit pas seulement consister à rester debout dans la tempête, accroché à un mât.

— Si j'avais su j'aurais apporté ma canne à pêche, continue à jacasser Jean-Charles, bien décidé à faire la conversation pour détendre l'atmosphère.

Hugues aperçoit au loin une vague plus grosse que les autres qui déferle vers eux.

— Est-ce que je t'ai déjà dit que je ne savais pas nager ? continue Jean-Charles, agrippé au mât.

Hugues n'écoute que d'une oreille. Il est trop occupé à regarder autour de lui. Il n'y a pas de doute. Plus la vague s'approche, plus elle semble grossir. Ça doit être ça, l'épreuve. Il faut trouver le moyen de l'éviter, pense le garçon. Ou, à tout le moins, de la prendre de façon à ne pas se faire renverser. Du coin de l'œil, il cherche un gouvernail ou n'importe quel autre truc qui lui permettra de diriger l'embarcation. Sur le coup, il ne voit rien.

Il lève la tête. La vague s'approche, menaçante. Hugues sent que ça va mal finir s'il ne fait pas quelque chose dans les secondes qui viennent.

— On pourrait peut-être s'asseoir. On serait plus stables. Ils disent à la télé qu'il ne faut pas se mettre debout dans les chaloupes, conseille Jean-Charles.

Sans attendre de réponse, il se plie jusqu'au sol, entraînant son neveu menotté dans le mouvement.

En s'écroulant par terre, Hugues aperçoit le manche du gouvernail que lui cachait le corps massif de son oncle quand il était debout. La vague n'est plus qu'à quelques mètres. C'est le moment ou jamais. Hugues plonge vers le manche.

— Une vague, il faut prendre ça de face ou de côté ? demande-t-il, paniqué, juste avant qu'une trombe d'eau se fracasse sur eux.

Dix-huitième niveau



Jean-Charles ne répond plus

Quand Hugues revient à lui, le radeau est stable, si on oublie le roulis normal de la mer. Le premier réflexe du garçon est de repérer le gouvernail. Il est toujours là. Hugues est un peu étonné de constater que, contrairement à la première fois, il est assis plutôt que debout. Il est aussi surpris qu'oncle Jean-Charles n'ait pas encore ouvert la bouche pour faire un commentaire. Il se tourne vers le vieillard et ce qu'il voit le glace d'effroi.

Jean-Charles est inconscient. Il gît sur le côté, les yeux fermés, mais la bouche grande ouverte. On dirait qu'il est mort. Les pensées tournent à toute vitesse dans la tête du garçon. Et si son vieil oncle était mort pour de vrai ? Comme il ne fait pas partie du jeu, il n'a peut-être pas droit aux vies supplémentaires ? Hugues frissonne. Est-il menotté à un cadavre ?

— Oncle Jean-Charles ! Oncle Jean-Charles ! s'égosille Hugues, en secouant le vieillard de toutes ses forces. Oncle Jean-Charles ! Il faut que tu reviennes à toi ! Oncle Jean-Charles !

Le vieil homme ne bronche pas. Est-ce qu'il est noyé ? Est-ce qu'il a fait une crise cardiaque ? Est-il seulement évanoui ? Papa ! Maman ! Je n'aurais jamais dû quitter la maison ! Venez me chercher !

Désespéré, Hugues regarde autour de lui. Ce ne sont pas ses parents qui s'en viennent, mais une autre grosse vague. Et il faut qu'il s'en occupe s'il ne veut pas mourir, lui aussi.

Hugues n'a pas le choix. Pour se rendre jusqu'au gouvernail, il doit traîner le lourd corps d'oncle Jean-Charles avec lui. Ravalant ses larmes, il tire de toutes ses forces le cadavre vers le bord du radeau. Le poids conjugué des deux passagers le

fait tanguer dangereusement. La vague se rapproche. Hugues essaie de se concentrer. Tout à l'heure, il l'a prise de côté et ils ont été renversés. Cette fois, il faut qu'il l'essaie de dos. Il agrippe la barre et la manie de façon à orienter le radeau perpendiculairement à la vague. Le radeau se déplace beaucoup plus lentement qu'il ne pensait. La vague, elle, avance à fond de train. Hugues craint de ne pas pouvoir atteindre la bonne position à temps.

Mais il se trompe. Quand la vague touche l'arrière du radeau, elle le soulève sans le renverser. En d'autres temps, Hugues aurait trouvé la sensation amusante, mais entouré de requins, avec son oncle mort menotté à lui, le garçon ne prend aucun plaisir à l'effet « montagnes russes ».

Une fois la vague passée, Hugues se préoccupe à nouveau d'oncle Jean-Charles. Peut-être que s'il essayait de lui faire la respiration artificielle, il pourrait le ramener à lui ? Le garçon regarde la bouche grande ouverte du vieillard. On ne peut pas dire qu'il en a très envie, mais, comme on dit, quand c'est une question de vie ou de mort, on ne regarde pas à la dépense...

Hugues ferme les yeux, bouche le gros nez d'oncle Jean-Charles et plonge vers

lui. Il souffle un grand coup. Rien ne se passe. Il recommence une nouvelle fois, sans plus de succès. Il s'apprête à faire une troisième tentative quand il aperçoit une nouvelle vague se former au loin.

— Désolé, oncle Jean-Charles, mais j'ai du boulot.

Sa main abandonne le nez du vieillard pour saisir la barre du gouvernail.

Et wou ! Nouveau tour de montagnes russes aquatiques.

