

LOUIS LAFORCE

UN LIVRE DONT TU ES LE HÉROS

DÉTOURS IMPRÉVUS



BANG!



DÉDALE

LOUIS LAFORCE

DÉTOURS IMPRÉVUS

UN LIVRE DONT TU ES LE HÉROS

*Merci à ma muse,
sans qui cette histoire aurait
ressemblé à une banane
oubliée au fond d'un tiroir.*

**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.

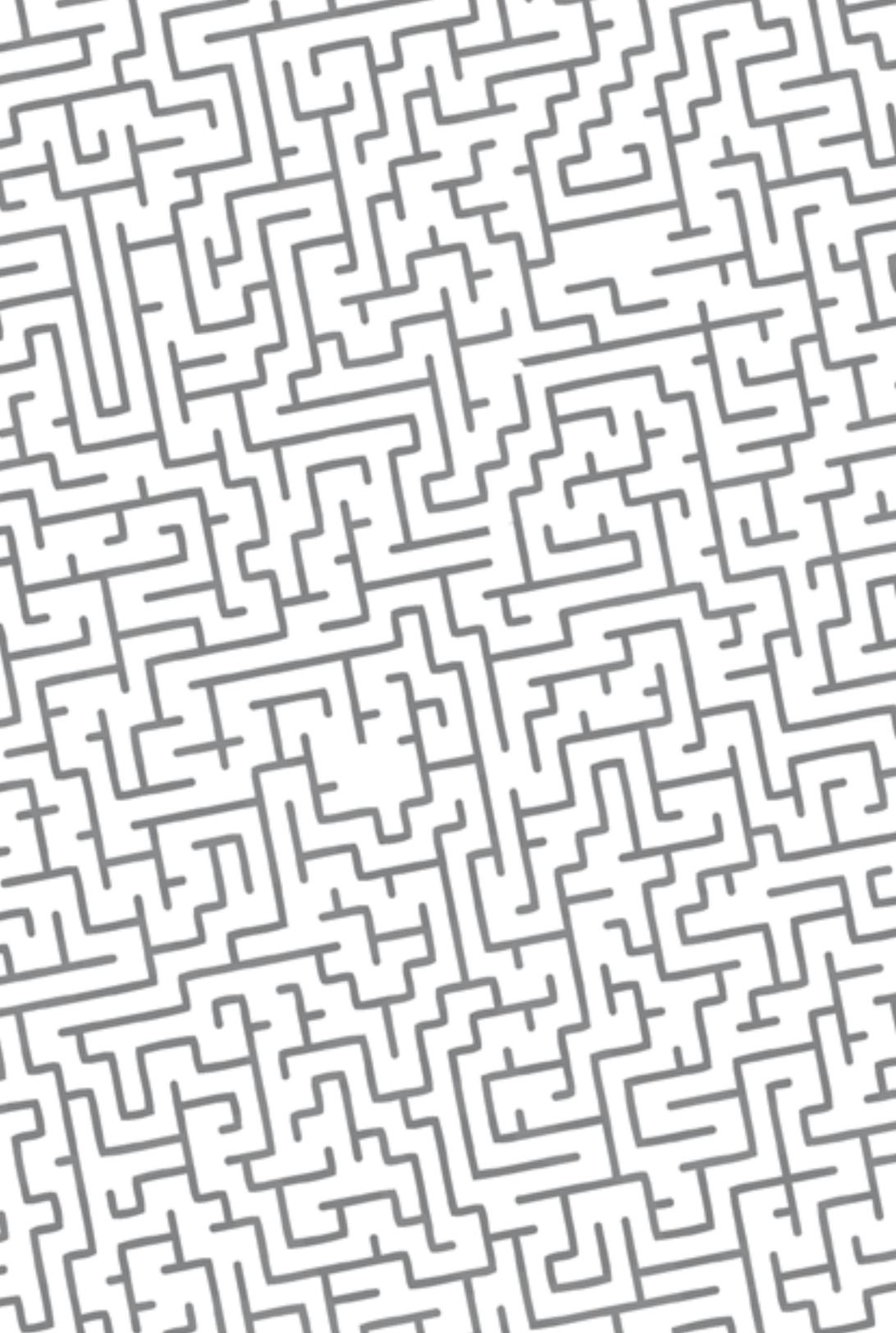
C'est une intrigue construite
comme un jeu de pistes.

