

DE POCHE

SPHINX



MATHIEU FORTIN



ÉNIGME FATALE



LIS
le roman

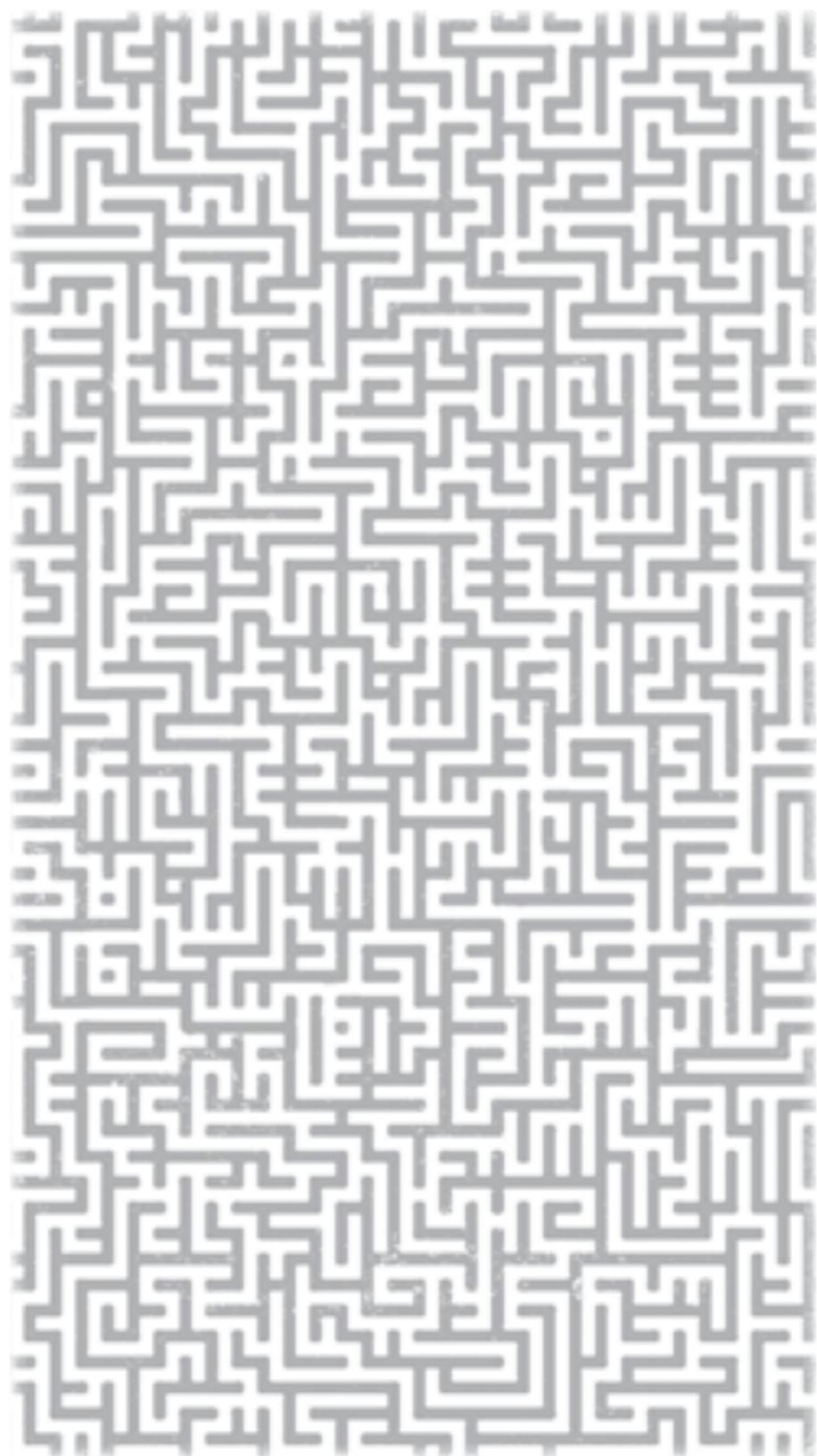
TROUVE
les indices

RÉSOUS
les énigmes

✠ MATHIEU FORTIN ✠



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.