Une fois la vague passée, Hugues veut reprendre sa technique de réanimation, mais la vague qui se pointe ne lui permet pas de refaire le bouche-à-bouche *illico*.

Trois vagues plus tard, Hugues est essoufflé, mais il n'a toujours pas réussi à s'occuper de Jean-Charles. Les vagues arrivent de plus en plus vite. Il a à peine le temps de manipuler son gouvernail, qu'il doit à nouveau le déplacer.

Ça va continuer combien de temps comme ça ? se demande Hugues. L'éternité ? Il doit bien y avoir un autre but à atteindre dans ce foutu tableau. Une direction à prendre pour que ça avance vers quelque chose. Le jeu ne peut pas consister seulement à orienter le radeau contre les vagues jusqu'à l'épuisement. Il doit y avoir autre chose. C'est sûr. Mais quoi ?

Dix-neuvième niveau



Terre en vue !

En plissant les yeux vers l'horizon, Hugues croit apercevoir quelque chose. C'est un point. Tout petit. Mais quand même. À force de se concentrer, le garçon finit par discerner une forme. Comme une montagne. C'est peut-être une île ? Est-ce que c'est ça, le but à atteindre ? La terre ? Ça aurait du sens. Un frisson d'espoir parcourt le corps de Hugues. Tout n'est peut-être pas perdu.

Surtout qu'on dirait... Est-ce une illusion ?... on dirait que Jean-Charles a bougé.

Tout en évitant la nouvelle vague, le garçon cherche du coin de l'œil une façon de faire avancer le radeau. Il a compris comment l'orienter, mais c'est vrai que, depuis le début, il n'a pas l'impression de s'être déplacé beaucoup. Il doit bien y avoir un moyen de le faire.

Le mât ! Il ne doit pas être là pour rien. Il faudrait juste trouver une voile. Mais où ?

Profitant d'une accalmie entre deux vagues, Hugues tente de se lever pour aller explorer le mât de plus près. Mais le corps d'oncle Jean-Charles est lourd et Hugues a de la difficulté à le traîner avec lui. Il a peur ne pas avoir le temps de se rendre au mât et de revenir assez vite pour manipuler le gouvernail. Pourtant, il faut bien qu'il y aille...

Hugues tire tant qu'il peut quand un brusque roulis le déséquilibre et l'envoie culbuter sur oncle Jean-Charles. Le poids du garçon sur le torse du vieillard provoque une réaction inattendue. La bouche de Jean-Charles se transforme en fontaine, propulsant un jet d'eau de plusieurs centimètres de haut. Puis le vieillard se met à tousser à s'en cracher les poumons.

Hugues sauterait de joie s'il n'était pas à quatre pattes par terre.

Il n'a cependant pas le temps de s'émouvoir sur les manifestations pulmonaires du vieil homme. Il doit faire marche arrière pour orienter le radeau avant qu'il soit renversé.

Une fois sa mission accomplie, Hugues peut à nouveau se pencher sur son oncle.

— Ça va, oncle Jean-Charles ? demande-t-il au grand corps étendu de tout son long. Ça va ? Tu respires ? Tu es vivant ?

Même s'il l'est, Jean-Charles ne manifeste pas grand-chose. Il reste là, sans bouger. À part les poils de ses narines qui frémissent, le vieil homme ne présente pas grand signe de vie.

— Mais il respire, c'est l'important, se réjouit Hugues.

Cette heureuse nouvelle le motive à chercher une solution pour sortir du jeu. D'abord, il faudrait qu'il se détache. Il travaillerait bien mieux s'il était libre de ses mouvements.

Hugues décide de chercher la clé des menottes aussitôt que la prochaine vague sera passée.

Huit vagues plus tard, Hugues trouve enfin le temps d'enfoncer sa main dans une

des poches de l'immense salopette d'oncle Jean-Charles.

Première trouvaille : un vieux mouchoir. Ouach ! Ensuite, un bout de ficelle, un clou, deux bouchons, un ticket de métro, une trappe à souris. Mais qu'est-ce que ce vieux fou fait avec tous ces trucs dans ses poches ?

Tout en maintenant le radeau dans le bon angle, le garçon continue ses recherches. Il trouve bien un trousseau de clés, mais aucune d'entre elles n'ouvre les menottes.

Dans la dernière poche qu'il explore, celle qui se trouve sur le devant de la salopette, Hugues découvre la poignée de la fenêtre de voiture qu'oncle Jean-Charles avait arrachée. Peut-être que si Hugues essayait de frapper les menottes avec cette poignée, il arriverait à se libérer ?

Bang ! Bading ! Padang ! Hugues cogne le plus fort qu'il peut. À sa grande surprise, Jean-Charles s'assoit brusquement, interrompant la séance de massacre.

— Ça irait pas mieux avec la clé ? demande-t-il, en fouillant dans sa chaussette.

Après avoir farfouillé quelques secondes, il en sort une petite clé grâce à laquelle il libère leurs poignets.

— On dira ce qu'on voudra, ça fait du bien, déclare le vieillard en se frottant l'avant-bras.

Hugues est heureux. Non seulement Jean-Charles est revenu à lui, mais le garçon dispose maintenant de ses deux mains et toute la liberté de mouvement dont il a besoin pour manœuvrer le radeau. Mais, hélas, même en se précipitant à trois mains pour ramener la barre, il est trop tard. Une vague traîtresse, qu'il n'avait pas vue venir, s'écrase sur eux.

Vingtième niveau



Un homme à la mer !

« **T**roisième et dernière chance, se dit Hugues quand il a repris conscience. Je n'ai plus droit à l'erreur maintenant. »

Il cherche son oncle du regard et constate avec horreur que celui-ci a disparu.

