



OLIVIER DESCAMPS



# SOCIÉTÉ SECRÉTÉE



LIS  
le roman

TROUVE  
les indices

RÉSOUS  
les énigmes

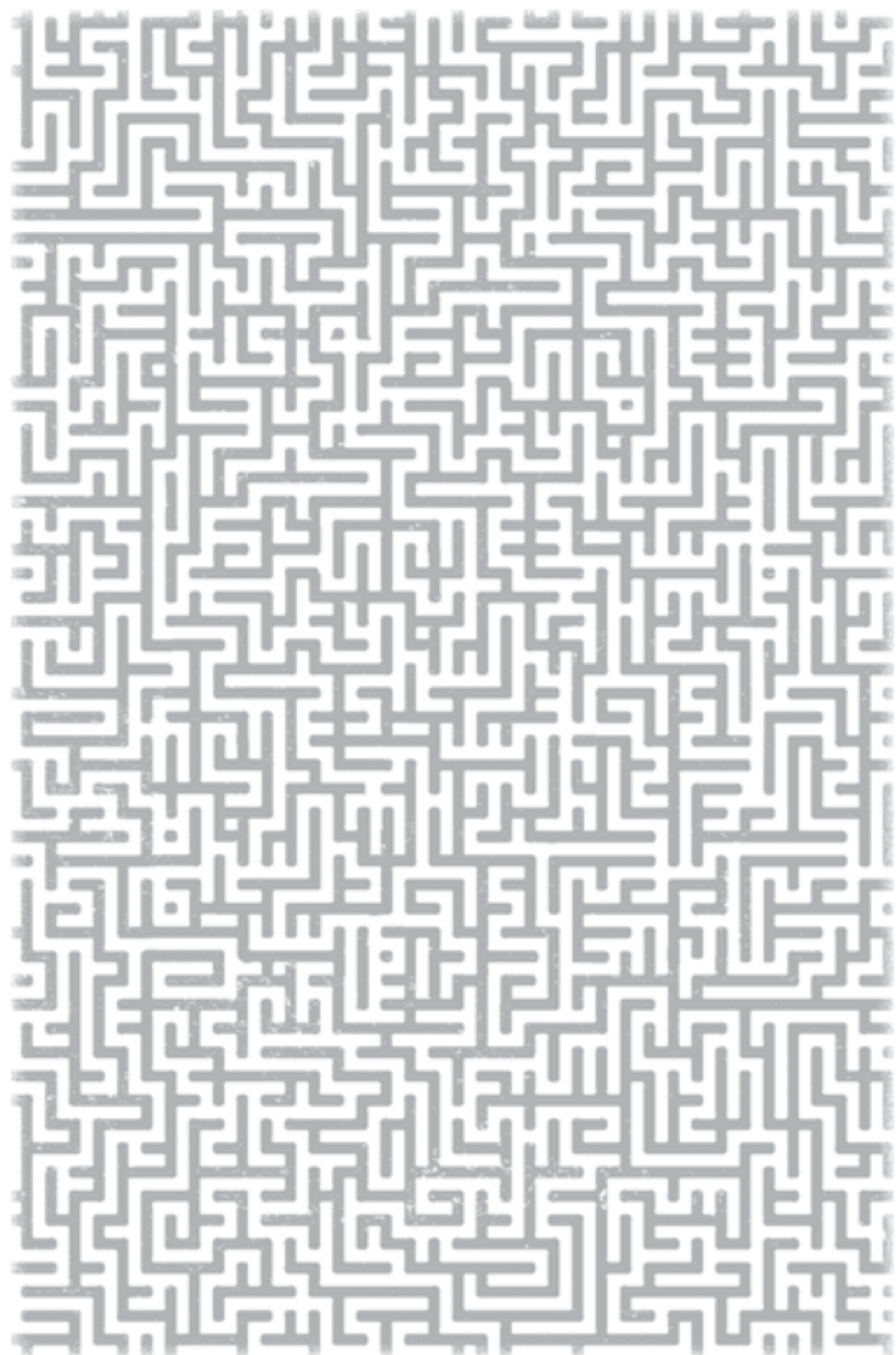


🔑 OLIVIER DESCAMPS 🔑

# SOCIÉTÉ SECRÈTE



*Héritage jeunesse*



COLLECTION  
**SPHINX**

**TU T'APPRÊTES À LIRE  
UN ROMAN IMMERSIF!**

Ce livre te place au cœur de l'intrigue.