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 excitante convention

Tu jettes des regards impatients par la fenêtre du salon. Marwah est en retard. Tu continues de faire les cent pas. En passant devant un miroir, tu examines ton déguisement. Tu as fait de jolies trouvailles dans une friperie du quartier. Le chapeau tricorne en feutrine, les bottes aux genoux et le manteau en faux cuir te donnent une superbe allure de pirate.

Le carillon de la porte d'entrée tinte enfin. Tu vas ouvrir à ton amie. Elle a enfilé une jupe et un bustier verts. Des oreilles pointues et des ailes en mousseline attachées dans son dos complètent son costume.

— Wow! Jolie fée!

— Salut! Désolée de mon retard! J'ai raté mon bus, ça a pris une éternité avant qu'un autre passe.

Tu dis au revoir à ton père, affairé dans la cuisine. Il accourt avec son appareil photo.

— Attendez, je veux immortaliser ça!

Ton père prend quelques clichés.

— Tu ne vas pas mettre ça sur les réseaux sociaux?

Il t'adresse un clin d'œil sans te répondre. Ton amie te presse.

— Les portes du Comiccon sont ouvertes depuis une demi-heure!

— Je vous reconduirais si ma voiture n'était pas en panne, s'excuse ton père.

— Ça ne fait rien. À plus tard!

Le Palais des congrès est à une vingtaine de minutes de marche. Comme la journée est ensoleillée, la promenade s'annonce agréable.

En chemin, ton amie et toi évoquez avec enthousiasme ce qui vous attend.

— J'ai envie d'entendre la conférence de Timothée. J'adore cet acteur!

— C'est vrai qu'il est doué!

Une voiture ralentit à votre hauteur. Le conducteur abaisse la vitre côté passager.

— Vous allez au Comiccon?

Tu lèves les yeux au ciel, cachant mal ton exaspération. Avec de pareils déguisements, c'est évident que vous vous rendez à cette réunion d'amateurs de films fantastiques, de livres de science-fiction et de culture populaire. L'automobiliste insiste :

— C'est aussi là que je vais! Je vous y emmène?

Tu n'as pas l'intention de suivre un inconnu et refuses sa proposition. Tandis qu'il s'éloigne, tu ne peux réprimer un frisson. Tu n'aimes pas le regard froid qu'il vous a lancé dans son rétroviseur.

Le Palais des congrès est envahi de visiteurs qui partagent votre fébrilité. Plusieurs sont déguisés comme leurs héros préférés.

— J'ai trop hâte d'assister au défilé des plus beaux costumes, ce midi! s'exclame Marwah.

— Moi aussi!

Vous n'avez cependant pas l'intention de monter sur scène. Vos déguisements sont moins impressionnants en comparaison de ceux de certains participants.

— On a encore une heure avant l’atelier de Timothée. Tu veux aller faire un tour au salon des exposants ?

— D’accord !

Tu as économisé ton argent pour t’offrir des affiches de films afin de redécorer ta chambre. Marwah, elle, est passionnée de *comics* qui mettent en vedette des superhéros. Elle rêve de se procurer une bande dessinée rare ou un numéro épuisé.

Vous entrez dans une immense salle où des tables sont alignées les unes à côté des autres, séparées par des toiles blanches. Vous vous engagez dans une première allée. Tes yeux s’écarquillent en apercevant des figurines de Star Wars, des foulards de Harry Potter et des casse-têtes illustrant des Pokémon.

Vous flânez un moment devant les nombreux étals, puis vous apercevez des jeunes qui s’amusent sur des simulateurs de réalité virtuelle. Une longue file de participants s’est déjà formée. Tu soupires et proposes de revenir quand il y aura moins de monde.

Vous reprenez votre exploration. Ton amie te donne soudainement un coup de coude. Tu suis son regard et repères l’automobiliste rencontré plus tôt. Il discute avec un vendeur d’armes médiévales. Certes, il vous avait dit qu’il venait ici, mais, sans que tu saches pourquoi, sa présence te rend mal à l’aise.

Confronte l’inconnu p. 33.

Éloigne-toi avant qu’il te repère p. 116.

64.

