

KURT MARTIN



UN LIVRE DONT TU ES LE HÉROS

MAUVAIS DÉPARTS



DÉDALE

KURT MARTIN

MAUVAIS DÉPARTS

UN LIVRE DONT TU ES LE HÉROS

*À mes nièces,
Félicité et Angélique
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.

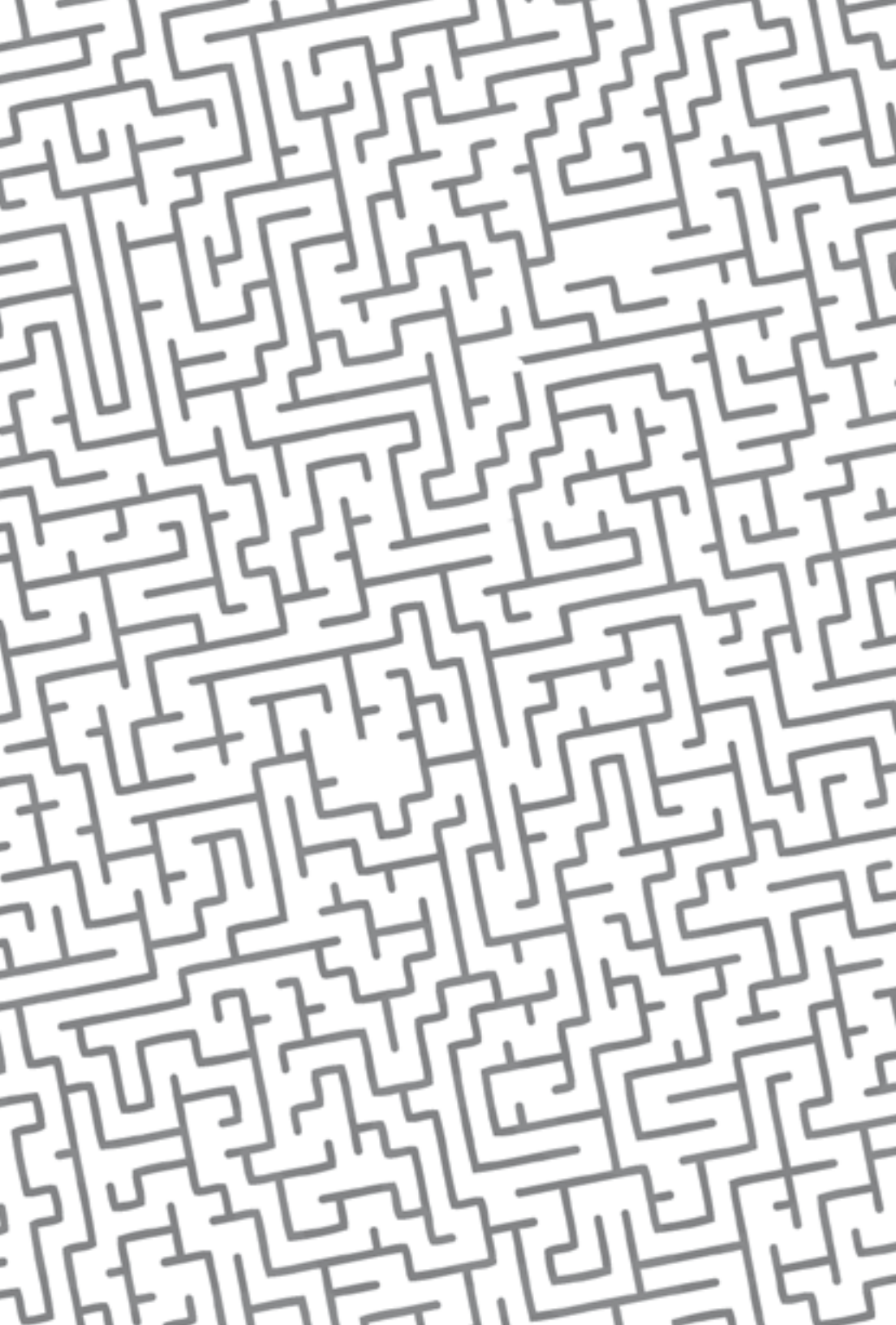
C'est une intrigue construite
comme un jeu de pistes.

