LE VAISSEAU FANTÔME

CHAPITRE PREMIER

La porte du sas coulissa en silence.

Les deux hommes, engoncés dans leur combinaison semi-rigide d'une autre époque, filèrent à l'horizontale dans l'étroit boyau, lien ténu entre leur vaisseau et la coursive centrale de l'épave qu'ils venaient d'aborder.

— Tout va bien ? s'enquit Spike, resté seul dans le poste de pilotage.

Fidèle à lui-même, Barton lui répondit par une question :

— Peux-tu nous guider jusqu'au générateur principal ? Nous devons rétablir la gravité.

Durant cinq jours T.U.T. – Temps Universel Terrien – les trois compères avaient flirté avec les énormes blocs rocheux de la barrière d'astéroïdes surnommée *Le Cimetière*, avant de repérer un astronef à peu près intact, donc à très fort potentiel. La demande d'abordage avait été envoyée au Bureau central d'identification des vaisseaux, le B.C.I.V., situé sur Arthémia. Après acceptation et transfert de leurs dernières économies pour acquérir cette concession, le transporteur civil immatriculé TC-7805, porté disparu depuis douze ans, pouvait être arraisonné en toute légalité.

Et il y a toujours beaucoup de matériel à récupérer dans une épave. Évidemment, le risque était de ne retrouver qu'une coque de noix vide, mais ce travail de "fossoyeurs", comme on les surnommait, leur convenait. Pas de chef sur le dos, pas de passagers ultra-exigeants à convoyer ; la belle vie ! Excepté pour l'argent, car en règle générale, cette profession payait juste de quoi vivre.

Par définition, les fossoyeurs tombaient systématiquement sur les décombres d'un vaisseau et de plus, ils intervenaient souvent après le passage des Pilleurs, lesquels s'emparaient sans vergogne de la cargaison, au mépris des lois ; version moderne des flibustiers et des corsaires.

Jusqu'à présent, la chance n'avait souri au trio qu'une seule fois. Ils avaient pu récupérer un générateur auxiliaire en état de fonctionnement avec son réservoir d'altinium archi-plein, puissant combustible devenu rarissime. Le vrai coup de pot !

— À l'extrémité de la coursive, vous devriez trouver un puits de descente, indiqua Spike tirant Barton de sa rêverie. Ce sera cinq ponts plus bas, par rapport à votre position actuelle.

— Ok ! répondit Normann de manière laconique peu en accord avec sa faconde habituelle.

En admettant qu'elle daigne repartir, il était vraiment essentiel de remettre la propulsion en route pour alimenter l'ensemble des circuits ainsi que toute l'électronique, à commencer par l'ordinateur de bord.

Malgré le puissant faisceau de leur lampe frontale, les deux aventuriers ne distinguaient pas grand-chose. Le rayon lumineux de Barton accrocha tout de même la rampe du puits, quinze mètres devant lui.

— C'est par ici, indiqua-t-il à son compagnon d'un geste de la main, avant de donner un puissant coup de talon contre la paroi.

L'élan le propulsa trop vite à son goût et il manqua de percuter la rambarde de sécurité d'un rien. Il entendit pouffer son compatriote dans les écouteurs de son casque, mais ne releva pas.

Tête la première, ils s'engagèrent dans le large conduit vertical et se laissèrent couler en s'aidant des échelons métalliques. En s'agrippant aux barreaux, les deux explorateurs firent voleter de fines particules de glace autour d'eux.

Normann frissonna.

Il adorait ce travail. La question n'était pas là. Mais il détestait cette phase durant laquelle il parcourait les entrailles d'un vaisseau fantôme flottant dans le vide absolu. Il se sentait oppressé dans cette combinaison étriquée. Lui, il préférait le confort de la gravité et du chauffage.

Barton s'arc-bouta sur le volant situé près de la porte de la salle des générateurs. Après une poignée de secondes, la commande d'ouverture condescendit enfin à bouger. Un ultime effort, augmentant le rythme de la respiration du fossoyeur dont la visière s'emplit de buée et le panneau s'ouvrit.

Normann se dirigea vers l'ordinateur de contrôle de la propulsion.

— Espérons qu'il lui reste un soupçon d'énergie, émit-il à voix haute.