Fuite en avant

Le canon de l'arme du policier se déplace subitement. Il tient maintenant en joue Joe Klondike.

— Qu'est-ce que ça signifie ? s'étonne celui-ci.

Tu réalises à ce moment que des cheveux blancs dépassent de la casquette du détective. Son supérieur paraît aussi s'en rendre compte.

— Vous... ! Alerte !

— Venez avec moi, vite ! annonce Séraph.

Marwah bondit de son tabouret. D'un geste vif, tu ramasses vos effets personnels qui traînaient sur le bureau, puis tu suis les deux autres dans le corridor.

Le martèlement de vos pas se mêle aux cris lancés par le chef de police. Vous revenez dans la cour intérieure. Des ombres s'y étirent. Le soleil est sur le point de se coucher. D'autres agents surgissent par une porte de côté.

— Vite, par ici ! lance Séraph.

Tu montes dans une voiture dotée de gyrophares. Elle quitte l'enceinte à toute vitesse, aussitôt prise en chasse par d'autres véhicules.

— On va où ?

— Si on peut traverser les faubourgs, je pourrai nous cacher chez des amis.

Des sirènes vous poursuivent. Dans le ciel obscur, tu aperçois aussi un dirigeable qui semble être à votre recherche. Il projette un faisceau lumineux, balayant les rues.

— Vous avez encore la pierre verte ? Il faut la rendre à ma fiancée. J'ai besoin d'elle pour prouver mon innocence.

Il te faut un moment pour comprendre de qui il parle.

— Kirlia est... votre amoureuse ?

Marwah fronce les sourcils.

— C'est dans aucun livre, ça !

L'inspecteur lui lance un bref regard dans le rétroviseur.

— Notre histoire... C'est récent...

La voiture s'engage sur un pont de fer qui surplombe une rivière brunâtre. Le conducteur ajoute :

— Je devine que vous avez voyagé jusqu'ici grâce au pouvoir du *magatama*. Kirlia rêvait depuis longtemps de mettre la main sur l'une de ces pierres. Il y en a d'autres. Elles n'ont pas toutes la même fonction.

La voiture s'immobilise dans un grand crissement de pneus au milieu du pont. Un barrage se dresse à l'extrémité. Tu te retournes. Des voitures de police arrivent derrière vous, coupant toute retraite.

Tu peux maintenant lire l'épilogue 5 p. 241.

20

Un interrogatoire difficile

Tu n'as rien à te reprocher, alors tu décides de t'asseoir sur une pierre plate et d'attendre l'arrivée des deux personnages. Tu en profites pour prendre une bouchée de pain.

— Délicieux...

Marwah n'a plus d'appétit pour sa baguette.

— Comment tu peux être aussi tranquille ?

— Je veux lui parler.

Kirlia fuyait un homme portant ce genre d'uniforme. La sorcière est peut-être entre ses mains. Mais pour le découvrir, il te faut maintenant ruser.

L'individu s'immobilise à deux pas, les mains jointes dans le dos et les lèvres plissées. La sentinelle reste sagement en retrait.

— Vos noms, votre origine et votre destination !
tonne le nouveau venu.

Comme tu as la bouche pleine de pain, Marwah vous présente.

— On vient du Nord. Pour faire des affaires avec Schöpfer, le bijoutier.

— J'exige la vérité !

Tu lui réponds sur le même ton :

— C'est ça, la vérité ! On veut qu'il examine...

Tu te tais subitement. Tu as failli parler de la pierre dissimulée sous ta chemise. Un sourire carnassier

s'étire sur les lèvres de l'homme. Il a deviné que tu lui caches quelque chose.

— Mon nom est Verfolger. Je suis le gardien de la loi et de l'ordre dans ce village.

Tu n'as pas de difficulté à le croire. Tu te fais la réflexion que ce ne sont peut-être pas les étrangers que les villageois craignent, mais cet individu.

— Remettez-moi tous vos bijoux, ordonne Verfolger.

À ces mots, tu passes proche de t'étouffer avec une bouchée de pain.

— Quels bijoux? questionne Marwah en prenant un air innocent.

— Ne jouez pas ce jeu avec moi! Si vous désirez rencontrer Schöpfer, ce n'est certainement pas pour qu'il vous prépare une omelette!