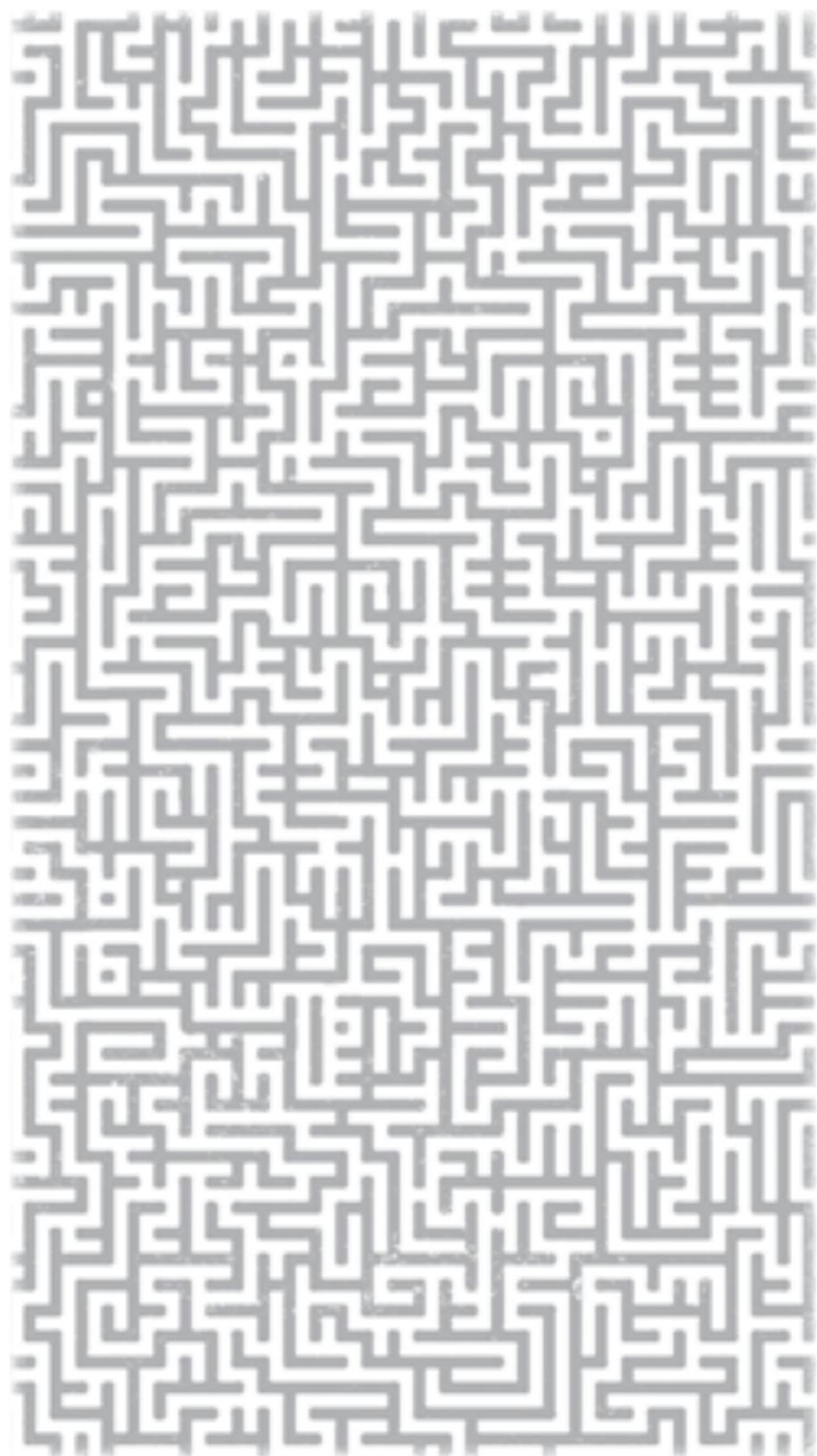
Utilise-la pour découvrir l'ordre des chapitres.

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

TABLE DES MATIÈRES

1	MAUVAISE SURPRISE	7
23	MENACE À L'ÉCRAN	12
31	DES EFFORTS INUTILES	18
18	LA MYSTÉRIEUSE TIRELIRE	24
5	EXÉCUTION EN DIRECT	31
25	UN DANGER TOMBÉ DU CIEL	38
9	UNE LÂCHE TRAHISON	46
26	LIBÉRER LE MONSTRE	51
14	LA TRAPPE DU TIROIR	56
2	LA FUITE DANS LA NUIT	63
30	DES INDICES SUR LE KIDNAPPEUR ..	70
8	LE DARD DE LA MORT	77
15	LA PORTE SECRÈTE	83
3	LE VENIN DU SCORPION	91
12	UN DUR RÉVEIL	99
24	JOUER AVEC LE FEU	107
16	UN ALLIÉ INATTENDU	114