« Oh non ! Je n'aurais jamais dû le détacher », pense Hugues. Tant qu'il était lié à moi, les Gabvikiens ne pouvaient pas le faire disparaître. Mais là, libéré des menottes, ils n'avaient aucune raison de le ramener dans le tableau.

Affolé, Hugues fait un tour sur lui-même pour essayer de retracer son oncle dans les flots. Il ne voit rien d'autre qu'une vague qui court vers lui. Hugues est épuisé. Il n'a plus envie de se battre. Il se laisse tomber sur le sol, écrasé par la culpabilité et le découragement.

Par réflexe, il saisit tout de même la barre pour orienter le radeau contre la vague, mais celle-ci résiste à sa manipulation.

— Bon, qu'est-ce qu'il y a encore ? se demande Hugues. Le gouvernail est brisé ?

Il pousse un profond soupir.

— Il ne reste plus qu'à me laisser mourir, moi aussi.

Il jette un œil morne au bout du gouvernail qui trempe dans l'eau, se disant qu'il y a peut-être quelque chose qui le bloque. Effectivement, quelque chose l'entrave : c'est la bretelle de salopette de Jean-Charles. Et tout Jean-Charles qui vient avec.

— Batêche qu'elle est frette ! s'écrie le vieil homme après avoir craché un litre et demi d'eau. Si j'avais su, j'aurais apporté mon maillot de bain en laine. Me donnerais-tu un coup de main pour sortir de là, le jeune ?

C'est comme si Hugues venait de recevoir une piqûre de vitamine extra-puissante. En un quart de seconde, il retrouve toute sa force et toute son énergie. Il tire avec entrain le lourd corps mouillé de son oncle et parvient, en un rien de temps, à hisser le vieillard sur le radeau. Juste à temps, en fait, pour sauver le radeau de la prochaine vague.

Vingt-et-unième niveau



Tempête de hot-dogs

Pendant que Jean-Charles tient la barre comme le lui a montré son neveu, Hugues farfouille dans le mât. Il a vite fait de trouver le bouton qui permet à la voile de se déployer. Ça y est, le radeau avance ! Ils vont enfin pouvoir se diriger vers ce fameux point, là-bas, au loin : cette espèce d'île qui se dessine de plus en plus clairement à l'horizon. Le seul espoir qu'ils aient de s'en sortir vivants.

Le vent s'engouffre dans la voile et la fait claquer. Le radeau prend de la vitesse. Peut-être même un peu trop. L'embarcation est secouée et ballottée de tous bords, tous côtés. Hugues doit s'agripper au mât pour ne pas être projeté à l'eau.

— Je n'aurais peut-être pas dû manger mon sixième hot-dog à midi, marmonne soudain Jean-Charles.

Hugues jette un œil sur son oncle. Il est vert comme la relish dont il couvre ses saucisses de Francfort.

Le garçon replie la voile pour réduire la vitesse. Il vaudrait peut-être mieux y aller plus mollo s'ils veulent arriver sains et saufs. Après tout, il ne reste qu'une seule vie disponible. Il faut être prudent.

La danse du radeau se calme un peu, mais Jean-Charles, assis à côté du gouvernail, est toujours de la même couleur cornichon. Derrière lui, une grosse vague menace.

— Un peu plus à gauche ! hurle Hugues.

Mais le vieil homme ne réagit pas à son ordre. Sa bouche s'ouvre et se referme comme celle d'un poisson hors de l'eau et ses yeux semblent pivoter dans leurs orbites. Le garçon n'a que le temps de se propulser vers le gouvernail pour donner

un coup de barre à gauche pendant que son vieil oncle, lui, se penche à droite pour vomir tout son dîner.

— J'ai mangé des hot-dogs empoisonnés, gémit Jean-Charles, la tête trempant à moitié dans l'eau.

— Mais, non, mon oncle, c'est juste le mal de mer, le rassure Hugues, en évitant la nouvelle vague.

— Ah, oui, le mal de...

Mais Jean-Charles ne finit pas sa phrase, un hoquet gastrique le propulse vers le bord.

— Désolé, mon ti-pit, mais mon oncle Jean-Charles ne pourra pas beaucoup t'aider. On dirait que... beurk... on dirait que...

Un nouveau retour de dîner vient terminer sa phrase.

Hugues, dégoûté, détourne le regard. Il ne faut pas qu'il se laisse gagner par la nausée. Leur sort est maintenant entre ses seules mains. Il faut qu'il garde le contrôle, non seulement du radeau, mais aussi de son estomac. Une flaque de hot-dogs prédigérés flotte maintenant derrière le radeau. À sa grande surprise, Hugues constate que les requins, qui les suivaient depuis le début, ont tous fui vers le large.

— Oncle Jean-Charles, tu nous as débarrassés des requins avec ton... ta...

— Super ! s'écrie Jean-Charles avant de vomir une nouvelle fois.

Quand il se retourne vers son neveu, c'est pour demander d'une voix rauque :

— On arrive bientôt ?

— Accroche-toi, mon oncle, je vais faire le plus vite possible.

Hugues court déployer la voile. Il revient au gouvernail, retourne à la voile, vient de nouveau corriger l'orientation du radeau. Tout se passe à merveille. Le radeau est secoué, mais il fonce à pleine vitesse. Vague après vague, l'île se rapproche. Et c'en est vraiment une. Hugues ne peut plus en douter maintenant qu'il distingue clairement les palmiers et la plage de sable qui la borde.