Tu ranges tranquillement ta collation dans le baluchon pour te donner quelques secondes supplémentaires de réflexion. Marwah murmure à ton oreille:

— À «go», on déguerpit.

L'homme en uniforme fait signe à la sentinelle d'approcher.

— Toi, fouille leurs poches. Et à la moindre résistance...

Il mime un geste inquiétant. Le gardien vous sourit méchamment. Avant même qu'il tente quoi que ce soit, Marwah lui décoche un solide coup de genou dans l'entrejambe.

— Go!



Réfugie-toi dans la bijouterie p. 95.

Révélation policière

En entendant Marwah prononcer son nom, le jeune homme tourne les yeux vers elle. C'est le moment d'inattention dont tu avais besoin. Tu lui arraches des mains le pendentif de jade et tu t'enfuis.

Le son de tes pas résonne contre les murs de béton. Le tunnel voûté est plongé dans l'obscurité et ton cellulaire n'éclaire pas très loin. Sur le plancher glissant, tu perds pied à plusieurs reprises. Tu aurais voulu que Marwah te suive. Pourquoi s'est-elle cachée au lieu de fuir ?

Tu suis les rails qui s'étirent devant toi. Tu es probablement dans un ancien tunnel de métro. Des wagons, en mauvais état, reposent d'ailleurs contre un mur. Tu songes à t'y cacher, mais tu préfères aller chercher de l'aide.

Tu entends ton nom, comme un écho. On te poursuit. C'est peut-être Marwah. À moins que ce soit l'inconnu. Tu as du mal à croire que c'est un personnage de roman policier.

Tu t'immobilises en devinant d'autres pas. Ceux-là sont devant toi. Sûrement les agents qui tiraient sur l'homme en noir. S'ils viennent dans ta direction, tu risques de te retrouver encore au milieu d'une fusillade.

Ton cellulaire éclaire une petite cavité, dans le bas du mur. Elle n'est pas large. Tu te glisses difficilement dans le renforcement. Tu n'oses plus respirer. Tu serres fort ton poing sur le *magatama*, en espérant ainsi repartir dans ton monde. Ça ne fonctionne pas.

Un faisceau lumineux apparaît sur ta droite. Quelqu'un s'avance vers ta cachette. La lampe de poche éclaire toutefois quelque chose plus loin. La clarté est suffisante pour te dévoiler un visage aux traits asiatiques. Sur son cou, tu devines les contours d'un tatouage. Il ressemble au symbole que portait l'homme du Comiccon sur son uniforme.

— Séraph! Je sais que tu es là! Tu es vraiment dans le pétrin, cette fois. Mais Polypus est prêt à t'aider. Il veut te rencontrer. Il sait que tu n'as pas tué Victoria Reno. Tu m'entends?

Tu perçois une sorte de « clic ». L'individu a armé son pistolet. Il s'éloigne de toi lentement. Quand le silence succède au martèlement de ses talons, tu sors de ta cachette. Tu repars discrètement dans la direction d'où venait le policier. La sortie est sûrement par là.

Ton pied heurte une pierre. Le bruit se répercute le long du tunnel. Tu viens de révéler ta position. La panique te gagne. Tu veux fuir quand une main se plaque contre ta bouche.

Découvre de qui il s'agit p. 65.

41

Déraillement de train

Tu traverses en courant l'avenue qui passe devant le cinéma. Le fourgon qui était immobilisé en face de l'établissement effectue un demi-tour, s'attirant un concert de klaxons.

— Qu'est-ce qu'on fait ? s'inquiète Marwah.

Alek désigne l'entrée du métro.

— Par ici, vite !

Tu te précipites dans la station et tu t'étonnes de ne pas devoir payer pour ton trajet. Alek vous dit que, dans son monde, les transports collectifs sont gratuits. Tu rejoins un quai bondé de gens en transit. Tu te blottis derrière une colonne de béton en apercevant un garde vêtu de bleu. Marwah et Alek l'ont vu, eux aussi. Ils s'abritent sous le comptoir d'un marchand de journaux. D'autres soldats fendent la foule dans votre direction. Ce n'est qu'une question de secondes avant qu'ils vous trouvent.