7	DANS LES ENTRAILLES DU SINGE ...	120
28	LES NOTES DE LA FIN	127
17	LA VÉRITÉ RÉVÉLÉE	134
10	L'ARME ANCESTRALE	139
27	L'OMBRE DU RÔDEUR	144
4	FAUSSES APPARENCES	149
20	UNE MUSIQUE ANCIENNE	154
11	LA VICTIME DANS LE MUR	162
6	LE RAT DANS SA CAGE	168
21	ÉLECTROCUTION MORTELLE	175
13	CAPTIF DANS L'INCONNU	182
29	UN DISCOURS INQUIÉTANT	189
19	EN PLEIN CAUCHEMAR	195
32	LE PLAN DU DÉSESPOIR	203
22	PRIS DANS LA TOILE	210
	ÉPILOGUE	218
	PERDU[E] DANS TA LECTURE ?	223



1

MAUVAISE SURPRISE

Dans ton quartier, tu marches sur le trottoir, accompagné de ton ami Laurent. Il fait beau, les vacances d'été commenceront bientôt et, en plus, c'est ton anniversaire dans quelques jours. Tu demandes :

— Tu as envie de te promener à vélo ? On pourrait aller dans les dunes de sable. Ça fait un moment : le parcours sera différent de la dernière fois !

— J'ai promis à ma mère que je l'aiderais dans le jardin, te répond Laurent.

— T'es sûr ? Mes parents rentreront tard. Je serai encore tout seul à la maison.

— Voyons, je suis certain que tu vas t'amuser. Tu sais, beaucoup de gens envieraient ta situation.

— Peut-être, sauf que moi, c'est ma routine.

Laurent hausse les épaules :

— Vois le bon côté des choses, tu pourras connecter ta console à l'écran géant et jouer jusqu'à ce qu'ils arrivent.

— Ouais, comme d'habitude. Mes parents ont probablement oublié que c'est ma fête en fin de semaine. Je n'ai même aucune idée de ce qu'ils vont m'offrir.

Laurent ne réagit pas à ta réplique.

— Hé, tu m'écoutes ou quoi?

— T'as vu, cette voiture-là? dit-il en pointant son menton vers l'arrière.

Tu jettes un coup d'œil vers la grosse berline noire.

— Qu'est-ce qu'elle a de spécial? Elle est bien belle, mais je ne crois pas que mes parents m'en offriront une.

— Non, c'est pas ça. Elle roule lentement, on dirait qu'elle nous suit, ajoute ton ami.

Tu prends le temps de la regarder. Les vitres teintées t'empêchent de distinguer le visage du conducteur, qui porte des lunettes aux verres fumés. Tu remarques une tache plus pâle, là où doit se trouver son menton. Il a probablement une barbe blanche.

— Voyons, Laurent, tu ne crois pas que tu exagères ? C'est une voiture qui roule simplement dans la même rue que nous.

— Non, je te dis, on est suivis, insiste-t-il.

— Tu vas voir, on va tourner dans la ruelle et la voiture va continuer tout droit.

Vous avancez d'un bon pas vers l'allée, située entre deux rangées de maisons. La voiture ne peut pas vous y suivre. Vous traversez au complet la ruelle asphaltée. Quand vous ressortez de l'autre côté, tu t'arrêtes, stupéfait. La berline noire est là... et elle fonce vers vous en faisant un fort bruit d'accélération !

— Vite, allons chez moi, c'est tout près !

— Je te l'avais dit ! hurle Laurent en accélérant le pas.

Vous courez pour traverser la rue. Vous vous retrouvez dans le parc. Ta maison n'est qu'à quelques centaines de mètres de là. Il faut que tu accélères. Ta foulée est longue sur l'herbe fraîchement coupée.

Tu jettes un coup d'œil en arrière : la voiture reste dans la rue, mais elle longe les balançoires.

À l'autre bout du parc, une grande clôture en bois sépare l'espace public des maisons qui le bordent.

Tu devras sauter par-dessus pour t'assurer d'arriver sain et sauf chez toi.

— Vite, Laurent!

— Je te suis. Vas-y, tu cours plus vite que moi!

Tu attrapes la planche devant toi et tu l'escalades rapidement. Tu fonces à travers la cour, contournes la piscine et te faufiles entre la maison et la mini-fourgonnette. Tu essaies de sortir ton téléphone de ta poche, mais il est coincé dans la doublure du tissu. Ce n'est pas grave, tu vois ta maison! Tu vas y arriver!

La berline noire est là. Elle avance dans ta direction. Tu allonges le pas et tu fonces vers la porte. Tu grimpes les marches en deux enjambées. La voiture s'arrête devant ta cour. Tu sors nerveusement tes clés de ton pantalon. Tu jongles avec ton trousseau pour attraper la bonne.