Son pessimisme récurrent lui obscurcissait l'esprit, car il savait pertinemment que sur ce type d'engin, des batteries d'altinium à durée de vie d'un millier d'années – autant dire quasiment illimitée à l'échelle humaine – alimentaient le dispositif de mise en route. Il exécuta la commande et aperçut une série de voyants s'allumer. Ceux-ci clignotèrent vingt secondes avant de basculer au vert. Puis, après plusieurs claquements secs de relais qui s'enclenchent, les deux hommes perçurent un léger ronronnement à travers leur casque.

Le vaisseau reprenait vie.

— Rentrez maintenant ! leur intima Spike. Il faut attendre une dizaine d'heures pour rétablir l'ensemble des systèmes. Attention, la gravité artificielle ne devrait pas tarder.

En effet, les deux fossoyeurs sentirent leurs membres peser davantage et bientôt, ils purent poser les pieds au sol. Tous les débris qui flottaient, les particules de glace en suspension ou les objets mal arrimés dégringolèrent dans un fracas qui fit frémir tout l'astronef.

Barton songea que le retour allait être pénible. Il leur faudrait enjamber quantité d'obstacles et leurs combinaisons, efficaces dans le vide absolu, se révélaient d'une lourdeur invraisemblable en atmosphère standard. Et impossible de les ôter dans l'immédiat ; le circuit de purification de l'air ne serait pas actif tout de suite et de toute façon, la température était encore largement négative.

La rencontre des trois compères remontait à une dizaine d'années. Spike et Normann débutaient dans le métier. Ils avaient été engagés pour une mission de vérification.

Le commandant d'un gigantesque transporteur minier, en répondant à un signal de détresse, s'était considérablement détourné de sa route. Dix jours après son premier appel, les responsables du puissant consortium qui avaient affrété le vaisseau, n'avaient plus aucune nouvelle. Toujours active, la balise de l'astronef envoyait sa série de signaux d'identification à intervalles réguliers. Donc, à priori, il était toujours en état. Aussi, afin de s'assurer de la rentabilité du trajet de retour, Spike et Normann furent engagés pour une expertise approfondie et envoyés sur place.

Dès leur arrivée, les deux fossoyeurs comprirent tout de suite qu'un drame s'était produit. L'engin dérivait, propulsion déchiquetée. Les morsures infligées par un puissant canon à plasma dévoraient la coque extérieure sur toute sa longueur. Un miracle que la pression n'ait pas encore fait imploser le véhicule de transport.

Bien évidemment, la soute était vide !

Des pilleurs les avaient précédés. Peut-être même étaient-ils les auteurs de ce traquenard ?

Apparemment, la lutte avait été âpre. De nombreux corps, racornis sous l'effet des thermiques à impulsions, parsemaient l'astronef. Spike et Normann remontaient la coursive principale pour se rendre au poste de pilotage afin de récupérer les données-archives de l'ordinateur de bord – élément indispensable pour être rémunérés – lorsqu'ils tombèrent sur un homme allongé dans les décombres, jambe bloquée sous un amas de poutrelles. Il délirait et tout son corps, agité de violents spasmes, baignait dans une sueur malsaine. La gangrène menaçait.

D'après sa tenue, il s'agissait d'un pilleur.

— *Un Pilleur abandonné par les siens*, songea tout de suite Normann.

Chez ces malfrats, pas de sentiment !

Un type de moins, cela représentait une part supplémentaire du gâteau !

À la troisième tentative, les deux fossoyeurs réussirent à extirper l'inconnu de son carcan d'éboulis. Ils le ramenèrent à leur bord et le confièrent au soin de l'ordinateur médical.

Pourquoi Spike et Normann avaient agi ainsi ? Ils n'en savaient rien. Certainement pas par bonté d'âme, après tout il s'agissait d'un bandit. Mais avoir survécu aussi longtemps dans un vaisseau à l'abandon dénotait une sacrée volonté. Pour eux, cet homme méritait une seconde chance.

Deux semaines plus tard, ils voulurent le débarquer sur une planète-relais avant de rentrer de leur mission, mais Barton refusa. L'ancien Pilleur décida de se reconvertir et devint un allié reconnaissant. Avec le temps, une solide amitié lia les trois hommes devenus alors d'inséparables compagnons d'aventure.