C'est une histoire construite comme un labyrinthe.

Chaque chapitre se termine par une énigme.

Sa résolution est la clé de ta progression.

Chaque indice récolté te servira à décoder ta lecture.

La table des matières sera ta boussole dans le livre.

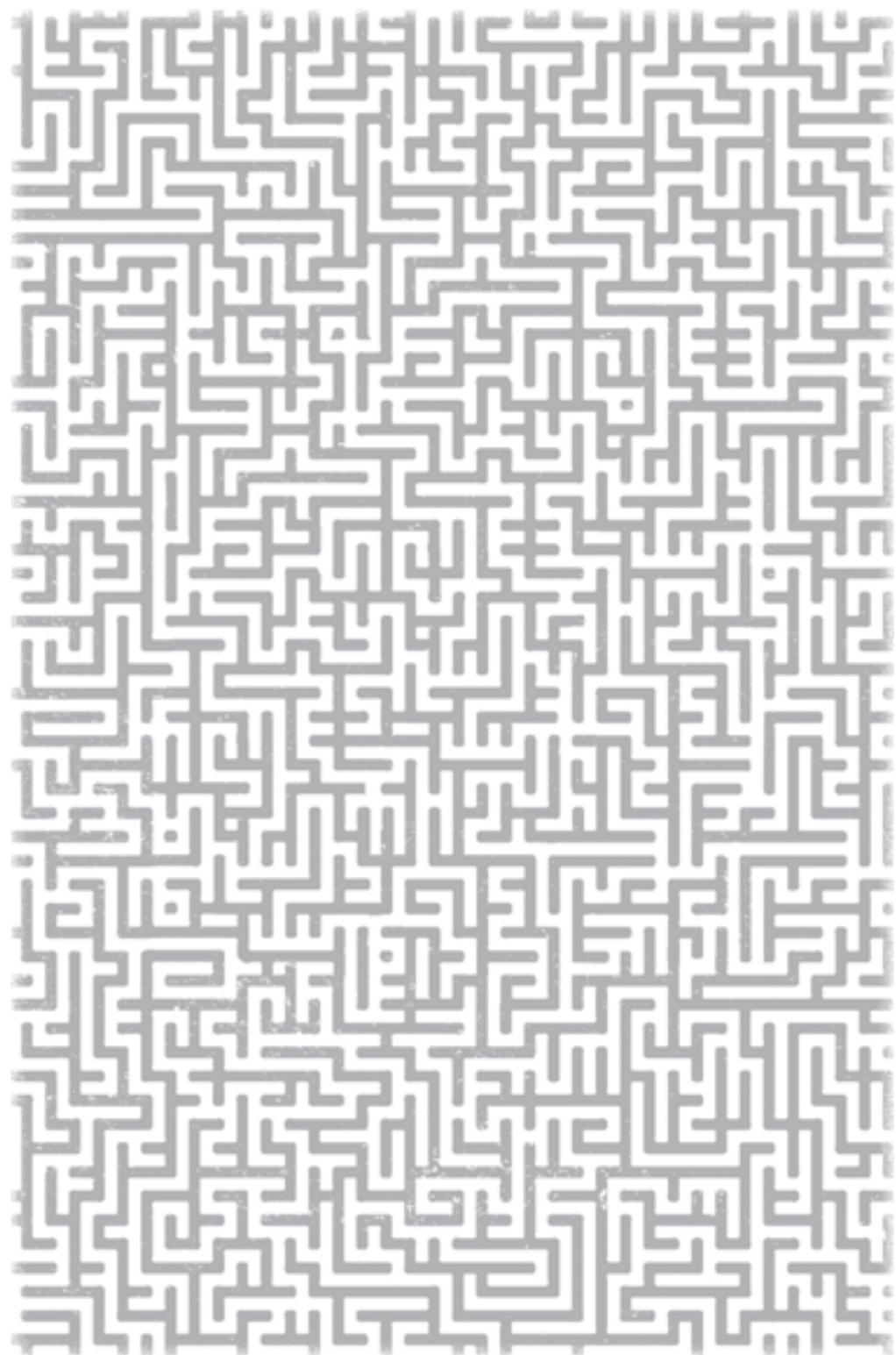
Utilise-la pour découvrir l'ordre des chapitres.