Les vagues ne lui font plus peur. Il maîtrise aussi bien le radeau que son vélo en terrain plat. Si seulement il pouvait montrer à ses parents que toutes les heures qu'il a passées devant son écran n'ont pas été inutiles. Grâce à elles, il va sauver sa vie et celle de l'antique Jean-Charles.

— Jean-Charles, appelle-t-il d'un ton joyeux. Jean-Charles, on va y arriver ! Tu vas bientôt pouvoir traire Poudrette !

Mais son oncle ne répond pas. Il est aussi immobile que les planches du radeau.

Hugues ne s'en fait pas pour ça. Arrivé sur l'île, son oncle va reprendre ses esprits, c'est sûr. Plus que quelques minutes et ça va y être.

Hugues enjambe une nouvelle fois le corps d'oncle Jean-Charles pour se rendre au gouvernail. Il en profite pour tenter de le secouer. Cette fois, Jean-Charles ouvre les yeux.

— Hugues, murmure-t-il...

Surpris, le garçon se fige sur place. C'est la première fois que son oncle parle en émettant moins de 86 décibels.

— Je vais mourir... dit le vieil homme, d'une voix encore plus faible.

— Mais non, oncle Jean-Charles. Mais non. Tu ne vas pas mourir. Personne ne meurt du mal de mer.

— Moi, oui. C'est... trop...dur.

Le vieil homme émet un râle inquiétant, comme si c'était son dernier.

— Non, Jean-Charles ! s'affole Hugues. Non ! On va bientôt retourner sur Terre, je te le promets.

— Trop dur pour mon cœur... continue le vieux dans un dernier sursaut d'énergie. J'ai une vieille patate, moi...

— Mais non, mon oncle... répond rapidement Hugues avant de se diriger vers le gouvernail, mais le garçon n'avance pas d'un centimètre parce que Jean-Charles vient de lui saisir la cheville.

— Promets-moi une chose avant que je meure.

— Tout ce que tu veux, oncle Jean-Charles, mais lâche mon pied !

— Promets-moi que tu vas sauver ta vie avant la mienne. Promets-le-moi.

— Oui, promis, s'empresse de répondre Hugues qui voit la vague venir et qui commence à avoir peur de ne pas arriver à temps pour l'éviter.

— Parce que moi, je suis déjà vieux. J'ai fait ma vie, alors que toi...

— Oui, oui, crie Hugues, paniqué, en essayant de libérer sa cheville de l'emprise de son oncle. Promis ! Mais lâche mon pied, sinon on va mourir tous les deux !

Mais oncle Jean-Charles ne l'entend plus. Il est tombé dans les pommes. Soulagé, Hugues a commencé à décoller son pied du sol quand Jean-Charles revient à lui et le rattrape. Les yeux fermés, il ajoute :

— Tu vas prendre soin de Poudrette, hein, si je meurs ?

Hugues ne prend pas la peine de répondre. Il plonge vers le gouvernail en espérant de tout son cœur arriver à temps. Dire que c'était peut-être la dernière vague qu'il aurait à éviter. Ça ne peut pas finir comme ça. C'est trop injuste. Après tout ce qu'il a enduré. Il sent qu'il touche la barre. Ça y est ? Il y est arrivé ? Il a réussi ?

Hugues ne le sait pas parce qu'il sent qu'il bascule et qu'il sombre dans le noir, un noir encore plus noir que tous les noirs qu'il a connus jusqu'à ce jour.

Vingt-deuxième niveau



Ah ! ces humains !

— **Q**u'est-ce qu'on fait ? demande la voix de Proutsmic.

— Je ne sais pas trop, répond celle de Sinouka. Techniquement, le garçon est mort vu qu'il est tombé à l'eau. C'est bête parce que le jeu, lui, est réussi. Regarde, le radeau est sur la plage.

— Ouais, c'est vrai, continue la voix de Proutsmic. Et le vieux est vivant, lui. Donc, la partie n'est ni vraiment gagnée ni vraiment perdue. C'est tout un casse-

tête qu'on a là. Ah ! les humains, on a toujours des problèmes avec eux. Ils ne font jamais ce qui est prévu.

— C'était bien sa troisième vie, hein ? s'enquiert Sinouka.

— Oui.

— On ne peut rien faire alors pour le petit. Il est mort, il est mort.

— Peut-être qu'on pourrait corriger l'image à l'ordinateur et transférer l'image du garçon sur celle du vieux. Comme ça, les joueurs vont penser que c'est le garçon qui a gagné.

— Ouais, ça se fait peut-être. Faudrait demander au technicien. Mais je ne suis pas sûre que ça marche. Sur le plan des émotions, je veux dire. Le vieux ne s'est même pas rendu compte qu'il avait gagné. Donc, on n'aura pas le sentiment de victoire du personnage. Ça finit un peu mal. On n'arrivera pas à vendre ça, un jeu où le personnage gagne en s'évanouissant.

— Ça nous aurait vraiment pris une autre vie.

Oncle Jean-Charles, couché sur le sable chaud de la plage, se demande bien ce qu'est ce charabia qu'il entend dans sa tête. Mais il en comprend assez pour savoir que, s'il ne fait rien, son neveu sera mort et le restera. Il a encore mal

au cœur, mais il fait un effort pour déplier son grand corps endolori. Une fois debout, il déclare d'un ton grave :

— Si vous avez besoin d'une vie, prenez la mienne.

Il est seul sur la plage, mais il se dit que s'il entend les voix, peut-être que les voix l'entendent, elles aussi. Et il a bien raison. Quelques secondes après avoir proféré ces paroles, le vieil homme voit Proutsmic et Sinouka se matérialiser devant lui. Jean-Charles, encore nauséeux, se pince le nez pour échapper à leur odeur pestilentielle.