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

Mauvais réveil

Des ombres tournent lentement autour de toi. Tu as l'impression d'étouffer. *Pourquoi est-ce qu'il fait aussi noir?* Un bruit tout près te fait sursauter. Une forme se précise derrière toi. Tu n'as pas le temps de fuir avant qu'elle t'attrape. Tu tournes la tête en faisant une grimace. Un individu au visage masqué te fait une clé de bras en grognant des menaces... Ton cœur s'emballe. L'homme te repousse et tu tombes dans le vide.

Quelques secondes plus tard, tu atterris durement sur les genoux. Tu ne distingues pratiquement rien. Ton inquiétude grimpe d'un cran. Des rires et des murmures s'élèvent. Ce sont des enfants. Une voix se détache des autres. Tu as l'impression qu'elle te chuchote des mots incompréhensibles. Au bout d'un instant, tu es secoué d'un frisson, car cette voix parle **DANS** ta tête!

MAUVAIS DÉPARTS

Un bruit strident retentit alors dans ta chambre, t'arrachant à ces horribles cauchemars. *Tuuut, tuuut, tuuut, tuuut...* Tu entrouvres les yeux en bâillant. C'est ton réveille-matin. Quel bruit stressant! Tu tends la main pour appuyer sur le bouton de rappel, mais tu ne trouves pas l'appareil.

Tu tâtonnes sur la table de chevet, en vain. Tu es bien obligé-e de soulever une paupière. Le voilà, à l'autre bout de la table de chevet, derrière un gros livre. C'est quand même étrange, car ça fait des mois que tu n'utilises plus ce réveille-matin électronique! Tu l'as rangé dans un tiroir de la commode quand tu as remporté un tout nouveau cellulaire flip dans un concours. Ce téléphone reproduit l'appareil *vintage*, mais avec un écran « pliable » dernier cri.

La sonnerie perçante de l'antique réveil s'accélère pour être sûre de te réveiller... *Tiit, tiit, tiit, tiit, tii-tii-tii-tii...* Il ne te reste que quelques secondes à patienter. Comme le réveille-matin fonctionne sur piles, il devrait bientôt arrêter son signal énervant.

Au bout d'un moment, le bruit cesse enfin. Il était temps!

Tu te rassois et regardes ton reflet dans le miroir en face du lit. On dirait que tu as passé la nuit sur la

MAUVAIS RÉVEIL

corde à linge! Tes cheveux sont ébouriffés, et tes yeux, bouffis.

Des images des cauchemars qui t'ont agité-e toute la nuit te reviennent pêle-mêle. Tu réprimes un frisson en essayant de chasser ces scènes désagréables. Puis tu te tournes pour poser les pieds par terre. Tu cherches ton téléphone à écran flexible du regard. Tous les soirs, tu le poses habituellement sur le coin de la table de chevet après l'avoir replié.

Tu ouvres le tiroir de ce petit meuble et fouilles à l'intérieur. Il n'est pas là non plus. Tu ramasses ton sac à dos par terre et plonges la main dedans. Après avoir tout retourné quelques fois, tu palpés un petit objet rectangulaire, puis tu tires triomphalement ton téléphone flip du sac.

Tu le déplies et essaies d'allumer l'écran, mais il ne se passe rien. Tu appuies plus fort sur le bouton latéral. Toujours rien. La batterie doit être à plat.

Tu te retournes alors vers le réveille-matin: c'est une chance qu'il ait décidé de sonner. Ça reste quand même bizarre. Pourquoi s'est-il mis à fonctionner de nouveau?

MAUVAIS DÉPARTS

Tu n'as pas le temps de réfléchir à la question. Tu entends ta mère t'appeler :

— Viens vite déjeuner. Tu vas être en retard à l'école!

Tu te lèves d'un bond et te regardes une dernière fois dans le miroir. «Quelle tête!» Tu te diriges lentement vers l'escalier, en te dressant sur la pointe des pieds, car le plancher est froid.

Au bout du passage, un bruit sourd retentit juste au-dessus de toi. Ça vient du grenier. Un raton laveur a encore réussi à y entrer? Ton père a pourtant réparé le trou dans la toiture. Il a aussi installé un grillage solide sur les prises d'air. Tu te demandes quand même si un petit animal aurait pu produire un son pareil.

Va voir ce qui se passe p. 186.

Descends déjeuner p. 30.