— Nous allons pouvoir retourner explorer le vaisseau, souligna Normann. Les sondes que nous avons installées ont détecté la présence d'une atmosphère respirable. Les combinaisons souples feront l'affaire cette fois, ajouta-t-il, content de laisser au vestiaire la lourde "armure", comme il nommait les scaphandres semi-rigides.

Spike afficha les plans de l'épave acquis au B.C.I.V. sur l'écran frontal géant du poste de pilotage et siffla en connaisseur :

— Magnifique vaisseau !

Le transporteur civil pouvant accueillir quatre cents passagers mesurait cent vingt mètres de longueur et possédait six ponts. Le premier, réservé à l'équipage, comportait deux sas répartis de part et d'autre d'une longue coursive centrale, comme tous les astronefs de sa génération. Situés juste après, les blocs d'ascenseurs donnant accès aux étages inférieurs. Entre la zone médicale, pièce ultra-sensible, comportant les caissons d'hyper-sommeil réservés à l'équipage et la salle principale de restauration, le vaisseau disposait de douze cellules d'habitation ainsi que plusieurs salles de détente et de sport. Les P2 et P3, identiques, se composaient de deux fois vingt-cinq cellules chacun contenant quatre caissons amovibles pour les voyageurs. Nul besoin de les nourrir, car plongés dans un coma artificiel toute la durée de leur trajet, ils n'en sortaient qu'une fois leur caisson débarqué dans d'immenses installations médicales situées en périphérie des astroports, même si un réveil à tout moment restait possible.

Aux ponts P4 et P5, on trouvait les réserves alimentaires contenues dans d'immenses congélateurs, une grande quantité de pièces détachées, un atelier pour les réparations sommaires, des zones de stockage pressurisées pour tout type de cargaison ainsi qu'une gigantesque serre et enfin, au dernier étage, l'ensemble des installations techniques habituelles : salle des batteries, générateurs de gravité artificielle, compensateurs de force centrifuge, blocs d'alimentations principales et secondaires, ainsi que la propulsion ionique.

— Comment procédons-nous ? S'enquit Normann.

La question fit sursauter Barton. Il répondit d'un ton sec :

— Comme d'habitude ! Spike nous guide depuis notre vaisseau et nous, nous explorons chaque pont de fond en comble. Pourquoi demandes-tu cela ?

— Et si nous trouvons des passagers ?

— Impossible, lui rétorqua Spike, sinon le Bureau Central ne nous aurait jamais accordé la concession. D'après les informations reçues du B.C.I.V. le vaisseau voyageait à vide pour se rendre sur Terre. C'est là que les caissons devaient être chargés avec leurs occupants.

Normann prit un ton geignard :

— Nous en avons pour des semaines. Tu as vu la taille de cet engin ? Je pensais que pour une fois, nous aurions pu l'inspecter tous les trois.

— Tu es pressé ? lui répondit son pote d'un ton acerbe. Tu as un rendez-vous ?

Normann laissa filer une poignée de secondes avant de hausser les épaules d'un geste coutumier lorsqu'il voulait marquer son indifférence :

— Faites comme vous le sentez !

— Alors c'est dit ! décida Spike. Le premier pont n'a pas souffert. Vous commencerez par-là.

Depuis le début de leur exploration, Normann ressentait une sorte de malaise indéfinissable. Un trouble dont il n'arrivait pas à se départir et qu'il avait réussi à transmettre à son compagnon.

— Étrange l'état de ce vaisseau ! Tu ne trouves pas ? s'enquit-il en sortant du carré des officiers.

— Oui, en effet. Cet astronef ne ressemble pas à une épave. Il paraît même plutôt en bon état. Pas de dégât significatif, pas de cadavre, juste du bazar et encore…

Barton laissa sa phrase en suspens.

— On dirait qu'il a été abandonné. Il s'agit peut-être d'un vaisseau fantôme ?

— Ne raconte pas de salade ! Tu vas nous porter la poisse.

Les deux fossoyeurs se fixèrent un instant, une pointe d'angoisse au fond du regard, avant de reprendre leur inspection, sans entrain.

