



MATHIEU FORTIN



DÉFIS VIRTUELS



LIS
le roman

TROUVE
les indices

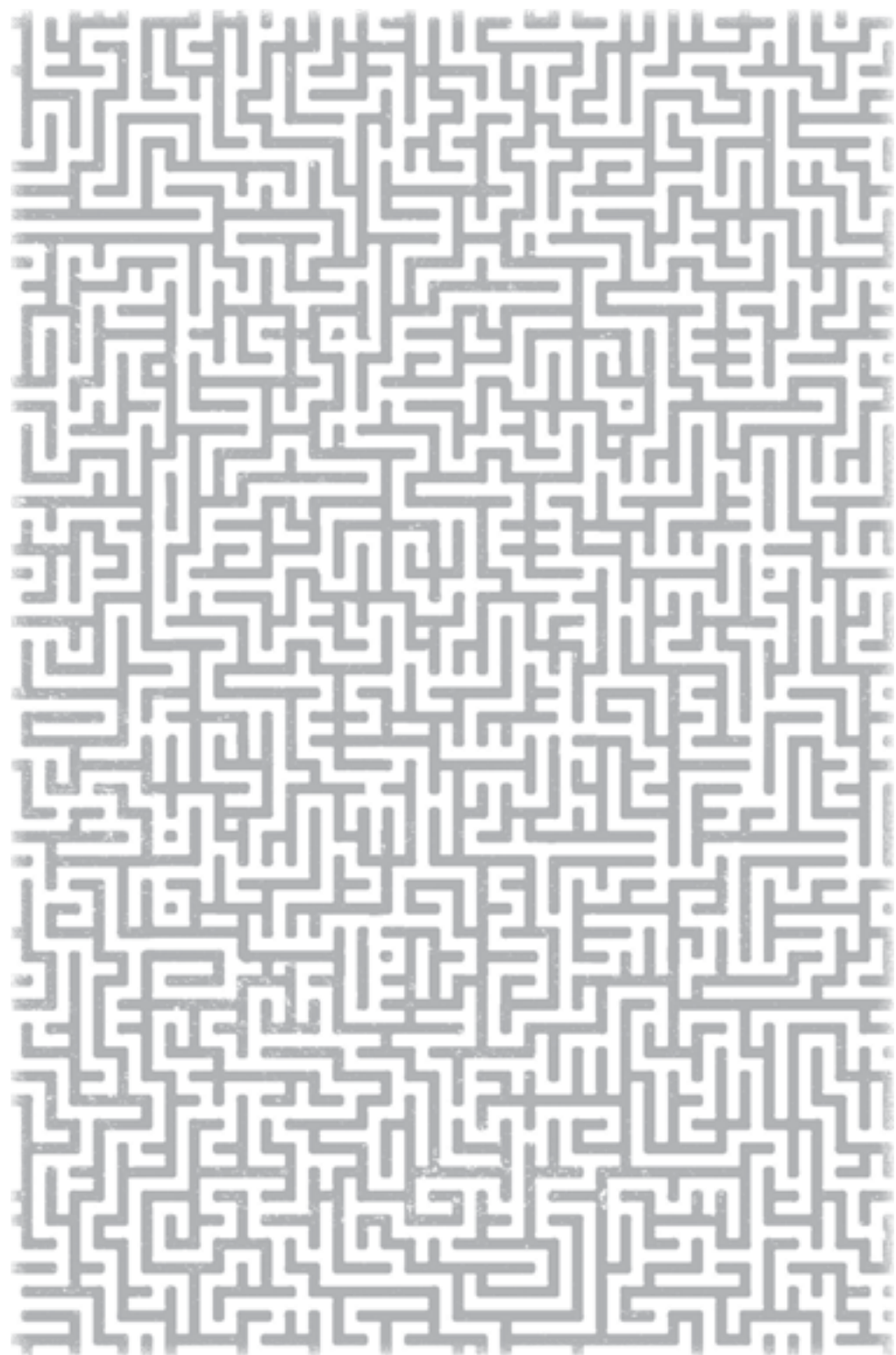
RÉSOUS
les énigmes

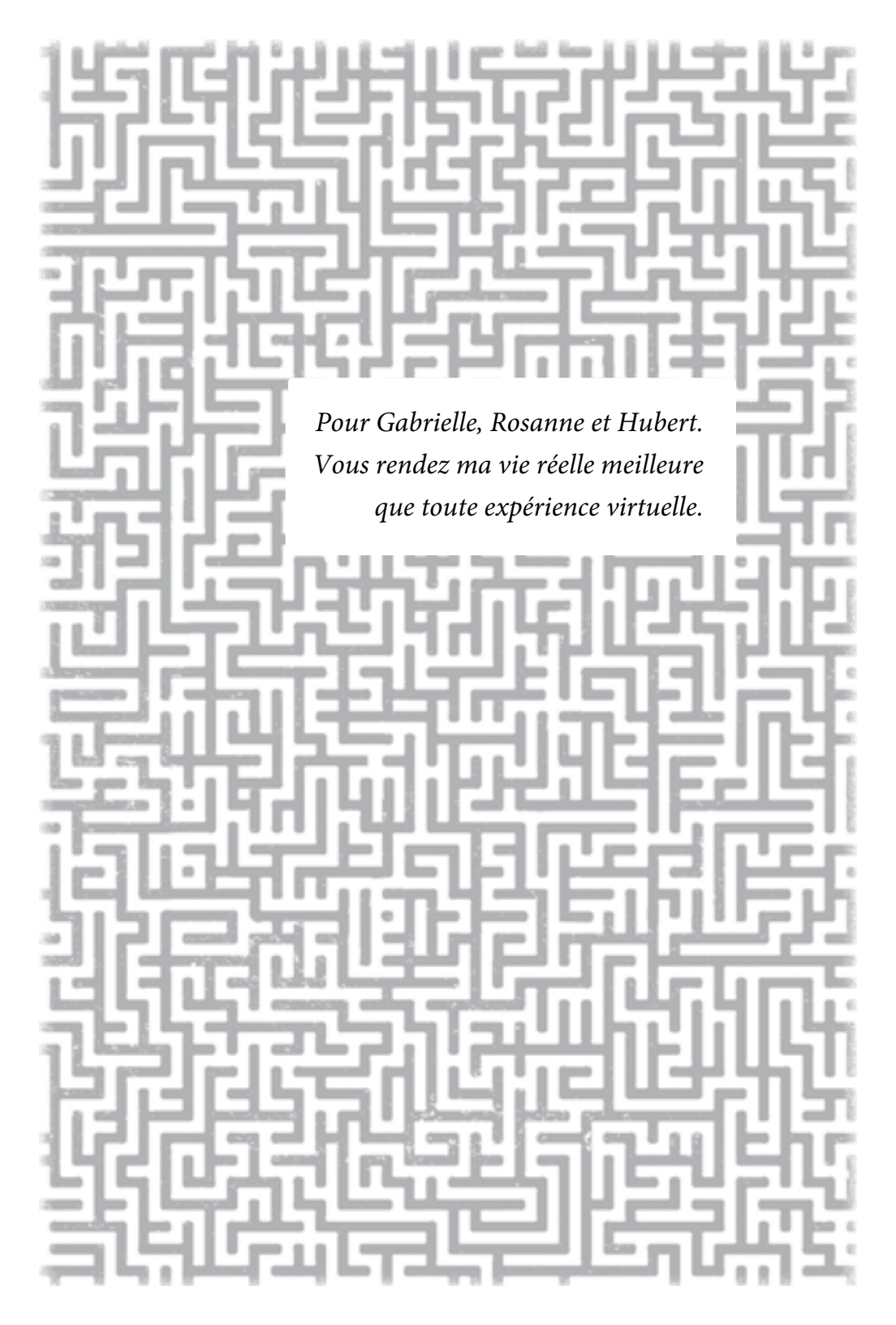