66

Mouvements mécaniques

Sam Balolek avance d'un pas déterminé vers les robots. Il s'arrête devant les machines et se retourne en faisant un grand sourire. Son groupe de jeunes vient l'entourer. Balolek lève les bras pour désigner ces géants de métal d'un air triomphant.

— Voici la toute dernière réalisation d'Ekscur, l'entreprise qui vous a amenés ici, claironne-t-il en s'adressant à vous. Ce sont des avions, des engins d'exploration, des machines de construction, des armes, enfin... tout ce que vous pouvez imaginer! Nous sommes le *leader* mondial dans le domaine de l'innovation technologique et scientifique...

Il se rend derrière les colosses d'acier, suivi de sa troupe.

MAUVAIS DÉPARTS

— Venez voir, vous appelle-t-il.

Alex, Jordi et toi passez avec méfiance entre ces engins d'apparence humanoïde au fonctionnement hydraulique. Dans le dos des robots, des portières de la grandeur d'un ado s'ouvrent, et trois personnes en habit moulant en sortent. En voyant les couleurs rouge, bleu et jaune, tu reconnais les adversaires que vous avez affrontés au basketball. Ce sont eux qui commandaient les géants métalliques!

— Regardez les postes de pilotage, explique Balolek, l'opérateur fait corps avec la machine. Toutes les commandes ont été simplifiées, pour fonctionner un peu comme un jeu vidéo. Ajoutons à cela des ordres vocaux, et la conduite de ces petits bijoux devient un jeu d'enfant.

Il savoure pendant un moment l'effet que produit son discours sur vous. Cet homme semble très fier de ces inventions. Il vous montre ensuite le grand bâtiment.

— Si vous voulez savoir ce que vous faites dans ce camp d'entraînement, eh bien, c'est simple. Vous avez été sélectionnés pour participer à notre tout nouveau programme de formation. Nous avons besoin


MOUVEMENTS MÉCANIQUES

de jeunes ayant des qualités particulières pour apprendre à manœuvrer ces robots géants, et pour exploiter tout leur potentiel...

Tu cesses de l'écouter pendant un moment, observant l'intérieur des machines. L'habitacle épouse la forme d'un corps humain. Il y a un emplacement précis pour les bras, les jambes, et un genre de visière s'abaisse devant le visage. Pendant que Sam Balolek vous entraîne vers le côté du centre, un plan germe dans ta tête.

— ... je vais vous montrer vos appartements. Toutes les équipes comportent trois membres. Il est plus efficace d'utiliser les trois robots en même temps...

Les autres prennent de l'avance, puis tu poses une main sur le bras d'Alex et de Jordi, les forçant à ralentir. Le commandant est tellement absorbé par son discours qu'il ne remarque pas que vous traînez à l'arrière.



Découvre l'épilogue IX p. 291.

8

Une nouvelle coéquipière

Tu choisis d'accompagner Érika. Tu te tournes vers l'adolescente et la détailles un instant. Elle a des cheveux bruns qui descendent jusqu'aux épaules. Des taches de rousseur brillent sur ses joues. Elle a un air aimable.

Son visage s'illumine :

— Allez, il n'y a pas une seconde à perdre.

Maxime s'interpose en te retenant par l'autre bras.

— Ce n'est pas une bonne idée, affirme-t-il d'un ton lugubre.

Tu te dégages d'un geste brusque en le regardant :

— Pourquoi tu dis ça ?

— Érika n'est pas ce qu'on peut appeler... une personne de confiance...

UNE NOUVELLE COÉQUIPIÈRE

— Ça vaut sûrement mieux que de suivre... le petit valet de Sanator! répond la fille d'un rire méchant.

Maxime serre les dents et se rapproche, l'air menaçant.

— Comment?...

Ça va trop loin. Tu poses une main sur son torse pour l'inviter à se calmer :

— Je suis assez grand-e pour prendre mes propres décisions... Alors, comme je l'ai dit, je vais suivre Érika.

Maxime semble contrarié, mais il finit par renoncer :

— Je t'aurai averti-e : tu vas le regretter..., fait-il en se retournant pour s'éloigner.

Alors qu'il disparaît en tournant le coin, tu reportes ton attention sur Érika.

— C'est quoi son problème ?

— Heu... il est peut-être un peu agressif, tout simplement, répond-elle en souriant.