— Vous feriez ça ? demande Proutsmic, intéressé.

— Ça, c'est sûr. Je donnerais ma vie pour ce petit gars-là.

L'extraterrestre se tourne vers sa collègue :

— Qu'est-ce que tu en penses, Sinouka ?

— On n'a plus assez de mémoire informatique pour recommencer la séquence depuis le début, prévient Sinouka. Mais peut-être qu'on pourrait refaire juste le dernier bout.

— Ouais ! On pourrait reculer le jeu un peu et le repartir juste avant que le petit

ne plonge, suggère Proutsmic. C'est risqué, mais ça vaut le coup.

Proutsmic se tourne vers Jean-Charles et lui lance :

— On accepte votre proposition, pépé, mais ce coup-là, au lieu de lui retenir le pied comme un bête, vous plongez dans l'eau et vous mourez.

— Si vous me jurez que ça va lui sauver la vie, je promets de le faire, répond Jean-Charles, le nez toujours pincé.

— Nous jurons.

— Alors, je promets.

Pour clore l'entente, Jean-Charles crache trois fois sur le sol, la main droite levée.

Vingt-troisième niveau



Une sensation de déjà-vu

Hugues a une drôle d'impression de déjà-vu quand il retire son pied de l'emprise de son oncle pour aller redresser le gouvernail. Il a le sentiment très fort d'avoir déjà vécu ce moment-là, mais il n'a pas le temps d'y réfléchir très longtemps. Une dernière vague déferle. Si le radeau n'est pas renversé, il va gagner. Il empoigne la barre, la positionne. Juste à temps ! La vague est franchie ! Ça y

est ! Le radeau touche le sable de la plage. On dirait qu'il a réussi...

Avant de crier victoire, Hugues se retourne pour vérifier l'état de Jean-Charles. À sa grande surprise, il voit le vieillard plonger à l'eau. Hugues ne fait ni une ni deux, il plonge lui aussi.

— Jean-Charles, agrippe-toi à moi, crie Hugues.

— Non, lâche-moi ! tonne Jean-Charles en se débattant.

— Tu es fou, tu vas te noyer, tu ne sais même pas nager.

— Oui, je sais !

— Tu sais nager ?

— Non, je sais que... bloup ! Bloup !

La tête de Jean-Charles disparaît sous l'eau.

— Jean-Charles ! hurle Hugues en le rattrapant et en le tirant vers la surface.

Le visage tout détrempé du vieillard apparaît.

— Je sais que je ne sais pas nager. C'est pour ça que j'ai... bloup !

Il s'enfonce de nouveau. Un grand battement de bras et sa tête ressort.

— C'est pour ça que j'ai plongé. C'était la seule... bloup... façon... gloup ! de te sauver... C'est les bloup ! Martiens qui l'ont dit...

Là-dessus, il coule à pic.

Hugues plonge vers le fond. Il tente d'agripper Jean-Charles par la salopette, mais le vieil homme se défend comme une furie. Il a beau être vieux, Jean-Charles est encore grand et fort. Puisant dans ses dernières forces, le vieillard attrape son neveu et le propulse le plus loin qu'il peut. Hugues fait un vol plané au-dessus des flots, comme quand il était petit et qu'il jouait au monstre marin avec son vieil oncle. Sauf que cette fois le monstre meurt pour de vrai.

Quand il atterrit sur la plage, Hugues voit une dernière fois la tête de Jean-Charles surgir de l'eau. Les cheveux couverts d'algues, il lance :

— Et surtout, n'oublie pas Poudrette !

Puis il coule dans les eaux vertes de la mer. Des bulles se forment à la surface et le grand corps du vieillard disparaît pour toujours.

Mais Hugues ne veut pas le croire. Il ne peut pas le croire. Il va le sauver. Quoi qu'ait décidé ce vieil âne têtu, il va survivre. Hugues plonge à la mer, bien déterminé à ramener son oncle sain et sauf chez lui.

Après quelques brasses sous-marines, Hugues aperçoit la forme sombre du corps qui flotte entre deux eaux. Il l'agrippe et

tire de toutes ses forces. Mais c'est lourd et il avance à peine. C'est alors qu'il se rend compte qu'il touche le fond. C'est horrible. Jean-Charles s'est noyé alors qu'il n'avait qu'à se mettre debout pour échapper à la mort. Il l'a fait exprès.

Le garçon tire son oncle jusque sur le rivage. Il essaie de nouveau de lui faire la respiration artificielle, mais sans résultat. Jean-Charles est mort. Bel et bien mort.

— Tu ne peux pas me faire ça, vieille bique, tu ne peux pas ! crie Hugues en frappant la poitrine de son oncle. Je ne veux pas que tu meures !

Hugues s'écroule sur l'épaule de son oncle. Il pleure à gros bouillons. Il n'a jamais autant pleuré de toute sa vie.

— Tu m'as sauvé la vie et moi, je ne peux rien faire pour toi. C'est ma faute, tout est ma faute... Oncle Jean-Charles, pardonne-moi !

— Ça ne va pas, ça ne va pas du tout, marmonne Proutsmic qui vient d'apparaître.

Sinouka se matérialise à côté de lui.

— C'est vrai que terminer le jeu par cette émotion étrange, ça ne va pas non plus. Tu as vu, il y a comme de l'eau qui sort de ses yeux.

— Je ne comprendrai jamais les humains, commente Proutsmic. Il a réussi le jeu, il est vivant et il n'est pas content...