C'est alors que surgit le train souterrain. Les wagons sont entièrement vitrés et abondamment illuminés. Même les bancs sur lesquels prennent place les passagers sont confectionnés d'une matière translucide. Les seules couleurs proviennent de néons bleutés au plafond et au plancher.

Quand les portes coulissent, des dizaines de personnes en sortent, alors que d'autres voyageurs essaient d'entrer. Profitant de cette confusion, tu te précipites avec tes amis dans un wagon au moment où ses portes se referment. Le véhicule repart sans attendre, mais tu n'as pas l'occasion de t'en réjouir. L'un des mercenaires est lui aussi monté à bord. Une grimace déforme son visage tandis qu'il se dirige vers vous en balançant son bâton électrique.

— Alek, fais quelque chose !

Il te regarde avec impuissance.

— Qu'est-ce que tu veux que je fasse, que je l'insulte en grec ?

Tu songeais en réalité à son pouvoir de caméléon, mais devenir aussi translucide que les murs de ce train est probablement impossible.

 **Vous êtes en état d'arrestation !**

Les autres passagers se déplacent craintivement au fond du compartiment.

— Qu'est-ce qu'on vous a fait ?! s'écrie Marwah.

Le garde n'a rien compris, mais cela ne l'empêche pas de commenter :

 **Vous menacez l'ordre établi.**

L'homme vous sourit méchamment en continuant d'agiter sa matraque. Elle grésille en émettant une lumière orangée. Le convoi ralentit. Vous approchez sans doute de la prochaine station.



Allongez-vous par terre !

Il balaie son bâton sous ton nez. Tu recules pour éviter l'électrocution. Le train est sur le point de s'immobiliser. Quand les portes s'ouvriront, tu devras réagir rapidement.

Résiste à ton arrestation p. 118.

Quitte le métro p. 194.

29

Une boisson suspecte

Un parfum chocolaté emplit tes poumons dès que tu entres dans la demeure. Une mixture onctueuse mijote dans une cuve suspendue à un crochet au-dessus d'un feu ardent. La jeune femme y plonge une louche.

— Vous prendrez bien un bol de chocolat chaud ?

Sans attendre votre avis, elle remplit deux coupes dont le bord est recouvert de cristaux de sucre rose. Marwah vide le sien d'un trait en claquant sa langue de satisfaction. Tu crains un instant de la voir se transformer en perroquet ou de s'étrangler sous l'effet d'un poison, mais son sourire est rassurant. Tu te délectes à ton tour de la boisson en prenant de petites gorgées. Il est chaud et onctueux. Tu as l'impression de retrouver instantanément tes forces.

Hexe remplit de nouveau le gobelet de Marwah.

— C'est joli, ce que tu as autour du cou, commente la dame avec désinvolture.

Tu n'avais pas réalisé que lorsque tu courais, le bijou est sorti de sous ta chemise. Tu l'y replaces furtivement.

La jeune femme sourit.

— Je sens les infimes vibrations qui l'animent. Il est doté d'une magie puissante.

Marwah a encore vidé son verre d'un trait. Tandis que la sorcière le remplit, l'adolescente explique :

— C'est Kirlia qui nous l'a confié, quand des gens mal intentionnés ont voulu s'en emparer.

Tu lui fais aussitôt les gros yeux. Hexe s'étonne :

— Vous connaissez Kirlia Svoboda ?

Tu hausses les épaules.

— Elle ne nous a pas donné son nom complet...

Marwah t'interrompt :

— Je peux vous la décrire. Kirlia mesure environ un mètre soixante. Elle a les cheveux roux et bouclés. Ses yeux sont mauves. Pas bleus. C'est une couleur tirant davantage vers le lavande. Ils sont hallucinants, ses yeux, je suis jalouse. Elle a aussi un grain de beauté sous son oreille droite. Elle parle notre langue avec un accent.

Tu t'étonnes du sens de l'observation de ton amie. Marwah a décidément la langue bien déliée, car elle enchaîne :

— Kirlia nous a demandé de délivrer l'une de ses amies. Apparemment, c'est une sorcière.

Hexe éclate de rire.

— C'est moi que vous cherchez, je crois bien. Oui, vous pourriez vraiment m'être très utiles !

Tu ne peux t'empêcher de sentir une note menaçante dans cette affirmation. Toutes les odeurs sucrées qui t'enveloppent te donnent soudainement l'impression de suffoquer.