🔑 MATHIEU FORTIN 🔑

DÉFIS VIRTUELS

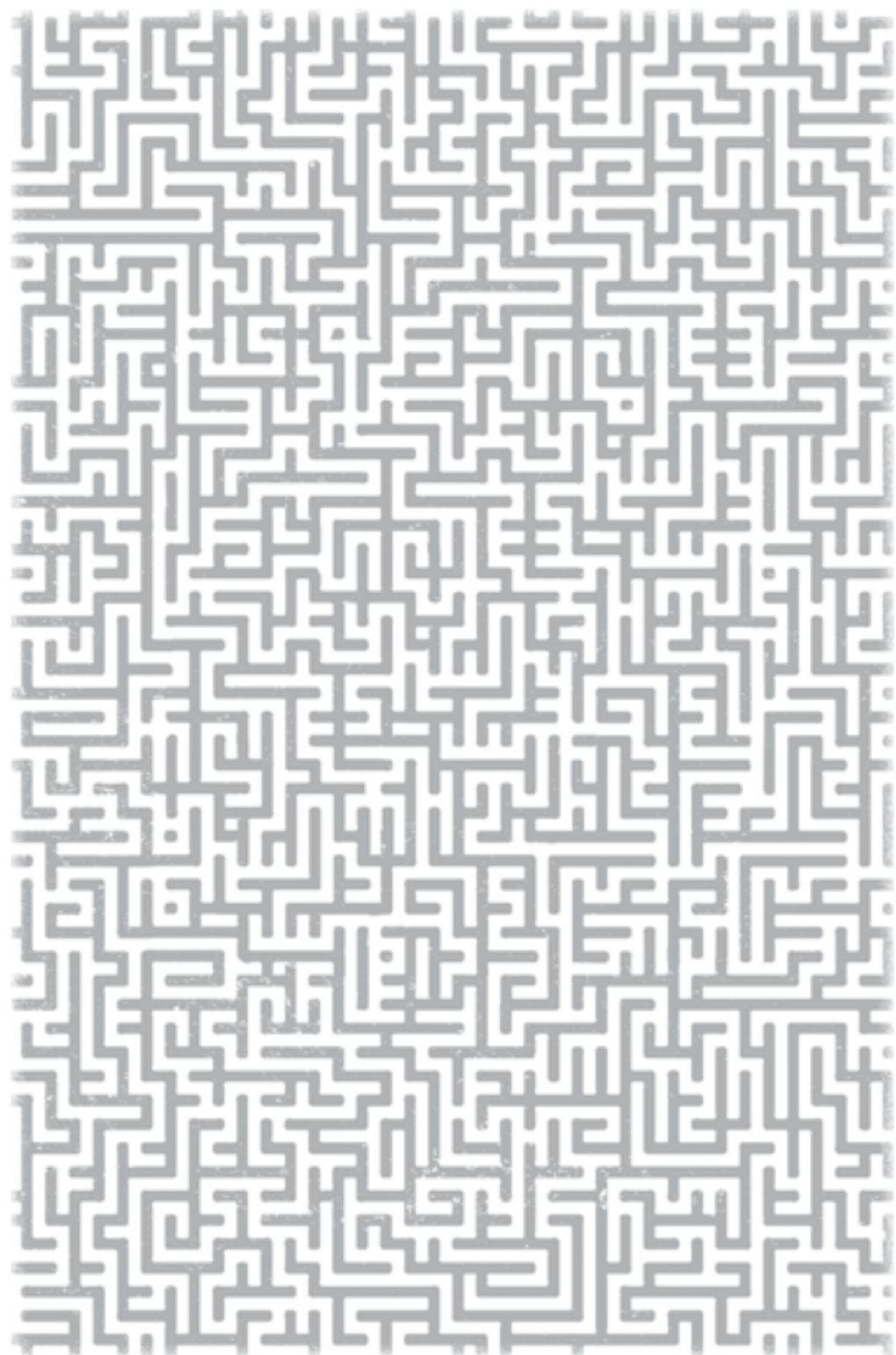


Héritage jeunesse





*Pour Gabrielle, Rosanne et Hubert.
Vous rendez ma vie réelle meilleure
que toute expérience virtuelle.*



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.

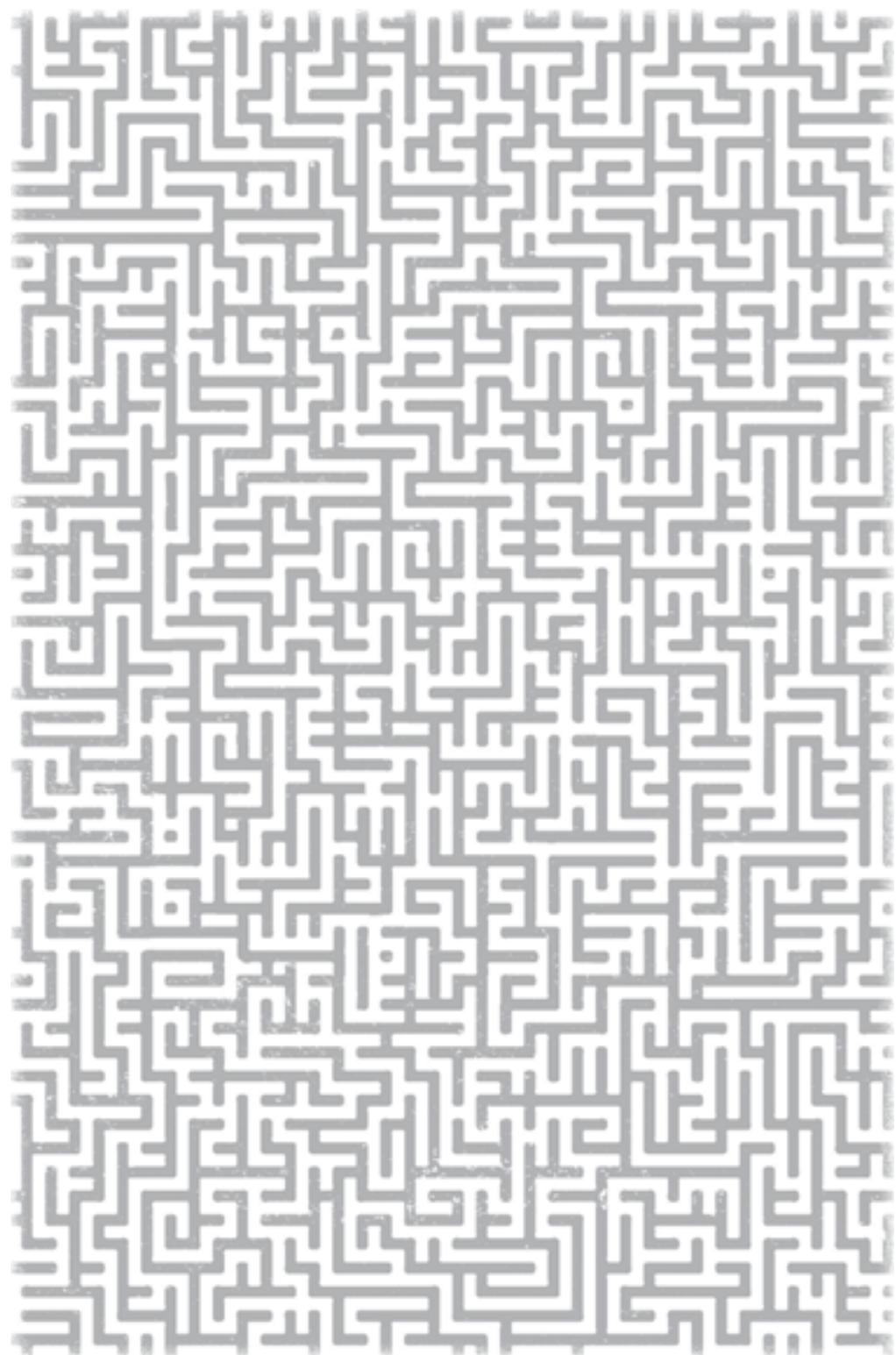
Utilise-la pour découvrir l'ordre des chapitres.

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

TABLE DES MATIÈRES

1.	FIN DE PARTIE	9
21.	PREMIER CRIME	21
7.	AU-DELÀ DU VIRTUEL	29
12.	LES PROS DU SPORT	41
32.	L'ÉPREUVE DU SORCIER	53
25.	UN TOUR À LA PRISON	63
2.	LE SOUFFLE DE L'ENFER	71
19.	LA RÉVÉLATION DE L'ARMURERIE	79
26.	RÉGRESSION SYNAPTIQUE	89
6.	DE PRÉCIEUSES MINUTES	99
11.	LE MONSTRE SOUS LE LIT	109
30.	LA PROCHAINE STATION	119
3.	UN COMBAT MORTEL	127
22.	RISQUE D'ÉLIMINATION	137
18.	À TRAVERS LES PORTES	147
9.	FUITE FURTIVE	157
15.	RECRUE TEMPORAIRE	165

31.	UN BÂTON FUYANT	173
4.	UN TÉMOIN GÉNANT	181
23.	UN EMPRUNT RISQUÉ	189
13.	ABATTRE LA BÊTE	197
20.	LE CHASSEUR DE PRIMES	205
5.	UN SACHET SUSPECT	213
17.	LA HAIE MYSTÉRIEUSE	221
24.	DIFFUSION EN DIRECT	229
8.	LA PRÉCIEUSE CAGE	237
16.	LA DESTINATION FINALE	243
27.	LA CLÉ CHANCEUSE	249
10.	DES LUNETTES SURPRENANTES	257
28.	SORTIR DE L'OMBRE	269
14.	SOMMEIL PROFOND	277
29.	SAUVÉ PAR LE TRÉFLE	287
	ÉPILOGUE	295
	PERDU[E] DANS TA LECTURE	303



1

FIN DE PARTIE

Tu tends la main vers ton sac de croustilles sans quitter ton écran des yeux. Tu ne dois manquer aucun détail. Sinon, tu risques de ne pas réussir à te rendre au niveau supérieur. Tes fans suivent ton avancée grâce à ta diffusion simultanée et t'encouragent. Certains te posent même des questions, mais tu n'as pas le temps de leur répondre. Chaque instant peut changer le cours de la partie.

Heureusement, il ne te manque que deux éléments pour arriver à une station de sauvegarde. Ton jeu favori, *Destination finale*, ne laisse pas beaucoup de répit aux joueurs de ton calibre. Après tout, tu es parmi les meilleurs au classement général de ta

région. Tu oscilles entre la première et la cinquième place. Le temps que tu consacres chaque jour à ta quête affecte ta position.

Du coin de l'œil, tu vois ton classement baisser. Tu dois te concentrer ! Quatre membres de la Ligue, un regroupement de joueurs qui partagent leurs informations, viennent de te dépasser.

Tu ne peux pas te laisser battre si près du but. Tu t'approches de l'objectif ultime du jeu : la station qui permettra à ton avatar d'entrer à « Hauteville ».

Une rumeur prétend que les joueurs qui atteignent cette étape deviennent employés de *SphinXstudio*, l'éditeur du jeu. Ils inventent ensuite des stations supplémentaires ou ajoutent des missions. Autrement dit, chaque *gamer* qui se rend à la fin apporte sa contribution pour rendre le jeu encore plus complexe. L'univers virtuel évolue et devient de plus en plus difficile à explorer au complet.

Ton personnage déambule dans les recoins sombres de « Basseville ». Depuis que tu as ouvert le jeu ce matin, tu as déjà réussi à franchir deux stations. Il y a deux semaines, tu commençais à jouer en descendant

du wagon à la première d'entre elles. Deux gardiens en uniforme t'ont expulsé sans ménagement de la voiturette. Ils t'ont ordonné de trouver l'argent pour quitter le trou à rat dans lequel tu venais d'atterrir. C'est ainsi que débute la partie pour tous les joueurs.

Tu dois te concentrer sur le moment présent! Tu as presque assez de points d'expérience pour passer à la prochaine station. Plus tu trouves de trésors cachés et réussis de missions, plus tes XP augmentent. Ils te permettent aussi d'acheter des éléments supplémentaires qui te donnent certains avantages.

Un attroupement devant toi attire ton attention. Deux avatars hyper-musclés te tournent le dos. Ils discutent avec trois grands centaures dont le torse humain très développé semble minuscule face aux deux trolls de ruelles.

C'est souvent comme ça dans *Destination finale*. Les trésors sont chèrement disputés. Peu importe qui trouve un élément caché. Le personnage qui l'apporte à l'échoppe d'un marchand obtient les XP.

Tes mains relâchent les touches de ton clavier. Ton avatar s'immobilise. D'une commande vocale,

tu actives l'implant qui augmente ton ouïe. Dans tes écouteurs, le volume d'ambiance de la ruelle est plus fort. Cependant, tu n'entends pas la discussion. Ils utilisent sûrement un brouilleur de signal ! Aucun dispositif électronique ne peut permettre de les espionner. Si tu veux saisir leurs paroles, tu devras t'approcher.

Les deux types très baraqués lèvent les poings. Tu remarques les muscles qui bougent sous leur peau et tu frissonnes. Tu crois rarement des trolls de ruelles. À côté d'eux, ton avatar mince et discret semble minuscule, même s'il est capable de se glisser dans des endroits étroits et difficiles d'accès.

Les grosses brutes abattent leurs poings vers les centaures, qui dégainent de minces épées électrifiées et ripostent. La rixe fait bientôt rage devant toi. Les adversaires se déplacent et tu es excité, car tu pourras voir pourquoi ils se disputaient. Tu replaces tes doigts sur les touches du clavier, prêt à agir. Tu actives ton aptitude de déplacement furtif. Elle t'a coûté beaucoup de XP, mais elle vaut son prix en pareille situation. Tu te glisses subtilement le long

du mur de briques. Tu aperçois enfin ce qui était tant convoité : une pierre d'Akkare.

Parmi les artefacts de ce monde futuriste, les pierres d'Akkare sont rarissimes et valent très cher. C'est la première que tu vois. Heureusement, tu as bien mémorisé la liste des reliques de grande valeur et tu sais l'identifier. Ravi, tu tapes la combinaison de touches qui te permet d'activer un accélérateur instantané. À l'écran, tout devient flou tandis que ton avatar se précipite derrière les centaures. La pierre rouge brille au moment où la main gantée de cuir de ton personnage la saisit. Tu caches le trésor dans le sac qui pend à ta hanche gauche et tu te sauves. La jauge, dans le coin supérieur droit de ton écran, indique que ton accélérateur instantané sera épuisé dans cinq secondes.

Tu ne perds pas de temps et tu fuis la bataille.

4 secondes .

Un cri résonne dans tes écouteurs. Un centaure t'a vu t'enfuir. Tu pianotes sur ton clavier pour faire tourner ton avatar dans une autre ruelle. Tu évites la carcasse calcinée d'une voiture volante écrasée contre un lampadaire.

3 secondes .

Le bruit de cavalcade des centaures devient infernal dans tes oreilles. Tu entends aussi le pas lourd des trolls de ruelles. Une porte métallique s'ouvre sur le mur de briques à ta droite.

2 secondes .

Un videur aux longues canines, au front proéminent, sort d'un casino clandestin. L'orc ne te voit pas quand tu te glisses entre le cadre et lui. Tu poses les pieds sur un carrelage grisâtre et glissant.

1 seconde .

La couche de graisse qui recouvre le sol te fait perdre pied. Tu tombes vers l'arrière. L'effet de l'accélérateur instantané est terminé.

Le monde reprend sa couleur normale.

— Qu'est-ce que tu fais ici, toi ? te demande la voix profonde de l'orc.

Tu pianotes sur ton clavier et ton avatar se relève, en position de combat. Tu sais bien que tu n'es pas de taille à te battre avec tes poings seulement. Tu remarques autour de toi des casseroles qui pourraient te servir d'armes.

— Réponds à la question, grogne l'orc.

Méfiant, il reste immobile à te fixer. Tu remarques alors une vitre pare-balle sur le mur de gauche.

Dans *Destination finale*, chaque détail a son importance. Chaque élément peut t'aider dans ta quête. Tu tends l'oreille et tu réalises que les seuls sons proviennent de la ruelle. Ce n'est pas un casino illégal ou le repaire d'un groupe de fées mafieuses. C'est une échoppe cachée. Tu jettes un coup d'œil sur les mains de l'orc. Elles sont propres. Ce n'est pas un videur, c'est un marchand !

— Je viens pour un échange.

Le visage de l'orc s'adoucit. Il claque des doigts. La lumière devient crue et blanche. Tu remarques alors deux canons, fixés au plafond, qui te visent. Évidemment, le marchand se protège, car certains joueurs ne respectent pas l'immunité des échoppes. Il est interdit d'y sortir une arme ou de s'y battre, sous peine de perdre beaucoup de XP.

— Qu'as-tu à échanger ?

— Une pierre d'Akkare.

Tu la tends vers lui.

— Oh, elle est d'une grande qualité. J'ai rarement donné 30 points d'expérience dans un même échange.

La substitution se fait sans que tu dises autre chose. Ton compte de XP monte en flèche. Tu jettes un coup d'œil sur le classement des joueurs qui se trouvent à ton niveau. Tu les dépasses par une grande marge.

— Merci de votre transaction, dit l'orc. Maintenant, quittez ma boutique.

Il appuie sur un bouton à son poignet. Tu te retrouves dans la ruelle, devant la porte. Sans attendre, tu te jettes au sol pour éviter d'être repéré. L'entrée du métro la plus proche n'est pas très loin.

Tu t'y rends en longeant les murs pour demeurer discret. Tout se passe sans problème et tu descends l'escalier vers le transit.

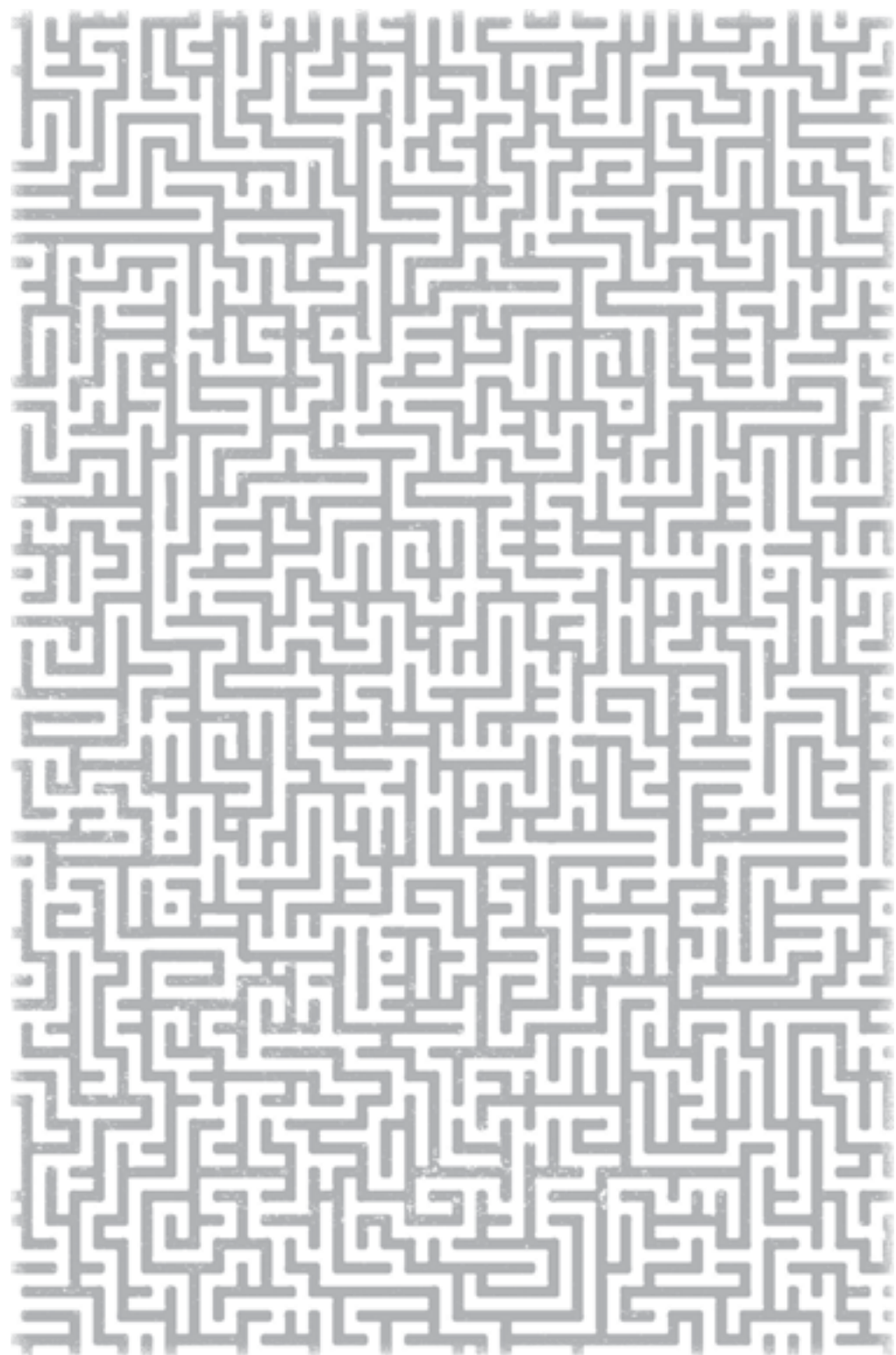
Le quai d'embarquement est encombré de personnages non-joueurs et d'avatars abandonnés. Ils ne peuvent pas monter dans le train, mais y sont attirés par l'algorithme du jeu. Tu navigues entre eux pour te rendre au détecteur de points d'expérience.


Tu entends l'expression impressionnée des témoins sur le quai quand tu franchis la barrière.

Un wagon de métro se stationne. Une ligne lumineuse s'allume au sol. Tu la suis jusqu'aux portes et tu les franchis, fier de toi. Tu pourras te rendre à la station suivante.

Le wagon est vide, mis à part un vieillard à la longue barbe grise. Il hoche la tête et te demande :

— Tu es prêt à passer au niveau supérieur ?
L'endroit où tu te rends sera semé d'embûches.

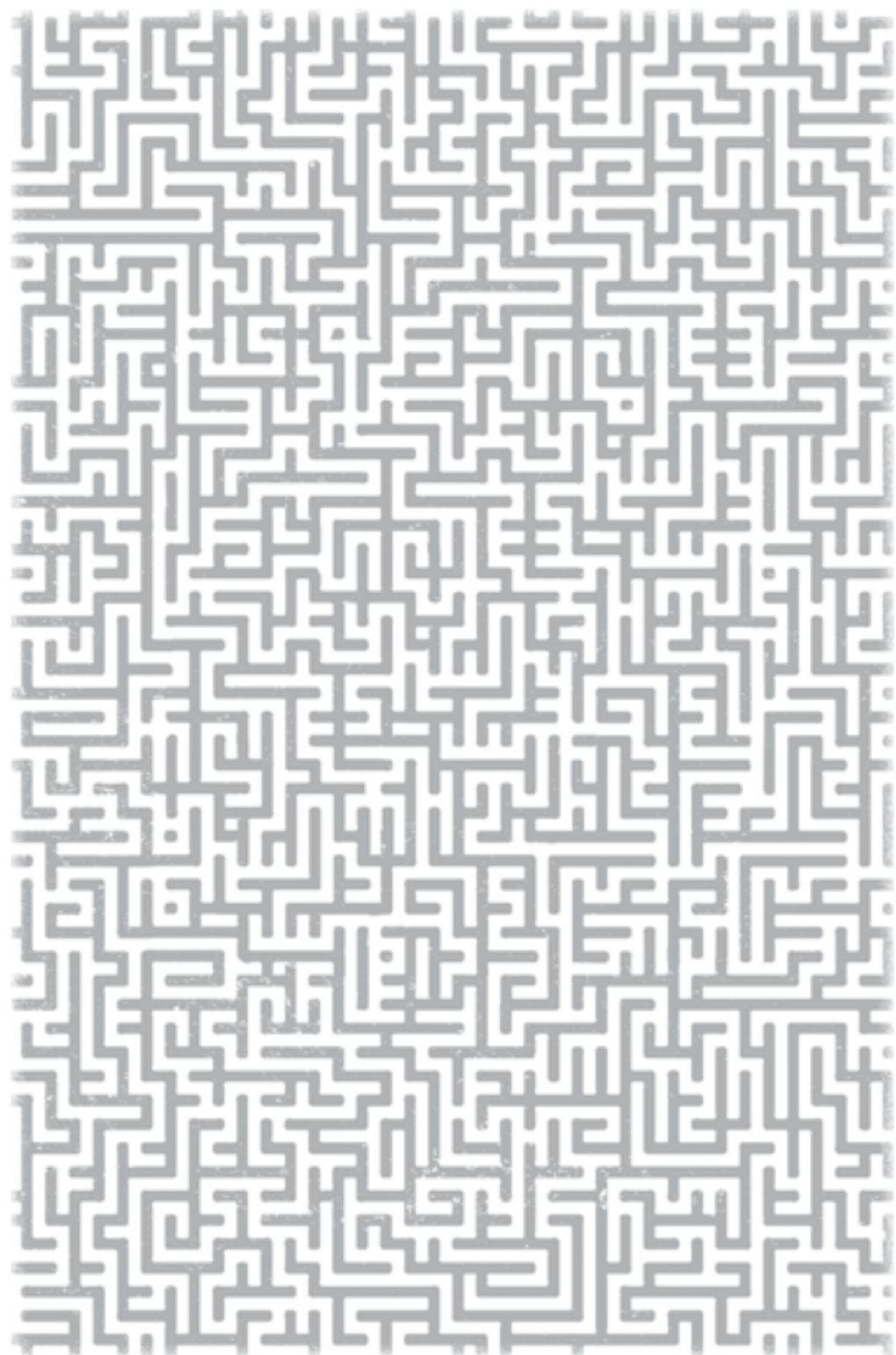




Pour lire la suite, résous l'énigme.