— Mais vous avez tué mon oncle, bande d'horribles bestioles sans cœur !

— Il a été gentleman, il t'a laissé gagner. Tu devrais sauter de joie.

— Comment voulez-vous que je sois heureux alors que mon oncle est mort. Je l'aimais !!! Êtes-vous capables de comprendre ça, bande de Martiens ?

— Je te prie de rester poli, dit Proutsmic, d'un ton glacial.

— Je l'aimais, continue Hugues en pleurant de plus belle. Il était vieux, il était fou, il parlait trop fort, mais je l'aimais comme ça. En plus, il m'a sauvé la vie. C'est un héros !

Là-dessus, le garçon se couche sur le torse de son oncle et continue d'arroser de ses larmes la salopette déjà mouillée du vieil homme.

— Qu'est-ce qu'on fait ? demande Sinouka à son collègue.

— On est bien embêtés, répond Proutsmic. Qu'est-ce que tu veux qu'on fasse, il n'y a plus de vie disponible. Le petit a tout dépensé. C'est toi qui l'as dit.

— Alors, il n'y a rien à faire. À moins que tu ne fasses comme le vieux et que tu lui donnes une des tiennes ?

— Très drôle, Sinouka, très drôle. Arrête, j'ai mal aux genoux tellement je ris.

Hugues se redresse tout d'un coup. Il jette un regard plein d'espoir aux monstres gluants. Le nez plein de morve, il s'écrie en hoquetant entre deux sanglots :

— J'en hai haissé hune au heuxième habteau.

— Est-ce qu'il a parlé ? s'intrigue Sinouka

— Je crois que oui, confirme Proutsmic.

— J'ai laissé une vie au deuxième tableau, reprend Hugues après avoir reniflé un coup. Dans la course automobile, je n'ai utilisé que deux vies. Vous ne pourriez pas aller chercher la troisième et la lui donner ?

Sinouka se tourne vers son collègue.

— Ça se fait, ça ?

— Je ne sais pas, mais ça ne coûte rien d'essayer.

Vingt-quatrième niveau



Prise trois !

— **A**h ! Une vague ! s'écrie Jean-Charles, comme si c'était la première qu'il voyait.

— Ça va, tout est sous contrôle, annonce calmement le garçon en maniant la barre du gouvernail. On va gagner, Jean-Charles ! On va gagner ! Et on va retourner sur Terre !

L'antiquité humaine se relève d'un bon et se lance dans une danse effrénée.

Apparemment, la nouvelle vie qu'il a reçue l'a mis dans une forme du tonnerre.

— Arrête, oncle Jean-Charles, on va chavirer.

— Excuse-moi, s'exclame le vieil homme. Je ne sais pas ce qui me prend. J'ai l'impression d'avoir rajeuni de 50 ans.

— Replie la voile et cesse de gigoter.

— Replier comment ? demande Jean-Charles.

— Et puis, tiens, prends ça, dit Hugues en lui tendant le *gameboy* qu'il sort de sa poche. Assieds-toi là avec ça, je m'occupe de tout. Je pense que ça va être plus simple comme ça.

Jean-Charles obéit et s'installe dans un coin avec le jeu. Hugues prend la situation en main. Il est beaucoup plus efficace tout seul qu'avec Jean-Charles dans les pattes. Quelques minutes plus tard, ils ne sont plus qu'à quelques dizaines de mètres de l'île.

— Plus qu'une vague et je pense que ça va y être, annonce le garçon. Tu peux ranger le jeu, mon oncle.

Le vieillard rechigne un peu, mais il obéit. Pendant que Jean-Charles glisse le *gameboy* dans la poche de sa salopette, Hugues actionne une dernière fois le

gouvernail. La vague arrive. Elle est là. Elle soulève le radeau.

— Yahou ! s'écrie Jean-Charles, ravi de la sensation.

Quand le radeau redescend, il se pose doucement sur le sable de la plage. Hugues saisit la main du vieillard. Ils sautent ensemble sur la terre ferme. Aussitôt que ses pieds touchent le sol, le garçon éclate :

— On l'a eu ! Jean-Charles ! On a réussi !

Hugues est tellement heureux qu'il saute dans les bras de son oncle.

— On a gagné ! On a gagné, oncle Jean-Charles ! On va retourner à la maison ! Et tu es toujours vivant !

— T'es vraiment un champion, s'écrie le vieil homme en broyant Hugues entre ses grands bras.

Au coin de ses vieux yeux ridés, des larmes de bonheur se forment. Il les laisse couler sans s'en préoccuper et serre encore davantage son neveu contre son cœur. Hugues, submergé par l'émotion, se met à sangloter, lui aussi.

— C'est le plus beau jour de ma vie ! s'écrie Hugues en rigolant à travers ses larmes.

— Moi aussi, d'abord, ajoute l'oncle Jean-Charles.

Puis, le vieux se met à faire tournoyer son neveu en l'air. Les deux hommes tournent en riant comme des bossus. Ils tournent, ils tournent, ils tournent... L'île devient floue. Le sol s'enfonce. L'horizon bascule.

Jean-Charles et Hugues, toujours dans les bras l'un de l'autre, se retrouvent tout à coup couchés sur le sol d'une pièce peinte en gris.

— Vous avez été parfaits, cette fois, les félicite Sinouka.

Proutsmic tend la main au vieillard pour l'aider à se relever. Mais Jean-Charles n'a pas besoin de son aide. Il se remet sur pied aussi vite que Hugues.