Bien des légendes circulaient dans le métier, au sujet d'engins désertés par leurs occupants. La plus notoire racontait qu'un appareil, disparu depuis une quarantaine d'années, avait refait surface à la périphérie de la principale voie commerciale entre la planète Arthémia et son satellite-relais. Les soutes étaient intactes. Le plus étrange, c'est qu'après consultation des informations de l'enregistreur de vol,

l'astronef n'était parti que depuis treize jours. Pendant le remorquage jusqu'à un des hangars de réparation situé sur Citos, des événements insolites étaient survenus. Blok, le co-pilote, se mit à apercevoir des apparitions fugitives. Apparitions d'un garçonnet d'une dizaine d'années qu'il ne connaissait pas. Les visions s'intensifièrent jusqu'au moment où, répondant à l'exhortation du gamin à le rejoindre pour nager avec lui au bord d'une mer turquoise, Blok se noya dans sa baignoire. L'équipage n'eut pas le temps de s'apitoyer sur le sort de leur collègue, car le commandant du remorqueur commença à délirer, imaginant que tout le monde en voulait à sa peau. Pris de crises paranoïaques de plus en plus violentes, il fonça à l'armurerie et écuma le vaisseau en tirant sur chaque personne croisant son chemin. Lorsqu'il eut achevé sa macabre besogne, il retourna l'arme contre sa tempe et se fit sauter la cervelle.

Dès lors, les deux vaisseaux, arrimés l'un à l'autre, voyagèrent sans que personne n'ose pénétrer dans l'épave. À l'arrivée, l'astronef fantôme fut pris en charge par une équipe de spécialistes. Chaque recoin fut visité, la mémoire de l'ordinateur de bord fut décortiquée sans qu'une quelconque explication logique ne jaillisse. Au final, le vaisseau, surnommé *l'antre du diable*, fut entièrement désossé. De toute manière, ni équipage ni passagers ne désiraient voyager avec.

— Allons dans le poste de pilotage, décida Barton. J'ai aperçu des caméras. Voyons si nous réussissons à les remettre en service.

— Tu aurais pu y songer plus tôt, lui reprocha Normann. Ça nous aurait évité cette maudite balade.

— Ce n'est pas moi qui commande.

— Je vous entends, leur rétorqua Spike surveillant la progression de ses deux acolytes grâce à leur micro-caméra portative fixée à leur épaule.

— Ouais ! Ben, la prochaine fois…

— La prochaine fois, le coupa-t-il sèchement, j'espère que tu seras de meilleure humeur. Allez, ne traînez pas !

Le poste de pilotage du Transporteur était à la taille du reste ; immense et spacieux. L'écran frontal, légèrement incurvé, occupait toute la largeur. Normann s'installa devant la gigantesque console. Il hésita un instant face à la multitude de boutons, de potentiomètres et d'interrupteurs dont les symboles lui étaient inconnus et testa une série de commutateurs, totalement au hasard.

Rien ne se produisit !

En tout cas rien de visible ou d'audible.

— Tu es certain de savoir ce que tu fais ? S'enquit Barton en s'affalant dans le fauteuil de co-pilote.

L'autre lui répondit d'un grognement.

Normann bascula d'autres contacteurs, toujours à l'aveuglette.

Un écran secondaire de contrôle s'alluma et un curseur clignota, attendant une commande.

Le fossoyeur laissa filer une grappe de secondes en s'épongeant le front, avant d'appeler grâce à son boîtier de communication :

— Spike ? Tu devrais venir ici. Je n'y comprends rien.

Spike leva les yeux au plafond. Ces deux-là étaient vraiment incapables de la moindre initiative. Dès qu'un problème se présentait, ils appelaient tout de suite à l'aide, sans chercher à s'en sortir par eux-mêmes. Il soupira et se leva :

— J'arrive.

Les trois hommes ne s'étaient jamais concertés ouvertement à ce sujet, mais avec le temps, Normann et Barton avaient admis leur compagnon comme chef. Tout le monde aurait pensé que c'était en raison d'une aptitude à savoir piloter n'importe quel type d'appareil, mais en réalité, Spike possédait continuellement un raisonnement d'avance sur ses deux associés. De fait, à force de se rallier de manière systématique à son avis et d'accepter ses décisions, il était devenu le responsable. En contrepartie, lors de la répartition des richesses, Spike leur attribuait toujours une part supérieure à la sienne, histoire de ménager leur susceptibilité.