**Rivalise d'ingéniosité pour percer  
le mystère de ce roman!**

## TABLE DES MATIÈRES

|     |                                    |     |
|-----|------------------------------------|-----|
| 1.  | UN RENDEZ-VOUS INEXPLIQUÉ .....    | 7   |
| 7.  | LES CHAÎNES DÉLIÉES .....          | 15  |
| 13. | LA LUMIÈRE DU TEMPLE .....         | 23  |
| 27. | L'ŒIL CACHÉ .....                  | 29  |
| 11. | UN PRÉSENT INCERTAIN .....         | 39  |
| 22. | UN SOUVENIR COUPABLE .....         | 49  |
| 8.  | LA PERTURBANTE BOÎTE DE NUIT ..... | 57  |
| 15. | LES AILES MEURTRIÈRES .....        | 65  |
| 30. | LE DANGER DU DÉDALE .....          | 73  |
| 21. | LE ROY JUSTE .....                 | 83  |
| 19. | L'OBÉISSANCE DES ÉLUS .....        | 91  |
| 9.  | LE FEU DE VÉNUS .....              | 99  |
| 4.  | LA FLAMME PIÉGÉE .....             | 109 |
| 20. | UNE SOLITUDE IMPOSÉE .....         | 119 |
| 32. | LA LÉGENDE DU NORD .....           | 127 |
| 28. | UNE LUNE MYSTÉRIEUSE .....         | 139 |
| 5.  | LA CLÉ DU MENSONGE .....           | 147 |

|     |                                    |     |
|-----|------------------------------------|-----|
| 6.  | UN ANNIVERSAIRE SIGNIFICATIF ..... | 159 |
| 25. | L'OMBRE DU MINOTAURE .....         | 169 |
| 16. | LE NOEUD DU SERPENT .....          | 177 |
| 2.  | UNE RÉVÉLATION BOULEVERSANTE ..... | 185 |
| 31. | UN SILENCE PRUDENT .....           | 195 |
| 10. | UNE AMITIÉ CADENASSÉE .....        | 205 |
| 29. | LA PHOTO DE LA CORRUPTION .....    | 213 |
| 12. | L'HÉRITAGE INATTENDU .....         | 223 |
| 24. | LA PRÉCIEUSE BOUCLE .....          | 233 |
| 17. | L'ÉGLISE SECRÈTE .....             | 241 |
| 3.  | L'ILLUMINATION PERVERSE .....      | 249 |
| 26. | UN ASTUCIEUX DOUBLE-FOND .....     | 259 |
| 18. | UNE TASSE OPPORTUNE .....          | 269 |
| 23. | LE RETOUR INTERDIT .....           | 281 |
| 14. | LE REGARD DU SOLEIL .....          | 289 |
|     | ÉPILOGUE .....                     | 299 |
|     | PERDU[E] DANS TA LECTURE ? .....   | 304 |





# 1

## UN RENDEZ-VOUS INEXPLIQUÉ

Au moment de sentir l'air frais de la climatisation, tu pousses un petit soupir de soulagement. Prendre une pause hors de l'été étouffant va te faire du bien.

Tu es juste à l'heure pour ton rendez-vous. De l'entrée du café, tu observes les alentours.

C'est un endroit que tu connais, mais tu n'y étais jamais entré auparavant. Un lieu pour les étudiants, juste un peu plus âgés que toi. Un grand nombre y viennent pour travailler ou discuter.

Tu t'es demandé pourquoi Daniel t'a demandé de le rencontrer ici. Mais avec lui, tout est possible. Et, bien sûr, il est en retard.