Discute avec la jeune sorcière p. 73.



Enfuis-toi immédiatement p. 104.

18

Des pierres précieuses

Tu soulèves les pans de ton manteau de pirate pour montrer que tu ne camoufles aucune autre arme. L'occupant abaisse son arbalète, mais tu le sens sur ses gardes. Toi aussi, tu te méfies. Ce personnage pourrait être un allié de Kirlia, mais aussi un complice de l'organisation qui la pourchassait. Après réflexion, tu choisis de conter une histoire proche de la réalité.

— On a perdu notre chemin. On fuyait un troupeau de bêtes à cornes.

— Vous avez sans doute rencontré des *feders*, répond le nain. Leur viande est savoureuse, mais bonne chance pour en capturer un.

Le petit homme vous détaille avec un mélange de curiosité et de suspicion.

— Vous voyagez sans provisions et sans armes ? C'est étonnant. Les chemins ne sont plus sûrs par les temps qui courent.

Il ajoute à l'intention de Marwah :

— Surtout pour toi. Tu es une vraie fée ?

— Non, c'est un costume, je n'ai aucun pouvoir.

— C'est ce que je pensais. Tu ne devrais pas te promener avec des ailes dans le dos.

Il tourne la tête dans ta direction.

— Et toi ? Tu vis de la piraterie ?

Tu fais signe que non.

Il hoche la tête, satisfait.

— Les Serpents rouges surveillent les déplacements nocturnes. Si vous voulez, vous pouvez passer la nuit ici.

Nul besoin de consulter ton amie pour deviner ce qu'elle pense de cette invitation. Vos pieds sont fatigués et vous n'avez rien mangé depuis ce matin. Le nain s'efface et vous laisse entrer dans sa maisonnette. Tu dois courber le dos pour ne pas te cogner la tête contre le plafond.

Le rez-de-chaussée est composé d'une seule pièce divisée en deux zones distinctes. D'un côté, tu découvres un espace de détente avec des bancs de bois, une machine à tisser et un violon accroché au mur. De l'autre, une table et sept chaises sont disposées devant l'âtre d'un foyer où se trouve suspendue une soupière fumante. Marwah et toi prenez place autour de la petite table.

— Je m'appelle Mürrisch, annonce votre hôte en versant un peu de potage dans trois bols.

Il tranche ensuite un pain noir recouvert de graines de sésame. Vous vous présentez à votre tour, puis Marwah demande :

— Vous avez parlé de serpents...

— C'est le nom que se donnent les soldats au service du gouverneur. À cause d'eux, des princesses ont commencé à disparaître, dernièrement. Des sorcières également. Et des fées. Les Serpents rouges rêvent d'un monde aussi sombre que leur cœur, sans musique et sans rire.

— On est justement à la recherche d'une sorcière, précise Marwah.

— La seule que je connais est morte depuis longtemps.

Mürrisch trempe un bout de pain dans son bouillon.

— Quand vous avez frappé à ma porte, je pensais que vous étiez des soldats.

— Vous craignez d'être arrêté ? s'étonne ton amie.

— Quand la purge a commencé, mes frères et moi, on a caché une jeune princesse... quelque part. Aux dernières nouvelles, elle est encore en sécurité. Peu après, mes frères ont disparu, l'un après l'autre. Je ne sais pas ce qui leur est arrivé. Moi, j'ai pu échapper aux mercenaires du diable. Mais pour combien de temps ?

Tu demandes :

— Vous êtes un peu sorcier ?

Mürrisch te répond avec assurance :

— Pas du tout. Seulement, cette organisation aimerait bien mettre la main sur mes coffrets de pierres précieuses. Mes frères et moi, on a récolté beaucoup de saphirs et de diamants.

Après un instant d'hésitation, tu montres ton pendentif. Le nain se penche en avant et l'examine avec attention. Il finit par secouer la tête.

— Ce n'est pas l'une de mes pierres. Je n'ai jamais trouvé de jade par ici. Ça vient assurément d'une autre région.

Si ce n'est pas lui, tu te demandes qui pourra t'éclairer.



Poursuis ton chemin p. 35.



Passe la nuit dans cette maisonnette p. 141.