— OK, et c'est qui, Sanator ?

— Je vais tout t'expliquer en chemin. Pour l'instant, il suffit de savoir qu'il siégeait à un conseil très important...

Tu te mets à marcher à côté d'elle en la bombardant de questions.

MAUVAIS DÉPARTS

— D'où vient Tayanna? Et pourquoi elle a besoin d'aide? Tu sais, je suis pas mal sûr·e qu'elle est télépathe... je pense même qu'elle peut se téléporter... elle s'est volatilisée de notre grenier!

Tu as dit tout ça en baissant le ton, comme si tu ne voulais pas qu'on surprenne votre conversation. Érika semble réfléchir un moment, puis elle commence à fournir quelques explications.

— Tayanna est très spéciale. Je peux même dire qu'elle possède... de grands pouvoirs. Mais elle ne peut pas se téléporter. Sinon, elle ne serait plus prisonnière...

— Avec tous les trucs bizarres que j'ai vus ce matin, je présume qu'elle est retenue dans un château... J'espère au moins qu'on ne sera pas obligé·e-s d'affronter un dragon!

— T'es un·e petit·e comique, toi! lâche-t-elle d'un air mécontent. Mais tu n'es pas très loin de la vérité. Elle est bien enfermée dans un genre de château...

Sa réponse te laisse perplexe. Vous n'êtes pas dans le bon coin pour trouver ce type de bâtiment. Mais il a quelque chose qui cloche plus encore.

— Si elle est prisonnière, comme tu dis, tu peux m'expliquer comment j'ai pu la voir tout à l'heure?

UNE NOUVELLE COÉQUIPIÈRE

— Ce n'était pas vraiment elle...

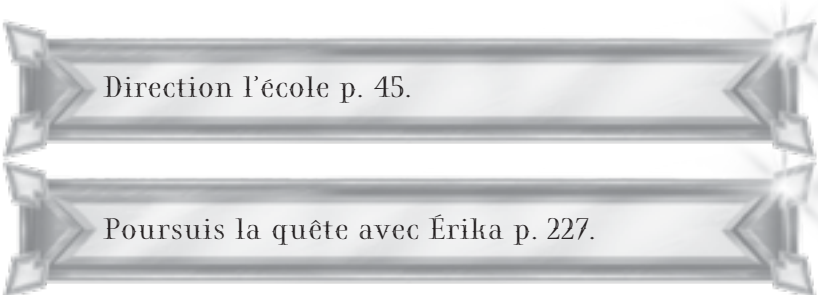
Érika se rend compte que tu ne comprends absolument rien à ce qu'elle raconte.

— Un des pouvoirs de Tayanna s'appelle la « projection spectrale ». Elle peut faire apparaître un double exact d'elle-même, là où elle le souhaite. Mais seulement pendant quelques minutes...

— Donc, c'est presque comme si elle pouvait se téléporter. Ça veut dire qu'elle pourrait probablement sortir de sa prison en apparaissant ailleurs...

— Non ! J'ai parlé de projection « spectrale ». C'est une simple image d'elle-même, un peu comme un fantôme...

Oh, plus tu avances dans cette histoire, et plus elle déraile. Tu n'aimes vraiment pas ça. En plus, Érika n'a aucun sens de l'humour. Et elle n'a même pas répondu à la moitié de tes questions.



Direction l'école p. 45.

Poursuis la quête avec Érika p. 227.



26

Un comportement étrange

Tu te hâtes de rejoindre Céleste et Arielle qui s'approchent de la clôture de l'ancienne fabrique. La camionnette brun foncé est déjà hors de vue. Lorsque vous arrivez près de la clôture, vous repérez le véhicule, loin derrière le bâtiment.

— Qu'est-ce qu'ils font là ? demande Céleste.

— Ils ont peut-être recommencé à fabriquer des vêtements d'hiver, propose Arielle.

Tu interviens :

— Ou il se passe autre chose...

Du menton, tu indiques deux hommes qui sortent de la camionnette. Ils sont habillés tout en noir. Ils ouvrent la portière à l'arrière, tandis qu'un troisième individu sort du bâtiment et s'approche d'eux avec un chariot. Les trois hommes se concertent un moment, puis prennent position autour du véhicule.

UN COMPORTEMENT ÉTRANGE

Juste avant de se mettre au travail, ils enfilent chacun une cagoule noire.