Vérifiant une fois de plus le message sur ton téléphone, tu peux voir sa photo des réseaux sociaux : grand, confiant, écartant les bras devant un arbre à deux troncs. Il a l'air de vouloir englober le monde. Ce qui lui va très bien. Deux minutes avec lui suffisent à comprendre qu'il ne se satisfait jamais, toujours prêt à aller plus loin, plus haut. Depuis douze ans que tu le connais, il n'a jamais ralenti. Même sur le texto qu'il t'a envoyé, Daniel semble enthousiaste. Pourtant, il ne dit rien. Le seul indice se trouve dans la dernière phrase :

N'oublie pas DELPHES quand l'occasion se présentera.

Tu as beau avoir demandé plus d'explications, ton ami est resté silencieux. Mettant la formulation cryptique sur le compte de la correction automatique de son téléphone, il ne reste plus qu'à attendre son arrivée. Avec un soupir, tu ranges ton cellulaire et observes une fois de plus la grande salle.

Dans le café, l'animation a quelque chose de divertissant. Du coin, tu peux voir la serveuse derrière son comptoir déposer une boisson dans une tasse en carton, un gros *Alix* écrit dessus. Ça pourrait être un garçon ou une fille. Finalement, c'est un grand sportif à la voix haute, entouré de ses amis portant fièrement le chandail de l'université de la ville.

De l'autre côté, le son est dominé par un groupe qui déborde de leur table trop petite. En face, trois étudiants décoiffés, aux traits tirés, semblent vissés à l'écran de leur ordinateur.

Il est difficile de s'imaginer que cette vie sera bientôt la tienne. Reste à savoir si tu auras un rire bruyant au milieu de tes amis ou si tu ajusteras tes écouteurs pour pouvoir rester concentré sur le devoir en retard.

Les pensées sur ton futur sont interrompues par des cris un peu plus forts que les autres.

Au centre de la pièce, le grand sportif domine d'une tête un garçon à peine plus âgé que toi. Il se tient penché sur sa victime, dans une position intimidante. L'agressé semble vouloir se donner

une contenance, gardant la tête haute et la poitrine bombée, mais il est seul, entouré des amis de l'universitaire.

Tandis que les éclats de voix s'intensifient, tu sens un frisson te parcourir le dos alors que le sang te monte à la tête. C'est le fait d'être témoin d'une injustice. Mais comme tout le monde, tu restes assis, écoutant la conversation grotesque qui se met en place.

— Moi je n'ai pas entendu d'excuse.

— J... J...

Les amis de l'agresseur rient des bégaiements. Tu sens l'énervement commencer à parcourir ton corps. Tu dois te forcer pour rester assis.

— Ce sont des excuses, ça ? se moque l'universitaire.

— J... Il n'y a pas de raison que je m'excuse ! s'exclame finalement le garçon.

— Tu as dérangé une de mes amies, et j'ai dû intervenir.

— Ppp... Pour lui demander si elle était dans la file !

— Ça n'est pas ce que j'ai vu. Et même si c'était le cas, ça lui a fait peur.

Le sportif lève un doigt menaçant.

— Les prochains mots qui sortent de ta bouche ont intérêt à être «d... d... désolé», compris?

Tu réalises que tu t'es levé, ne tenant plus en place. Alors que tu avances vers les adversaires, tu ne cesses de te rappeler ce qui s'est passé la dernière fois que tu es intervenu. Mais tu ne peux pas rester passif, comme tous les autres dans le café.

Tu avances en levant les mains. Le sportif se retourne finalement vers toi, étonné d'être interrompu. Tu lances vers le groupe :

— Ne t'énerve pas. Il va s'excuser et partir. Ne lui en veut pas.

L'agresseur te regarde avec un sourire.

— Je sais.

Tu secoues la tête.

— Je ne m'adressais pas à toi.

Tu peux sentir l'étonnement général. Profitant de la surprise, tu attrapes le bras du sportif et le tires à part, pour lui parler discrètement :

— C'est le fils d'un avocat un peu trop zélé. Il était dans mon école. La dernière fois qu'il s'est battu, son

père a trouvé toutes les occasions de porter plainte. Il n'a jamais lâché la famille, jusqu'à ce qu'ils soient obligés de déménager.

L'agresseur, sûr de lui, hausse les épaules.

— Tu crois vraiment que j'ai peur de ça? Un minable qui se cache derrière son père? De toute façon, comment est-ce qu'il pourrait me retrouver?