37

Un garçon surprenant

Marwah prend une bédé au hasard. Tu en choisis une autre. Sous tes yeux se déploient les aventures d'un garçon doté de pouvoirs surnaturels après être tombé dans une cuve remplie de pétrole. Tu tournes rapidement les pages, sans trouver de référence au *magatama*. Tu saisis une autre bande dessinée. Celle-ci met en vedette un chasseur de vampires. Tu passes ainsi de surprise en étonnement. La plupart des personnages illustrés semblent évoluer dans un quotidien similaire au tien. Quand tu fais part de ton observation à Marwah, elle explique :

— C'est voulu de la part des auteurs. Les lecteurs peuvent mieux comprendre les enjeux et s'identifier aux protagonistes.

Une idée affolante te traverse alors l'esprit.

— Tout à l'heure, tu as souhaité vivre dans un univers de superhéros. Et nous y voici ! Si on veut refaire le chemin inverse, il faut peut-être lire une histoire qui parle... de notre réalité ?

Marwah se frotte le bout du nez.

— J'ignore si on va trouver ça. Il suffit peut-être de faire un vœu ?

— Ça vaut le coup d'essayer.

Tu fermes ton poing sur le bijou.

— Je souhaite...

Une voix paniquée s'élève aussitôt dans votre dos.

— Non! Pas un mot de plus!

Tu te tournes brusquement vers les rayonnages. Il n'y a personne à l'étage ni sur la passerelle voisine. Des livres se mettent à bouger. Une silhouette se confond avec l'étagère. Elle s'avance d'un pas, brisant l'illusion. C'est un adolescent.

— T'es un caméléon ou quoi? s'exclame Marwah.

— Chut! Parle pas de mon pouvoir!

Le garçon a prononcé des mots très clairs, sans l'aide d'un phylactère. Tu lui en fais la remarque. Il murmure d'un ton impatient:

— Oui, j'ai aussi ce don.

Puis, il désigne la bédé que Marwah tient encore dans sa main.

— Vous auriez pu vous retrouver dans cet univers de fiction! Faut pas utiliser les *magatamas* à la légère.

Tu ne sais pas quoi répondre à cette étonnante révélation. L'adolescent en profite pour ajouter:

— Vous n'êtes pas d'ici, c'est évident.

— C'est où, ici?

— Altadomos. Un univers parallèle. Si vous faites un saut à partir de celui-ci et que les choses dérapent dans l'autre dimension, ce sera pas mal plus compliqué de revenir en arrière.

Montrant la pierre dans ta main, il ajoute:

— Même avec un *magatama*.

Tes méninges s'activent enfin.

— Comment tu connais ce talisman?

L'adolescent n'a pas la chance de te répondre. Une employée s'est approchée de votre trio et elle

vous fait de gros yeux. Quand tu t'excuses d'avoir parlé trop fort, la bulle au-dessus de sa tête affiche des points d'interrogation.

— Vite, il faut partir, presse l'adolescent. Elle va donner l'alerte.

Sans plus d'explication, il vous entraîne au rez-de-chaussée. Tu franchis derrière lui les portes de l'établissement. Il a cessé de pleuvoir. Le garçon monte sur le trottoir qui longe l'avenue. Comme il n'avance pas assez rapidement à son goût, il en redescend et commence à courir dans la rue. Une voiture flottante le double en klaxonnant furieusement. Marwah et toi, vous vous interrogez du regard.

— Allez! supplie-t-il. Les gardiens de l'ordre des Corbeaux bleus vont surgir d'un moment à l'autre!

Tu décides de le rattraper.

— C'est quoi, cette organisation?! s'exclame ton amie.

Tu as une question plus pressante.

— Pourquoi la bibliothécaire avait l'air furieuse?

Le garçon s'immobilise.

— J'aimerais vous répondre, mais pas...

Le reste de sa phrase reste coincé au milieu de sa gorge. La peur sur son visage t'incite à te retourner. Une camionnette apparaît à l'autre bout de la rue. Elle s'immobilise devant la bibliothèque. Sur sa portière, tu reconnais un oiseau aux ailes déployées.

Deux hommes vêtus du même costume sombre sortent du véhicule. L'un se dirige vers l'établissement culturel, l'autre reste près du véhicule et scrute les alentours.

— Faut vite se cacher! implore l'adolescent.