Tu échanges des regards étonnés avec tes amies. Vous vous déplacez un peu pour continuer d'observer de façon discrète ce qui se passe. Les deux premiers hommes remplissent le chariot avec des sacs en toile. Ces derniers semblent lourds et remplis d'objets de tailles et de formes différentes. Lorsqu'ils ont terminé de transférer le chargement, les individus se mettent à deux pour pousser le chariot, tandis que le troisième leur ouvre une porte métallique. L'équipe disparaît à l'intérieur du bâtiment. Tu te tournes vers les deux filles :

— Vous avez vu ça ?

— Ouais, c'est vraiment louche ! s'exclame Arielle.

Le cadenas de la clôture n'a pas été remis en place. Voyant cela, tu pousses légèrement sur la grille qui s'écarte en grinçant. Céleste pose une main sur ton épaule.

— On va voir ce qu'ils fabriquent ? suggère-t-elle.

Tu hésites, car le comportement de ces individus était plutôt bizarre :

— Ça pourrait être dangereux ?

MAUVAIS DÉPARTS

— Voyons, réplique Céleste, qu'est-ce qui pourrait nous mettre en péril juste à côté de l'école? Ça t'effraie?

— Je n'ai pas peur... mais j'ai un examen...

— Ça ne sera pas long, insiste Céleste. T'en penses quoi, Arielle?

— J'avoue que tout ça pique ma curiosité, répond ton autre amie. On a bien quelques minutes avant le début des cours...

Tu ne penses pas que ce soit une bonne idée. Il ne reste sûrement pas beaucoup de temps avant que la première cloche sonne. Mais il ne s'est jamais passé quelque chose d'aussi intrigant dans le coin.

Suis tes amies p. 220.

Rends-toi dans le local de maths p. 69.



37

Dangereuse promenade

Maintenant que la portière est refermée, tu regardes Céleste à ta gauche, avant de reporter ton attention sur le conducteur. La portière du côté passager s'ouvre alors à l'avant, et un homme vient le rejoindre. Le nouveau venu, dont le visage t'est inconnu, se retourne vers vous.

— Et maintenant, tenez-vous tranquilles, dit-il d'une voix menaçante.

Il lève une main pour vous montrer l'arme qu'il tient. Céleste pousse un petit cri de surprise.

— Qu'est-ce qui se passe ?

Le gardien de l'école manœuvre le VUS pour sortir du stationnement, puis s'engage dans la rue. Il tourne la tête vers vous un bref instant avant de répondre :

MAUVAIS DÉPARTS

— Vous êtes des personnes un peu trop curieuses...

En entendant cette remarque lourde de sens, tu te recroquevilles sur ton siège. Le gardien est donc de mèche avec les bandits! Tu avales de travers.

Le conducteur emprunte la voie de droite, afin de prendre un nouveau chemin à l'intersection.

— Nous avons monté une petite affaire lucrative, explique-t-il en se concentrant sur la route. Et là, nous allons faire une dernière livraison.

Quelque chose à l'arrière du VUS cogne justement par terre, comme s'il y avait un chargement lourd dans le coffre. Tu serais curieux de savoir ce qu'il peut bien contenir.

— Nous travaillons avec deux réseaux, poursuit-il. Le premier nous livre des bijoux volés, que nous faisons fondre pour produire des lingots d'or. Le deuxième nous permet de les écouler sans laisser de traces, tout en nous versant l'argent dans des comptes extraterritoriaux anonymes.

Tu ne peux t'empêcher de lui demander :

— Pourquoi vous nous dites tout ça ?

— Je peux vous raconter cette histoire sans crainte de me faire dénoncer. Parce qu'après aujourd'hui, on ne se reverra jamais...

DANGEREUSE PROMENADE

En entendant cette menace à peine voilée, tu t'enfonces encore plus dans ton siège. Devant votre air effrayé, le conducteur rigole un coup. Il retrouve son sérieux lorsqu'il dit :

— Ne craignez rien... nous n'avons pas l'intention de vous tuer. Sauf si vous n'êtes pas sages...

Il se tourne de nouveau vers vous :

— Nous nous apprêtons simplement à prendre une retraite... dorée! déclare-t-il en riant.

— Pourquoi vous nous emmenez en voiture ? demande Céleste.