— Vous êtes assez visibles, avec vos chandails de l'université. Il va savoir où vous trouver.

Le sportif ricane.

— Tu sais combien de personnes sont inscrites?

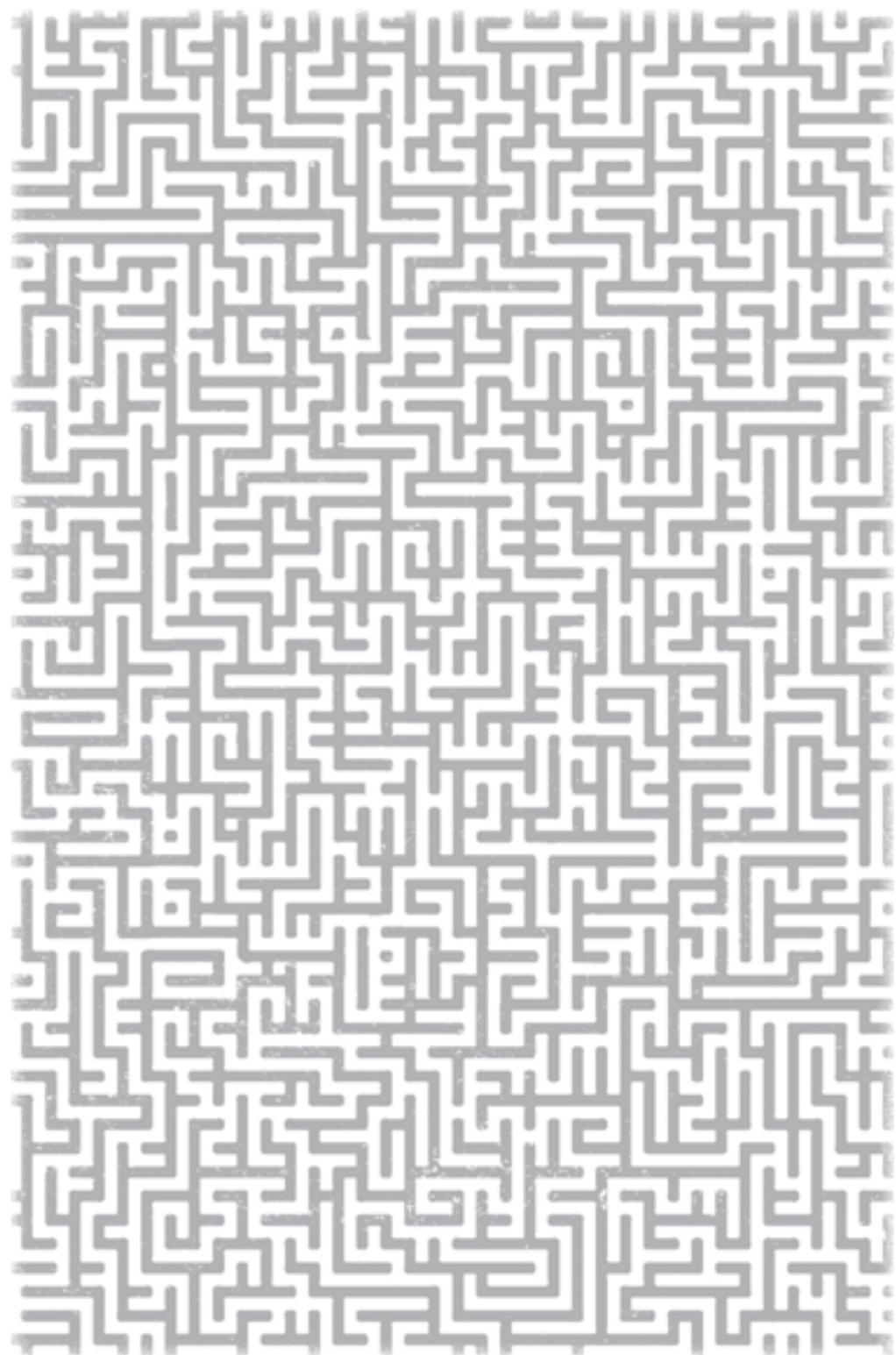
Tu n'as qu'une seule chance. Il faut que tu penses vite.