— Vraiment, continue la dame extra-terrestre. Surtout l'émotion de la fin. Franchement, c'était... c'était différent de la seule satisfaction d'avoir gagné c'était, c'était... nous n'avons pas de mots pour décrire ce genre de chose sur notre planète. Mais c'était très bien.

— Nous, on appelle ça le bonheur, rigole Jean-Charles en replaçant sa bretelle de salopette.

— Le bonheur... répète Proutsmic, pensif. Mais vos yeux coulaient, comme lorsque Hugues a vu que vous étiez mort, ajoute d'un air intrigué, le gluant personnage.

— Est-ce que ça a un rapport avec l'autre sentiment que vous avez sur votre planète et qui s'appelle, euh... l'amour, je crois ? demande Sinouka d'une toute petite voix. Je veux dire, êtes-vous amoureux de Hugues ?

Le rire de Jean-Charles éclate comme le tonnerre au milieu d'un après-midi ensoleillé. Il rit, il rit à s'en tenir les côtes. Il s'en tape les cuisses. Gagné par son hilarité, Hugues se met à rigoler à son tour. L'écho de leurs rires se répercute sur les murs de la pièce. On dirait qu'ils sont dix et même cent à rigoler.

Sinouka et Proutsmic se regardent, effarés. Ils ne savent pas comment faire cesser la tempête qu'ils ont déclenchée. Ces humains, quelles drôles de créatures...

Entre deux hoquets, Jean-Charles finit par lâcher :

— Vous avez raison, madame. Je suis fou de ce jeune homme.

Il sort son mouchoir, s'essuie les yeux en essayant de contenir quelques dernières secousses de rire. Sinouka respire. On dirait bien qu'il va se calmer. Elle ouvre la bouche pour dire quelque chose quand Jean-Charles l'interrompt pour lancer :

— Malheureusement, il refuse de m'épouser !

Et c'est reparti !

Pliés en deux, Hugues et son oncle se tapent dessus tellement ils rient. Il se passe au moins dix bonnes minutes avant que Hugues et son oncle finissent par reprendre le contrôle d'eux-mêmes. Jean-Charles pousse un long soupir, essuie une dernière larme et demande :

— Bon, quand est-ce qu'on s'en retourne ? J'ai une vache à traire, moi.

Vingt-cinquième niveau



Allô Poudrette !

La voiture se pose tout en douceur devant chez Jean-Charles. Poudrette accourt aussitôt près de la clôture. Elle meugle de joie à la vue de son maître. Le vieil homme lui fait un signe de la main.

— Allô ma Poudrette, mon oncle Jean-Charles s'en vient te traire, là.

Il ouvre la portière, tend la main à son neveu :

— Mon gars, ç'a été un plaisir. Vraiment un plaisir. Tu peux passer me

chercher pour aller sur Mars quand tu veux.

— Gabvik, marmonne Proutsmic, en se frottant le front d'un air las. Gabvik...

— Ben oui, c'est ça. Couic-Couic.

Jean-Charles s'apprête à fermer la portière, quand il se penche de nouveau vers l'intérieur.

— J'allais oublier de te redonner ça, dit-il en tendant son *gameboy* à Hugues.

Mais le garçon refuse de le prendre.

— Garde-le, je te le donne. Tu l'as bien mérité. De toute façon, ajoute Hugues, il est vieux et les jeux qui vont là-dessus sont trop faciles pour moi.

— Vantard, va ! rigole Jean-Charles en claquant la portière avec fracas.

Hugues jette un regard amusé sur la poignée de porte qui vient de tomber sur le siège, à côté de lui. Quelle force de la nature, ce Jean-Charles, quand même !

Vingt-sixième niveau



Enfin !

Une demi-heure plus tard, Hugues descend à son tour de la voiture.

— Au nom des enfants de Gabvik, je vous remercie, mon garçon, déclare Proutsmic, d'un ton solennel. Grâce au jeu *Super-Hugues*, les petits Gabvikiens pourront, eux aussi, ressentir les drôles d'émotions que vous éprouvez sur votre étrange planète. Je suis sûr qu'ils vont adorer.

— Et bravo encore, tient à ajouter Sinouka tandis que la voiture démarre. Tu es vraiment un champion dans ton genre.

Tout en les regardant s'éloigner, Hugues passe la main sur sa nuque. Du bout des doigts, il tâte la petite plaie laissée par l'enlèvement de la puce que les extraterrestres lui avaient implantée. Il est soulagé que tout cela soit fini.

Le garçon a la gorge nouée quand il monte l'escalier du balcon qui le mène chez lui. Va-t-il retrouver ses parents tels qu'il les a laissés ? Seront-ils sains et saufs ? Ou encore pétrifiés par hypoglaciation ?

Hugues a hâte de savoir. Il court plutôt qu'il ne marche. Il pousse la porte. Et qu'est-ce qu'il voit ? Ses parents ! Ses vrais parents ! Vivants !

Il s'élançe vers sa mère, les yeux brillants, et la serre très fort contre lui.

— Maman ! C'est bien toi ? Si tu savais comme tu m'as manqué !

Sa mère le regarde d'un air étonné.

— Qu'est-ce que tu racontes ? Ça fait à peine cinq minutes que tu es sorti.

— J'ai eu si peur de ne jamais vous revoir. Papa, maman, je vous aime.

— Nous aussi, mon lapin, nous aussi, répond sa mère d'une voix émue.

Le père de Hugues, qui était au bout du couloir, avance vers eux, le téléphone à la main.

— Je te l'avais dit, Fernande, qu'il n'irait pas très loin, notre fugueur.