**C'est là qu'on
dévale des pistes
en hiver.**

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



21

PREMIER CRIME

Tu es debout dans une grande salle circulaire. Devant toi, six personnages étranges sont installés derrière un large comptoir, comme s'ils tenaient chacun un kiosque. Un septième se tient à l'écart. Il tourne la tête vers toi. C'est le seul qui t'accorde de l'attention. Il lève une main sale et te pointe. Ses ongles noirs couverts de crasse te font hésiter. Pourtant, le geste te vise. Tu en déduis que ce n'est pas une personne réelle.

Tu t'avances donc lentement vers l'homme à la tête difforme. Ses oreilles, asymétriques, ballottent de chaque côté de sa tête lorsqu'il se déplace. Si c'est une prison, tu es probablement dans la salle où les proches visitent des prisonniers.

Dans la vraie vie, l'entrée te fait penser à une banque, avec son comptoir où sont assis les employés. Tu t'approches du commis avec réticence. Si tu veux continuer, tu dois échanger tes rapousels contre des points d'expérience.

Tu tends une main devant toi et le personnage recule sur sa chaise. Tes doigts frôlent une surface dure et rugueuse que tu ne vois pas. C'est un mur de brique ou un matériau semblable dans le monde réel.

C'est l'heure de l'échange.

— Vous êtes marchand ?

— En effet. Ne tentez rien. Vous vous trouvez dans un lieu ultrasécurisé.

— Je connais le discours. On m'a dit que des clients étaient prêts à payer cher pour des rapousels.

— Un XP pour chaque oiseau.

— On m'a affirmé qu'on pouvait en tirer 1,5 ou même 2 dans la rue.

L'autre renifle de mépris. Les commerçants de *Destination finale* n'aiment pas négocier. Tu n'as rien à perdre à essayer d'augmenter la valeur des

rapousels, mais il faut être bon joueur. La pire erreur serait de vexer ton partenaire d'affaires.

— Impossible.

— C'est pourtant ce qu'on m'a dit.

— Retournez-y, alors.

C'est le moment de jouer avec finesse, si tu ne veux pas te retrouver bredouille.

— Je vous remercie de votre temps, alors. J'espère que vous trouverez quelqu'un d'autre pour attraper les rapousels recherchés par vos clients.

— Je peux bien faire un effort, dit le caissier. Je vous offre 1,25 XP, à prendre ou à laisser.

— J'accepte.

Tu fouilles alors dans ton sac virtuel et tu tends les cinq oiseaux dorés au marchand. Tu vois apparaître dans tes lunettes ta jauge de points d'expérience qui se remplit à moitié. Il t'en manque pour changer de station. Tu dois te trouver une autre mission qui t'apportera plus de XP pour avancer dans le jeu.

Tu retournes à l'extérieur lorsque tu remarques une plante, dans un coin. Elle n'était pas là quand

tu es entré. Du moins, tu ne l'avais pas aperçu. C'est une fougère aux grandes feuilles rougeâtres.

Destination finale est un jeu où ton attention est un outil primordial. Une plante qui apparaît mystérieusement peut contenir de belles surprises.

Tu t'en approches. En l'observant correctement, tu remarques que des lettres sont écrites sur les différentes feuilles.

Val14,

Comme tous les habitants
de Basseville, tu as volé de la nourriture
des centaines de fois pour te nourrir.

Oseras-tu le faire dans la vraie vie ?

Mérites-tu de passer à la station suivante ?

Pour te rendre à la destination finale,
tu n'as pas le choix.

Tu dois voler une denrée
non périssable d'un supermarché.

Le temps qui t'est imparti équivaut,
en minutes, au nombre de sacs de la première



personne qui a quitté la prison
quand tu y entrais.

Une réussite te vaudra assez de XP
pour te rendre à la prochaine station.

Un échec te coûtera 5 points.



Pour éviter de devoir chasser de nouveau des rapou-
sels, tu dois réussir!

Si tu comprends bien, tu te trouves dans l'entrée
d'un supermarché! Les six guichets alignés sont des
caisses enregistreuses. Dans la réalité virtuelle que
tu vois, elles apparaissent comme des comptoirs.
Dans le vrai monde, les commis sont les caissiers qui
attendent les clients.

Tu n'as pas de temps à perdre si tu veux savoir de
combien de minutes tu disposes. Tu sors du super-
marché à la recherche de la famille qui l'a quitté
comme tu entrais.

Logiquement, le monstre qui t'a légèrement
bousculé était un enfant. La femme qui poussait un
panier était sa mère.