Le feu de circulation change de couleur et le gardien s'apprête à s'engager dans l'avenue transversale. Il prend le temps de lui expliquer :

— Pour garantir votre silence jusqu'à notre départ. Et pour avoir... une assurance.

Tu es sur le point de lui demander ce qu'il entend par là, lorsque deux voitures surgissent en trombe et viennent vous barrer la route en déclenchant leurs sirènes et leurs gyrophares.

Votre conducteur jure tout en faisant crisser les pneus à reculons. Il propulse la voiture comme une flèche en sens inverse tout en se faufilant entre

MAUVAIS DÉPARTS

plusieurs véhicules. Des automobilistes vous évitent en klaxonnant. Le gardien appuie à fond sur la pédale d'accélérateur et tu te sens aspiré-e dans ton siège. Les voitures de police se lancent à votre poursuite. Tu trouves le courage de demander :

— Vous feriez mieux de vous rendre, non ?

Il se contente de rire. La vitesse que le VUS peut atteindre est surprenante, même avec son chargement, et tu distingues à peine le décor de chaque côté. Tu penses avec frayeur que vous allez vous tuer. Un point dans le ciel attire alors ton attention. Un hélicoptère s'approche de vous sur la droite. Il vous dépasse et va se poser à cinq cents mètres devant vous. Tu vois des agents équipés de gilets pare-balles et de fusils qui en sortent. Ils pointent tous leur arme sur la voiture.

Les deux hommes à l'avant lâchent quelques jurons en regardant de chaque côté. Des garde-fous en béton vous empêchent de quitter la voie, et la route vous est bloquée en avant et en arrière. Il fait freiner sa voiture en effectuant un tête-à-queue. Tu te sens projeté-e et te cognes contre la vitre, malgré la ceinture de sécurité.

DANGEREUSE PROMENADE

Les deux hommes saisissent leur revolver et ouvrent chacun leur portière. Ils sortent en s'accroupissant derrière. Le gardien crie :

— Nous avons des otages! N'avancez pas!

Céleste gémit à côté de toi.

Dans un porte-voix, des agents leur ordonnent de lâcher leur arme.

— Pas question! réplique l'autre bandit. Nous voulons un négociateur, et vite!

Les policiers près de l'hélicoptère semblent se concerter. Il y a un flottement dans leurs rangs. Quelqu'un se détache du groupe et vient se tenir cinq mètres devant ses confrères. Tout s'est passé si vite. La peur te submerge brusquement.

Découvre l'épilogue II p. 265.

17

Sanator

Tu entres par la fenêtre sans vitre de la tourelle. En posant les pieds sur le plancher de pierre, tu ressens un malaise intense. Comme s'il y avait une présence hostile. Tu inspectes les lieux du regard. Il y a de petits meubles en bois et des tentures rouges sur les murs.

Une silhouette se détache dans l'embrasement d'une porte tout au fond. Un homme de grande taille apparaît bientôt dans la lumière qui entre par la fenêtre taillée dans la pierre. Son visage a un aspect sévère. Le maître des lieux possède des yeux obliques semblables à ceux d'un aigle, avec de longs sourcils qui accentuent leur éclat animal. Des pommettes saillantes et une mâchoire carrée complètent ce portrait inquiétant. Tu as la certitude d'être en présence de Sanator.

SANATOR

Tu sursoutes lorsque Maxime vient te rejoindre dans la tourelle. Il pose la main sur ton épaule en s'installant juste à côté de toi. L'homme te regarde pendant un instant, puis reporte son attention sur l'autre jeune.

— Bonjour, Maxime, dit-il d'une voix caverneuse.

— Content de te revoir, papa.

Tu es surpris-e. Sanator est le père de Maxime! Mais tu n'as pas le temps de pousser ta réflexion, parce que les deux poursuivent leur conversation.

— Je vois que tu nous as amené de la visite, reprend le sorcier.

— Oui, c'est une personne qui a reçu un message télépathique de Tayanna...

Le visage de l'homme s'éclaire subitement. Il se rapproche rapidement et tu dois lutter contre une envie de fuir. Il avance vers toi, te dominant de toute sa taille.

— Bienvenue chez moi, dit-il d'une voix qui se veut bienveillante.

Malgré ses efforts, tu n'as rien perçu de rassurant dans son ton. Bien au contraire. Tu articules lentement: