

KURT MARTIN



UN LIVRE DONT TU ES LE HÉROS

DANGEREUSES MISSIONS



DÉDALE

KURT MARTIN

DANGEREUSES MISSIONS

UN LIVRE DONT TU ES LE HÉROS

À Julianne et Léonard.

K. M.

**Héritage
jeunesse**

**PRENDS
TA LECTURE
EN MAIN,
CHOISIS TON
CHEMIN !**



TU T'APPRÊTES À LIRE UN ROMAN IMMERSIF !

Ce livre te place
au cœur de l'histoire.

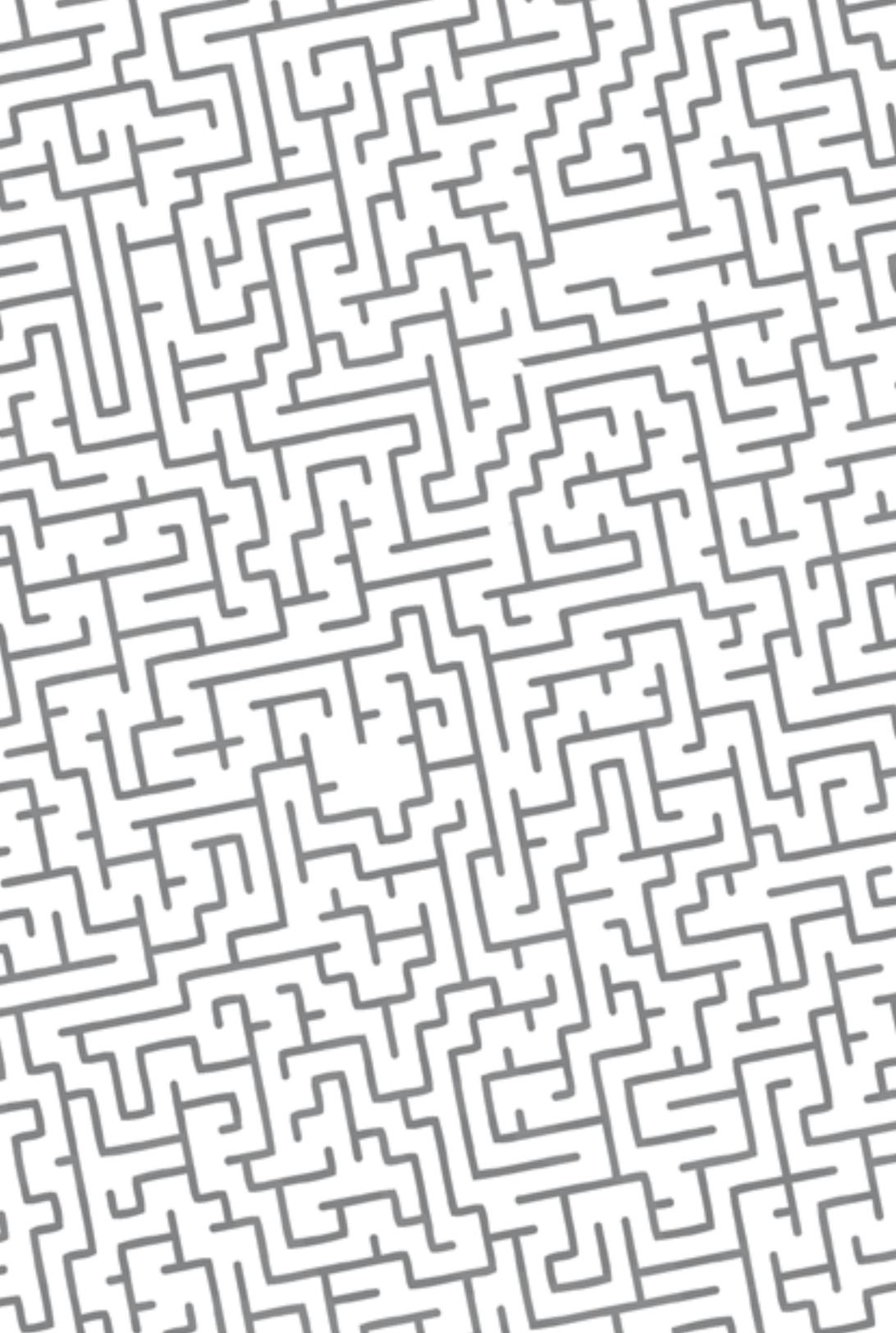
C'est une intrigue construite
comme un jeu de pistes.

Au fil des pages, tu pourras explorer
trois genres littéraires différents :
fantastique, policier et
science-fiction.

Chaque choix te fera naviguer
à travers le roman.

Chaque décision déterminera
un itinéraire particulier.

Chaque nouvelle lecture sera
une aventure différente grâce à
une quarantaine de scénarios.



1

Une curieuse commission

Dans le salon, ta sœur est en train de mettre le feu aux pistes sur un jeu vidéo. Pendant ce temps, tu écoutes des vidéos sur Internet dans ta chambre. Ton téléphone intelligent se met alors à vibrer. Tu consultes l'écran et aperçois un texto de ton père.

Allô.

Salut, p'pa.

Tu peux me rendre un service ?

DANGEREUSES MISSIONS

Bien sûr.

Tu trouveras une boîte mauve dans la salle d'armes. J'aimerais que tu l'apportes le plus rapidement possible chez ton oncle Owen.

OK.

Tu continues ton visionnement sur le Web pendant que Charlie lance des tortues explosives sur ses adversaires. Tu sursoutes lorsque ton téléphone vibre à nouveau.

Tout de suite ! Et emmène ta sœur, svp.

Tu ne vois pas ce qu'il y a de si urgent, mais tu déposes quand même le cellulaire sur ta table de travail, puis tu te dépêches d'aller chercher Charlie au salon.

UNE CURIEUSE COMMISSION

— Laisse tomber ta partie. Il faut qu'on rende un service à papa.

— Qu'est-ce qu'il veut au juste ? demande-t-elle avec une pointe d'irritation dans la voix.

— Il faut qu'on apporte un genre de boîte chez oncle Owen.

— Pourquoi ? Ils font un échange de cadeaux ?

— Je ne sais pas trop. En tout cas, ce n'est pas dans les boutiques qu'on va la trouver, mais dans la salle d'armes.

— Oh ! s'étonne-t-elle.

Tu viens d'évoquer la pièce préférée de votre père dans le petit manoir où vous habitez. Habituellement, il vous défend formellement d'y entrer. Parce qu'on y trouve un tas d'objets dangereux. Il se passionne pour les armes anciennes et achète tout ce qu'il peut dénicher d'assez vieux et poussiéreux. Il collectionne les épées de chevaliers, les mousquets, les fusils de la Première Guerre mondiale et bien d'autres ferrailles. Ce n'est donc pas un terrain de jeux.

— C'est vraiment ce qu'il a demandé ? interroge Charlie.

Tu la rassures :

DANGEREUSES MISSIONS

— Oui, j'en suis sûr. Attends une minute... tu as peur d'aller là ?

— Moi ? Pfft. Dans tes rêves !

Ta sœur ne semble pourtant pas très emballée à l'idée d'aller chercher cette fameuse boîte. Toi-même, tu n'aimes pas vraiment te promener dans ce coin de la maison.

La pièce interdite se trouve dans la plus vieille aile du manoir, celle qui a conservé un style gothique. Cette partie du bâtiment a plus d'une centaine d'années d'existence et n'a jamais été rénovée. Ce qui n'est pas le cas des autres parties de l'habitation, qui offrent un certain confort moderne.

Vous sortez du salon et traversez le grand hall au sol en granit. Vous allez jusqu'à l'arrière où se découpe une petite porte. Elle est faite d'un vieux bois noirci par les ans. Vous l'ouvrez pour pénétrer dans un long couloir obscur. C'est lui qui mène à cette pièce spéciale où votre père garde ses trouvailles.

Vous avancez pas à pas, comme si vous n'étiez pas vraiment rassuré-e-s. Tu sais que ce passage sombre donne la chair de poule à de nombreux visiteurs. On a l'impression d'y être coupé soudainement

UNE CURIEUSE COMMISSION

du monde. C'est peut-être à cause de l'odeur de renfermé, de l'atmosphère qui étouffe les sons. Ou de cette faible lumière colorée qui filtre à travers des vitraux poussiéreux.

Vous passez devant une tapisserie représentant un chevalier qui terrasse un dragon à deux têtes. Avec la lumière étrange qui règne ici, on dirait que les flammes crachées par les deux gueules sont réelles. Elles scintillent sur le tissu ancien. Au fond des yeux de la bête, on croirait même voir rougeoyer des braises.

Tu remarques que Charlie se détourne et presse le pas. Comme si elle voulait s'éloigner au plus vite de ce monstre mythologique. Ou c'est peut-être parce qu'elle trouve ce couloir oppressant.

Vous passez devant deux portes verrouillées. Tu réalises que tu n'as jamais su ce qui se trouvait derrière. Tu t'imagines des salles de torture, ou autre chose de tout aussi glauque. Tout cela te semble possible dans cette vieille section du manoir. Ou alors... ton père dirait que tu as l'imagination trop fertile.

Vous arrivez enfin devant le battant de la salle d'armes, l'avant-dernier de cet interminable couloir.

DANGEREUSES MISSIONS

Il est construit dans un bois massif et renforcé à l'aide de pièces en fer forgé. La poignée est en forme d'anse sur pivot. Tu te souviens qu'elle est assez lourde. Tu t'apprêtes d'ailleurs à la soulever pour tirer sur la porte.

C'est à ce moment que tu entends un bruit provenant du bout du couloir. Tu te tournes vers ta sœur :

— T'as entendu ?

— Non. Quoi ? demande-t-elle.

Tu lui fais signe de rester silencieuse.

Tous tes sens sont aux aguets. Les secondes s'écoulent et l'attente commence à peser sur tes nerfs. Tu te sens tendu-e comme la corde d'un arc. Au bout d'un moment, tu entends de nouveau le bruit. C'est comme si quelqu'un traînait un objet par terre. Tu échanges un regard avec Charlie. À son air, tu vois qu'elle l'a perçu elle aussi.

Tu trouves ça bizarre, parce que vous êtes seul-e-s à la maison. Votre mère est au travail, et elle ne peut pas être déjà de retour. Votre père est bien sûr chez votre oncle Owen. Il attend que vous lui apportiez la boîte qui se trouve dans cette fichue aile lugubre. Vous avez l'impression que quelqu'un d'autre est

UNE CURIEUSE COMMISSION

là... ou que quelque chose rôde dans la même aile que vous.

Cherche l'origine du bruit p. 118.

Ignore-le et ouvre la porte p. 255.



44

Descente vertigineuse

Il n'y a pas une seconde à perdre. Vous ne pouvez pas rester au milieu de tous ces réverbères qui commencent à s'agiter comme des fouets dans la rue. C'est beaucoup trop dangereux. Tu fais demi-tour et tu invites ta sœur à te suivre.

Vos bicyclettes dévalent la pente. Ta sœur est juste derrière toi. Vous devez parfois donner des coups de guidon pour éviter de vous faire renverser par les structures métalliques.

Tu te concentres sur le bas de la pente. Dans une vingtaine de mètres, vous serez hors de portée des poteaux ensorcelés. C'est à ce moment que vous voyez la route s'ouvrir devant vous. Une large section d'asphalte s'écroule en creusant une tranchée profonde.

DESCENTE VERTIGINEUSE

Tu essaies de freiner, mais ton vélo dérape. Charlie te percute à l'arrière et vous tombez sur l'asphalte. Par chance, vous vous arrêtez juste au bord du trou. Tu as plusieurs écorchures douloureuses.