Et au final, chacun y trouvait son compte.

Comme il s'y attendait, Spike reconnut aisément les commandes principales du Transporteur. Rien de très original, à vrai dire ! D'un geste du doigt sur l'écran tactile, il bascula l'affichage des caméras de surveillance sur le moniteur géant. La mosaïque d'images fixes prit vie lorsqu'il commanda la rotation des objectifs.

Les trois compères pouvaient examiner chaque recoin des différents ponts, l'état des soutes et le parfait verrouillage des zones sensibles sans quitter le poste de pilotage.

— Nous devrions utiliser cet engin plutôt que notre vieille casserole, s'émerveilla Barton.

— Ça va nous coûter cher, se lamenta Normann. Y'a la Taxe d'Acquisition et une nouvelle immatriculation.

— Pour le matricule du vaisseau, c'est inutile, le rassura Spike. Il suffit de le conserver en Transporteur civil, même si ce n'est pas notre but. En revanche, la T.A est obligatoire. Nous la payerons avec la vente de notre vieille guimbarde. Seulement avant, il est indispensable de nous assurer de son parfait fonctionnement. C'est un coup de poker, mais cet astronef possède des caissons d'hyper-sommeil. De plus, poursuivit-il, ces modèles réservés au personnel navigant étant relié à l'ordinateur médical, le vieillissement s'arrête presque. Ils guérissent même des maladies bénignes pendant la léthargie artificielle. Ainsi nous pourrons franchir le sub-espace et nous rendre dans des contrées, jusqu'alors inaccessibles pour nous et cela, sans prendre un coup de vieux !

Cette perspective d'aventures lointaines et de gains faramineux donna un coup de fouet à ses deux acolytes.

— Bon, décida Normann en bondissant de son siège, je termine la vérification du deuxième et du troisième pont. Occupe-toi des suivants, ordonna-t-il à Barton.

Son pote, déjà debout, se saisit d'une puissante torche et suivit son compagnon, tout sourire.

Spike décida de se rendre à l'infirmerie, dernier endroit à contrôler pour clore l'inspection du premier niveau.

Les douze réceptacles occupaient toute la partie droite de la pièce. Chaque "sarcophage" – impression ressentie par le fossoyeur en pénétrant dans la vaste salle – avait son couvercle transparent relevé à l'exception d'un. Intrigué, le fossoyeur s'en approcha. En arrivant tout près, il entendit le léger ronronnement du respirateur relié au caisson et commandé par l'ordinateur médical. Il se pencha et d'un geste de la main, essuya la fine couche de poussière qui s'y était accumulée.

Et là, le choc !

Un visage de femme d'une trentaine d'année aux yeux indigo grands ouverts semblait le fixer.

Passées les premières secondes de surprise, Spike se précipita vers le moniteur situé sur la petite table à roulettes et le mit sous tension. Les paramètres vitaux de la jeune inconnue défilèrent, indiquant qu'elle était vivante, mais en état de léthargie forcée. Le cœur battant, il pianota la commande de réveil. La voix nasillarde de l'ordinateur énonça le début de la procédure de sortie de coma artificiel alors que sur l'écran de contrôle, Spike vit un décompte s'afficher : trois heures.

Planté devant ce doux visage qui reprenait déjà des couleurs, il hésita à prévenir ses deux acolytes de sa découverte. Bien sûr, il ne pourrait pas y échapper, mais il jugea que le plus tard serait le mieux. L'inspection du vaisseau ne pouvait pas attendre indéfiniment et il ressentait de manière confuse que lorsque l'inconnue serait parmi eux, plus rien ne serait comme avant.

Pour commencer, il décida de lui trouver une combinaison. Hors de question que la jeune femme se balade nue à travers les coursives du vaisseau. Ensuite, il se rendrait aux cuisines et lui préparerait un solide repas. En règle générale, lorsque qu'on sortait de ce genre de léthargie artificielle, on avait faim.