Pour lire la suite, résous l'énigme.

Souviens-toi  
où tu as vu  
son nom.

Ce mot est un indice pour découvrir  
le titre du prochain chapitre.  
Trouve-le dans la table des matières.





# 7

## LES CHAÎNES DÉLIÉES

La main du garçon s'arrête devant sa bouche, mais Clark ne dit rien. Il reste un instant en suspens alors que Daniel et toi retenez votre souffle.

— C... Comment tu sais ça? Q... qui te l'a dit?

— C'est écrit en bas. Tu peux aller voir. Lila est enfermée.

— Quoi?

— Elle a triché pour me faire échouer. Ces gens ne sont pas les bienfaiteurs qu'ils prétendent être. Ils ne sont là que pour le pouvoir, et le chantage exercé par l'Organisateur lui permet de garder le contrôle.

Le bras retombe sans avoir contacté les autres patrouilles. Tu sens ton ami qui te tire sur le côté,

t'entraînant dans la forêt. Vous laissez Clark seul, abattu, la tête voûtée sur sa déception.

Vous courez dans l'obscurité que perce à peine la lampe toujours filtrée par ton chandail. Le son de plus en plus rauque de vos respirations semble rythmer votre fuite. Et d'un coup, devant toi, un arbre bouge.

Tu réalises trop tard que la forme était celle d'un garde. Une jeune femme qui te regarde, aussi surprise que vous, à la lisière de la forêt. Tu t'apprêtes à parler, la supplier de se taire. Avant que tu aies pu réagir, elle pousse un cri dans son talkie-walkie.

Daniel te tire de nouveau et vous partez sur le côté, alors que sur la pelouse plusieurs silhouettes arrivent en courant. Tu éteins la lampe-torche pour masquer votre position, et vous foncez dans l'obscurité.

Tu manques de tomber plusieurs fois, tes pieds glissant dans la boue ou butant contre des racines. Vous débouchez enfin sur ce qui ressemble à un chemin. Si vous pouvez atteindre la voiture, vous avez une chance de démarrer avant d'être rattrapés.

Mais soudain, tu aperçois le faisceau des lampes d'un groupe de gardes à votre recherche. Parmi leurs cris, tu entends des aboiements.

Vous filez une fois de plus, suivant toujours la voie tracée au milieu des arbres, et vous vous heurtez à un mur. En face de vous, tu reconnais la porte. Il s'agit du labyrinthe.

En arrière, les cris se font plus précis. Brusquement, tout s'éclaire autour de vous. On vous a retrouvés.

Tu ouvres sans réfléchir, en appuyant sur un écran tactile. Dès que vous êtes passés, Daniel brise le système et vous repoussez la porte ensemble avant qu'un chien en pleine course ne vous atteigne.

Vous ne prenez pas le temps de récupérer votre souffle.

Lors de l'épreuve, ils avaient envoyé le molosse après un moment. Il doit donc y avoir une ouverture cachée pour laisser entrer l'animal, de l'autre côté du labyrinthe.

Vous vous mettez à courir, choisissant vos directions au hasard. Après quelques minutes, vous vous arrêtez d'un coup devant la statue érodée de Thésée.

Vous êtes arrivés au centre.

Tu places tes mains sur tes genoux pour mieux respirer et reposer ton corps fatigué.

— Ça ne sert à rien de tourner comme ça, Daniel.

Ton ami s'approche de la sculpture et attrape un morceau de métal rouillé qui s'en détache.

— Ils m'ont gardé pour que je leur dise ce que je savais d'eux, et surtout qui d'autre était au courant, t'explique-t-il.

Il tire, et la partie abîmée s'arrache, lui laissant un pic de vingt centimètres en mains.

— Je ne sais pas depuis combien de temps je suis dans cette cellule, continue-t-il. Mais je ne retourne pas là-dedans.

Les cris et les aboiements deviennent plus précis.

— Ils se rapprochent, commente Daniel. Tu crois qu'ils sont dans le labyrinthe ?

Une idée te vient à l'esprit, et tu te redresses.

— Si c'est le cas, ça veut peut-être dire qu'il n'y a plus personne à l'entrée.

— Mais j'ai brisé l'écran.

— À l'extérieur, oui. Suis-moi !

Tu éclaires le sol avec ta lampe-torche. Avec soulagement, tu constates que les cailloux que tu avais laissés précédemment sont toujours là. Tu t'élances, parcourant le gazon de ton faisceau, choisissant aussi vite que possible le chemin indiqué par tes indices. Trois détours plus loin, tu t'arrêtes, paniqué. Tu ne vois pas la roche t'indiquant laquelle des trois possibilités tu as choisie.

— Quand tu veux..., murmure Daniel en surveillant vos arrières.

Furieusement, tu parcours le sol, fourrageant l'herbe du pied. Tu as peut-être oublié de marquer ce passage, ou vous avez pris un mauvais détour.

— Ils arrivent !

À ce moment, ton dernier coup fait rouler le petit caillou, caché par les brins verts.

— Par là !

Vous vous élancez de nouveau, courant aussi vite que possible. En peu de temps, vous arrivez de nouveau face à la porte. Derrière vous, les appels semblent très proches, les gardes entrés par un endroit que

tu ne connais pas, leurs chiens suivant votre trace facilement.

Tu appuies sur l'écran en tentant de te souvenir du mot de passe. Mais lorsque la phrase apparaît, tu ne la reconnais pas.

— Ils ont changé le code!

— Eh bien, trouve la solution! Et vite, si ça ne t'embête pas!

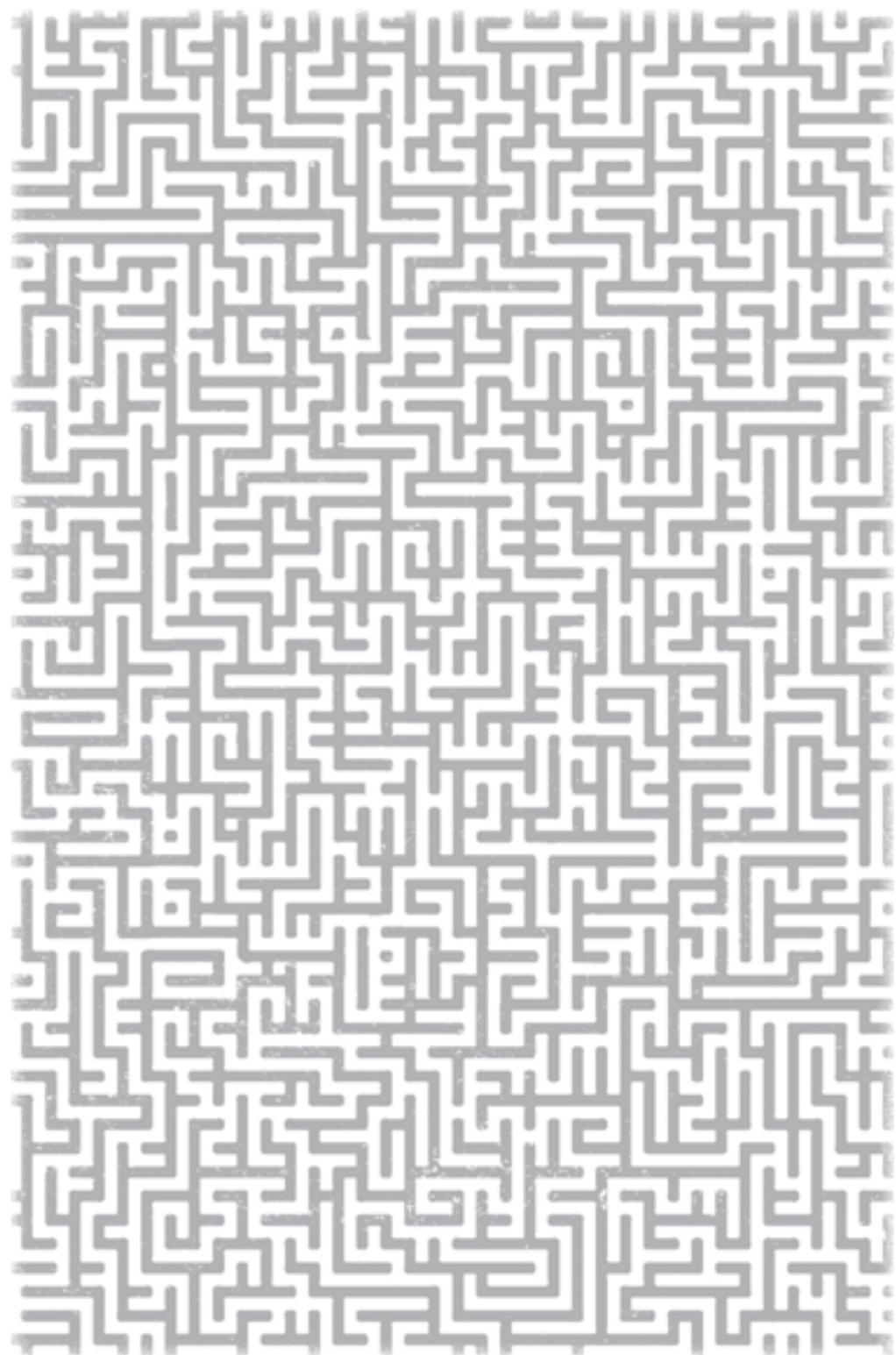
Tu te concentres sur l'énigme qui semble te narquer à l'écran.



Pour lire la suite, résous l'énigme.

Comme Icare,  
les hommes rêvent  
d'en avoir  
pour atteindre  
le soleil.

Ce mot est un indice pour découvrir  
le titre du prochain chapitre.  
Trouve-le dans la table des matières.





# 13

## LA LUMIÈRE DU TEMPLE

Tu as à peine entré la solution à l'énigme que des lumières au plafond s'allument. Tu es dans une petite salle aux murs de pierre, à l'air ancienne. Mais la régularité de la construction te laisse deviner une installation récente.

En face de toi se trouve la porte. En arrière, une sculpture représentant deux femmes vêtues de toges. Sur les côtés, une dizaine de grands miroirs encerclent la pièce.

Tu prends un moment pour respirer et penser à tout ce qui vient de se passer. La menace de Lila t'a au moins prouvé ce que tu soupçonais : on peut

disparaître dans le manoir. Daniel est donc enfermé ici, quelque part.

Tu es assailli brièvement par l'image de ton ami, livide, la mort ayant déjà rendu son corps rigide, mais tu chasses cette pensée. Si la société avait voulu le tuer, ils auraient mis en scène un accident, quelque chose qui ne demande pas d'enquête policière.

Daniel est encore en vie, et il est enfermé ici.

Tu prends une grande inspiration, te concentrant sur le regard de la jeune femme. Dès le début, elle s'est méfiée de toi, mettant tous les obstacles possibles sur ta route. Elle n'a probablement pas le pouvoir de te disqualifier directement, mais souhaite clairement ton échec. Ce qui laisserait entendre que le garçon au serpent travaille pour elle.

Il va être dangereux de te retrouver seul.

Tu secoues la tête pour chasser ces idées. Ça n'est pas le moment de te perdre en théories. Il faut t'en tenir à ton premier plan : visiter discrètement le manoir et les alentours, trouver Daniel et le moyen de vous enfuir. Mais pour cela, il faut qu'ils te permettent de rester sur place le plus longtemps possible.

Et ça veut dire réussir leurs tests.

Tu sors le carnet et cherches de nouveau dans la section qui décrit les épreuves à franchir. Après une lecture rapide, tu découvres que le lieu est dédié aux deux sœurs assassinées de la légende. Tu es donc dans une allégorie du temple d'Apollon, où elles devaient se rendre. Sur le socle qui supporte les statues, une plaque a été clouée, comme dans le labyrinthe.

L'esprit dévoile nos possibilités.

Tu soupîres, les phrases obscures commençant à devenir agaçantes. Mise à part une longue description de la légende des filles des hyperboréens, tu comprends que la porte ne s'ouvrira qu'avec la « bonne lumière ». L'auteur apprend à son enfant qu'il faut trouver les bons chiffres, mais il ne peut que te proposer un texte incohérent pour le découvrir.

Après un instant de réflexion, tu observes le plafond et comprends enfin le sens des décorations : l'éclairage est dû à une lampe puissante, mais unique,