Il ébouriffe avec tendresse la tête de Hugues, avant de se tourner vers sa femme.

— Ah ! chérie, pendant que j'y pense, il y a un message sur la boîte vocale. C'est bizarre, je n'ai même pas entendu le téléphone sonner.

— Tiens, moi non plus, répond la mère, intriguée. C'était peut-être pendant que je passais l'aspirateur. Écoute-le donc pour voir ce que c'est.

Le père de Hugues appuie sur quelques touches. Ses sourcils se soulèvent d'étonnement tandis qu'il écoute le message.

— C'est le petit. Il dit qu'il est au dépanneur de Radiville. Il veut qu'on aille le chercher.

Il se tourne vers son fils.

— C'est quoi encore cette histoire ?

— J'ai été kidnappé par des extra-terrestres... balbutie le garçon.

Sa mère pousse un profond soupir. Elle relâche son étreinte, pointe l'escalier d'un air épuisé. Le message est clair. Elle veut qu'il aille dans sa chambre. Mais

Hugues n'a pas envie que cette inoubliable journée se termine comme ça.

— Je veux dire, c'est ce que j'avais l'intention de vous raconter. Mais je me suis rendu compte que c'était stupide. Je voulais vous faire croire que les extra-terrestres m'avaient amené à Radiville, mais tout à coup, j'ai eu des remords...

— Des remords ? réplique froidement sa mère. Je ne savais même pas que tu connaissais ce mot !

— Si vous saviez combien je le regrette... J'ai couru pour revenir avant que vous preniez le message... mais aussi parce qu'il fallait absolument que je vous dise... Je vous aime. C'est vrai, papa, maman... Du fond du cœur... Je ne vous changerais jamais contre d'autres parents... d'aucune planète. Jamais... Jamais !

Hugues est si convaincant que ses parents, attendris, ont presque la larme à l'œil.

— Même que... je promets... je veux dire... je vais essayer... à l'avenir... de peut-être... moins... Je...

Le discours enflammé et confus du garçon est interrompu par la sonnerie du téléphone.

— C'est Jean-Charles, annonce le père de Hugues. Il veut te parler à propos du sixième tableau.

— Déjà ? s'étonne Hugues.

— Il demande si on peut détruire les fusées jaunes avec les bombes orange.

Hugues prend le téléphone portable et s'éloigne un peu.

— Quelles fusées ? demande sa mère.

— Je n'en sais rien, répond le père, lui-même un peu surpris.

— Et puis, il appelle d'où ? Il n'a même pas le téléphone...

— Il appelle de chez le voisin, il paraît.

— C'est bizarre, non ?

Quand Hugues raccroche, ses parents essayent d'en savoir plus. Mais Hugues reste vague et prétend qu'il a des devoirs urgents à finir.

Ses parents, perplexes, le regardent monter l'escalier avec l'impression que leur fils ne leur a pas tout dit sur ce qui s'est passé au cours des cinq dernières minutes. Mais qu'est-ce qu'un enfant pourrait bien cacher qui se serait passé en moins de cinq minutes ?

Une fois dans sa chambre, Hugues se jette sur son lit. Quand son corps a fini de rebondir sur le matelas moelleux, le garçon sourit.

Il sourit encore longtemps après s'être endormi, épuisé par cette éprouvante, mais extraordinaire journée.

Carole Tremblay



J'ai fugué. Oui, je l'avoue, quand j'étais petite, j'ai pris un jour la poudre d'escampette. En fait, ce n'était un jour, c'était un soir. J'étais au chalet avec ma mère et mes trois frères quand, convaincue que j'étais traitée injustement, j'ai décidé de partir à pied rejoindre mon père à Montréal.

En chemin, j'ai rencontré, non pas des extraterrestres, mais mon cousin qui fumait en cachette. J'étais étonnée, mais pas autant que lui. Quand il m'a aperçue, il s'est précipité sur moi pour me faire promettre que je ne dirais rien à personne. J'étais tellement éberluée que je me suis empressée de rentrer au chalet cacher mon nouveau secret. Ce n'est qu'une fois dans mon lit, que je me suis rappelé que je venais de rater la fugue de ma vie.

Depuis, je me suis souvent demandé jusqu'où je serais allée si je n'avais pas croisé mon cousin. L'histoire de Hugues est une des réponses que j'ai inventée à cette grande question.



Imprimé sur du papier 100 % postconsommation, traité sans chlore, accrédité Éco-Logo et fait à partir de biogaz.

Achevé d'imprimer
sur les presses de
Marquis Imprimeur
en janvier 2006



COLLECTION CHAT DE GOUTTIÈRE

Hugues s'enfuit de chez lui. Mais avant d'avoir pu se rendre où que ce soit, il est enlevé par deux extraterrestres.

« — Ne vous en faites pas. Nous ne vous voulons aucun mal. Nous sommes venus vous chercher parce que nous savons que vous possédez une intelligence supérieure.

— Ah oui ? fait Hugues, flatté.

— Nous avons besoin de votre aide pour fabriquer un jeu vidéo pour les enfants de la planète Gabvik. Un jeu mettant en scène des humains. »

•

La tâche de Hugues sera simple. Il n'aura qu'à tenir le rôle du personnage principal dans le jeu pendant que les extraterrestres copieront ses émotions. Le problème, c'est que le jeu est réel. Et dangereux. Des émotions, Hugues en aura beaucoup plus que prévu...

LES ILLUSTRATIONS SONT DE JEAN MORIN


SOULIÈRES ÉDITEUR

ISBN 978-2-89607-037-0 FUGUE



9 782896 070374