Tu replaces le sac sur tes épaules. En te retournant pour aider ta sœur à se relever, tu sens le sol trembler. La chaussée commence à s'effondrer dans la crevasse! Vous vous mettez à courir en sens inverse. Tu vois Charlie grimacer à chaque foulée. Elle aussi a de nombreuses égratignures.

En courant, tu réalises que vous êtes pris·e·s au piège. D'un côté, une faille menace de vous engloutir. De l'autre, des réverbères pourraient vous frapper durement.

Vous entendez alors des coups de klaxon. Une fourgonnette noire sort comme un boulet de l'allée d'une maison. Elle roule à toute vitesse dans votre direction. Tu remarques une lumière vive sur la droite.

Elle provient d'une haie coupée par un cyprès. Il y a une trouée juste à cet endroit. Instinctivement, tu attires ta sœur dans cette direction. Derrière vous, la camionnette s'arrête et une femme rousse sort précipitamment du côté passager.

DANGEREUSES MISSIONS

— Restez où vous êtes! ordonne-t-elle.

Charlie tourne la tête vers toi.

— Qui c'est? te demande ta sœur.

Tu n'en as aucune idée. Tout ce que tu sais, c'est que sa présence ici te semble aussi bizarre que tout le reste. Tu dis à Charlie :

— Ne t'arrête pas, on va aller se cacher derrière ces buissons.

La femme continue de crier tout en courant derrière vous. Puis elle s'arrête et prononce des paroles dans une langue que vous ne connaissez pas. Sa voix résonne comme le tonnerre à vos oreilles. Un souffle puissant se met à tournoyer autour de vous. Il ralentit votre course. Le conducteur sort à son tour du véhicule. Ses cheveux en brosse couronnent un visage blême et osseux. Son regard se pose sur ton sac à dos, et il se lance aussitôt à votre poursuite.



Tente d'échapper à ces inconnus p. 291.



30

Sens dessus dessous

Personne ne voudrait rater une telle occasion : assister au pilotage d'un engin spatial ! Tu n'attends pas d'avoir l'avis de ta sœur avant de fournir une réponse. De toute façon, elle s'écrie en même temps que toi :

— On reste ici!!!

La commandante Émie fait un grand sourire tout en congédiant monsieur Kangou. Le robot retourne à sa place initiale et reprend l'apparence d'un réfrigérateur futuriste.

— Vous m'en voyez ravie, se réjouit la femme en combinaison blanche. J'aime les jeunes qui ont du cran ! Vous allez voir, ça en vaut la peine.

Elle vous invite à la suivre et donne quelques ordres à ses assistants en se dirigeant vers le fauteuil qu'elle occupait à votre arrivée. Elle prend

DANGEREUSES MISSIONS

place tandis que deux sièges de dimensions plus modestes surgissent du sol. La commandante vous fait signe de vous y asseoir. Vous vous retournez vers la verrière qui s'ouvre sur les étoiles. Devant vous, la Lune se découpe sur le vide intersidéral. Elle semble briller comme si des milliers de projecteurs étaient braqués sur elle.

— C'est magnifique, non ? observe Émie.

— Je ne pensais jamais la voir d'aussi près, confie ta sœur.

Tu profites du spectacle en silence et te sens privilégié-e de participer à cette aventure. Tu as alors une pensée reconnaissante pour le rectificateur d'humeur. Si tu n'en avais pas bu, tu serais probablement en train de trembler de peur.

La commandante vous explique les manœuvres du vaisseau au fur et à mesure de votre progression. Vous contournez d'abord la Lune pour aller rejoindre le fameux point d'inversion. C'est là qu'on peut passer d'une dimension à l'autre. Une fois la Lune dépassée, Émie consulte une console qui se trouve juste devant elle. Différentes courbes se forment sur un écran quadrillé. Les lignes ondulent, puis semblent fusionner à un endroit précis. La cosmonaute aux cheveux bleus

SENS DESSUS DESSOUS

appuie sur l'écran avec l'index : une série de chiffres apparaît tout autour du point désigné.

Le régime des moteurs, qui produisaient un ronron sourd sous vos pieds, semble diminuer. Différents bruits correspondant à l'action de freins spatiaux se font alors entendre. C'est comme si quelqu'un allumait des torches à souder à différents endroits de la coque. Vous suivez ensuite attentivement toutes les procédures qu'annonce à voix haute la commandante.

Le vaisseau s'immobilise presque, et toute la zone qui se trouve devant prend un aspect luisant et mouvant qui évoque la surface de l'eau. L'engin spatial touche alors cette étendue réfléchissante, et vous voyez le nez du fuselage disparaître comme s'il s'enfonçait dans un liquide. Une lumière vive inonde au même moment le poste de pilotage.

Puis le vaisseau spatial rejaillit à reculons du point d'inversion. Tout semble être comme avant. Dans le poste de pilotage, tout le monde s'est remis à la tâche. De l'autre côté des vitres, la Lune et les étoiles ont conservé la même apparence... du moins, c'est ce qu'on pourrait croire.

— Nous sommes presque arrivé-e-s à destination, vous apprend la commandante.

DANGEREUSES MISSIONS

Vous repartez vers la Lune et la contournez en destination de la Terre. Mais derrière le satellite naturel, au lieu de voir apparaître un astre bleu, vous découvrez une planète presque entièrement verte. On dirait une lime géante. Cela doit être *Firma*.

Pendant que vous approchez, tu te dis que tu n'as jamais vu autant de végétation de toute ta vie. Puis tu découvres alors qu'une espèce de ceinture métallique géante fait le tour de la planète verte au niveau de l'équateur. C'est vraiment stupéfiant. Émie fait entrer l'astronef dans l'atmosphère et le guide vers une grande ville.

— Voici Novalia, vous informe la commandante en pointant la cité du doigt.

Vous être surpris-e-s de remarquer qu'un arbre géant se dresse en plein centre. Son feuillage doit faire au moins 1 km de diamètre et son tronc s'élève facilement à 500 m. C'est vers lui que vous semblez vous diriger. Tu notes que la cosmonaute contemple son monde avec satisfaction.

Au même moment, un signal d'alarme perce vos tympans. Une lumière rouge envahit la pièce et divers voyants se mettent à clignoter. Dans le poste de pilotage, tout le personnel se lève et se

SENS DESSUS DESSOUS

précipite vers des leviers et des manettes fixés à un mur.

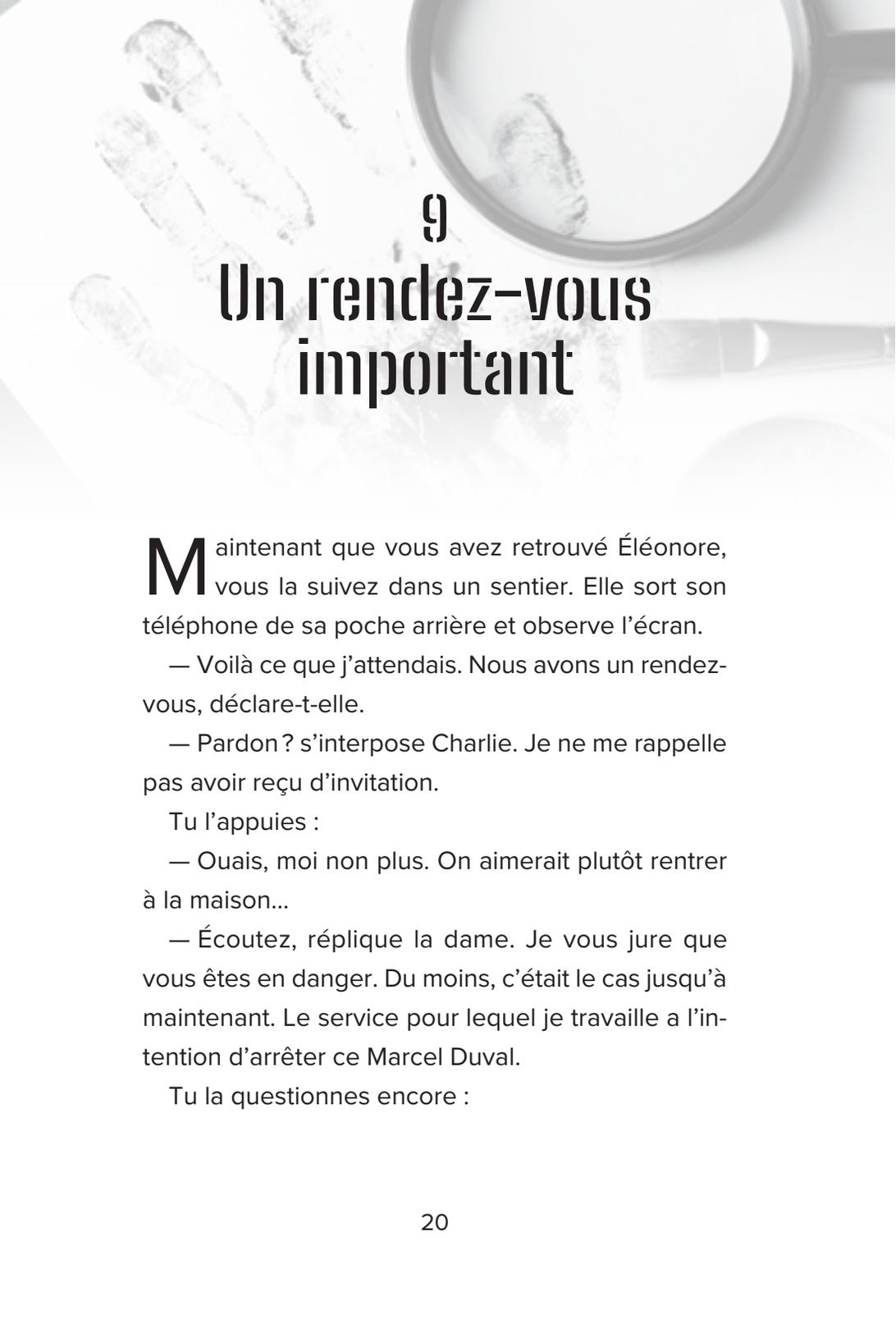
— Qu'est-ce qui se passe? demande Charlie en écarquillant les yeux.

Le visage de la commandante devient sombre, puis elle se lève à son tour avant de déclarer :

— Quelqu'un nous attaque! On se prépare à engager le combat.



Aide tes nouveaux amis p. 239.



9

Un rendez-vous important

Maintenant que vous avez retrouvé Éléonore, vous la suivez dans un sentier. Elle sort son téléphone de sa poche arrière et observe l'écran.

— Voilà ce que j'attendais. Nous avons un rendez-vous, déclare-t-elle.

— Pardon ? s'interpose Charlie. Je ne me rappelle pas avoir reçu d'invitation.

Tu l'appuies :

— Ouais, moi non plus. On aimerait plutôt rentrer à la maison...

— Écoutez, réplique la dame. Je vous jure que vous êtes en danger. Du moins, c'était le cas jusqu'à maintenant. Le service pour lequel je travaille a l'intention d'arrêter ce Marcel Duval.

Tu la questionnes encore :

UN RENDEZ-VOUS IMPORTANT

— Je ne vois toujours pas ce qu'il peut nous vouloir. Ce serait peut-être plus simple de tout nous expliquer.

Éléonore consulte l'heure avant d'indiquer :

— Je vais pouvoir répondre à toutes vos questions dans une dizaine de minutes...

Tu échanges un regard avec ta sœur qui hausse les épaules. Ce nouveau délai ne semble pas la déranger. En plus, elle regarde Éléonore d'un air admiratif. C'est vrai que la grande femme sait se débrouiller et qu'elle est une leader naturelle. Il faut quand même lui montrer que tu ne te laisses pas impressionner :

— D'accord. Mais je n'attendrai pas une minute de plus...

— Je te donne ma parole, t'assure-t-elle en regardant de nouveau l'heure. Allez, il faut se dépêcher, vous presse-t-elle.

Vous courez entre les arbres qui s'éclaircissent graduellement. Vous traversez de vastes buissons. Le sentier croise bientôt une petite route en terre battue, et Éléonore tourne à droite. Lorsque vous la rejoignez, vous la trouvez plantée à côté d'une fourgonnette dissimulée sous un couvert de feuilles.

DANGEREUSES MISSIONS

La dame enlève rapidement toutes les branches qui sont posées sur la carrosserie. Elle regarde de nouveau l'heure et se tourne vers vous.

— Vous allez rester caché·e·s dans le bois, vous ordonne-t-elle. Attendez que je vienne vous chercher, et nous aurons notre petite discussion... Compris?

— Oui, m'dame, répondez-vous en même temps.

Éléonore se glisse à la place du conducteur et tourne la clé de contact. Le moteur se met à ronronner. Elle baisse la vitre de la portière et répète ses recommandations :

— Restez là, d'accord? J'en ai pour quelques minutes à peine.

Elle regarde sur son cellulaire, puis secoue la tête avant de lancer la fourgonnette sur le chemin de terre. Vous la perdez rapidement de vue entre les broussailles. Quelques secondes plus tard, vous entendez des roues crisser sur l'asphalte, avant d'être surpris·e·s par le vacarme d'une collision qui vous oblige à vous boucher les oreilles.

Ton cœur se met à battre à toute allure pendant que tu regardes en direction de Charlie. Elle semble aussi ébranlée que toi.

UN RENDEZ-VOUS IMPORTANT

— Qu'est-ce qui se passe ? demande-t-elle d'une voix tremblante.

— Je crois qu'il vient d'y avoir un accident. Vite, on va voir !

Sans ajouter un mot, vous vous précipitez tous les deux vers le lieu de l'impact. Lorsque vous débouchez sur une route asphaltée, vous découvrez une limousine noire qui a embouti le côté de la fourgonnette.



Fonce vers le véhicule p. 170.



Cherche des secours p. 86.

32

Secours robotisés

Dans le poste de pilotage, le remue-ménage est assourdissant. Les mots de la commandante Émie passent en boucle dans ta tête : vous pouvez nous aider. Mais c'est impossible. Tu es bien trop jeune pour faire la guerre. En plus, ça ne t'intéresse pas. Il faut trouver un appui ailleurs. Pendant que tu observes les manœuvres du personnel, un objet attire ton attention dans un coin. La voilà, la solution !

— Monsieur Kangou, on a besoin de vous !

Un robot futuriste est sûrement équipé pour faire face à ce genre de situation. L'appareil s'ébranle, ses côtés se détachent pour former des jambes et des bras. Un visage d'un vert tendre se dessine sur sa façade. Il roule alors dans ta direction.

— Que puis-je faire pour vous ? demande-t-il en s'arrêtant devant toi.

Tu réclames son aide sur un ton d'urgence :

SECOURS ROBOTISÉS

— Monsieur Kangou, vous devez trouver un moyen d'arrêter cette bataille!

Le robot devient subitement inerte, la faible lumière qu'il émettait s'éteint. C'est comme s'il avait cessé de fonctionner. Puis, brusquement, il se remet en marche.

— Je sais comment vous aider, dit-il.

Un visage rouge foncé apparaît sur le devant de la machine. Les bras sont remplacés par des espèces de lassos. Il vous emprisonne, ta sœur et toi, et il disparaît dans un couloir en vous soulevant dans les airs. L'équipage n'a pas le temps de réagir.



**Monsieur Kangou est contrôlé par l'ennemi!
Fais un autre choix p. 263.**