Dès que tu la trouves, tu agrippes la poignée. Tu entends une portière claquer.

En tremblant de stress, tu insères la clé dans la serrure.

Au même moment, une aiguille perce ta peau. Elle s'enfonce légèrement dans ton pouce, avant que tu le retires. Tu te sens déjà engourdi.

Tu tombes vers l'arrière.



Pour lire la suite, résous l'énigme.

**On me trouve
après le sommeil
pour commencer
la journée.**

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

23

MENACE À L'ÉCRAN

Tu te précipites vers la télévision. Aucun bouton ne permet de l'activer. Il doit y avoir une télécommande quelque part. Ton regard balaie les alentours: il y a une table près du bras du sofa. Tu saisis la manette qui s'y trouve, bien en évidence.

Fébrile, tu te tournes vers la télé en appuyant sur le gros bouton rouge. Tu es impatient de découvrir ce que l'écran te montrera, même si tu préférerais trouver la sortie sans devoir jouer à ce jeu. Par contre, il y a tellement d'éléments dans cette grande pièce que tu n'as pas réellement le choix de suivre les règles de ton kidnappeur pour te familiariser avec les lieux. Tu soupires de découragement lorsqu'une baisse de tension touche l'éclairage de la pièce tandis que l'écran s'allume. Des lignes blanches apparaissent dans la télé. Elles dansent pendant un moment, comme si le récepteur tentait de trouver la bonne fréquence. Aucun son ne sort

des haut-parleurs, mais un grésillement désagréable emplit l'espace.

Ton regard est attiré au-dessus de l'appareil par un clignotement. Le carré bleu pâle qui s'allume et s'éteint t'intrigue. Tu approches ta main, et la couleur du mur au-dessus du téléviseur change. Tu retires tes doigts à toute vitesse, de peur d'avoir actionné quelque chose de dangereux. Tu es rapidement soulagé : c'est simplement un écran très mince qui apparaît au-dessus de la télé.

De gros chiffres en vert s'y inscrivent.

2 : 00

Immédiatement, les chiffres changent.

1 : 59

C'est le décompte dont parlait la lettre ! Tu es parcouru d'une sueur froide. Tu as deux heures pour sortir d'ici. Deux maigres heures pour prouver que tu mérites de sortir, sans même savoir exactement ce que ça signifie.

Sur l'écran, un homme en sarrau apparaît. Le visage grave, il parle face à la caméra, mais tu n'entends rien. Tu observes les haut-parleurs.

Leurs fils descendent vers la télé, derrière l'appareil. Tu te penches pour jeter un coup d'œil, mais la grosseur du caisson t'empêche de voir. Tu tends les mains doucement, en tâtonnant avec prudence. Heureusement, tu ne décèles pas de piège.

Tu insères les embouts dans les trous prévus. Des grondements sourds te font sursauter quand le contact s'établit. Une voix criarde sort des haut-parleurs.

— Il est important d'endormir l'animal avant de procéder à l'expérience.

Les yeux ronds, tu ne peux détacher ton regard de l'écran, où le scientifique soulève une seringue qui semble remplie d'un liquide trouble. Tu as froid dans le dos en remarquant le sourire étrange de cet homme.

— L'injection est la meilleure manière de provoquer la paralysie. Il est recommandé de prendre le sujet par surprise, pour une efficacité accrue.

Tu vois la caméra effectuer un mouvement de recul. Sur la table, un lapin blanc se trouve devant l'homme en sarrau. D'un geste brusque, le scientifique enfonce la seringue dans le flanc du lapin. Tu frissonnes en voyant le petit mammifère être secoué d'un spasme et tomber sur le côté.

— Vous voyez ? L'animal n'est pas blessé, il est seulement endormi. Nous suggérons aux utilisateurs de surprendre les sujets humains près d'un mur, pour que la chute soit amortie par la paroi.

Tu sens ton rythme cardiaque s'accélérer tandis que le docteur fixe la caméra avec intensité. Lorsque tu ne vois plus qu'un gros plan de son visage, tu as l'impression qu'il te regarde directement. Paniqué, tu tentes de prendre la télécommande pour changer de poste. Tes mains tremblent, tu échappes la manette, qui frappe le sol. Tu te penches pour la ramasser, alors que l'homme poursuit son discours :

— Un animal endormi sera facile à déplacer et à manipuler. Il ne ressentira aucune douleur immédiate, peu important les procédures que vous entreprendrez.

Tu te relèves, la télécommande dans les mains. Tu maîtrises ton tremblement le temps d'appuyer pour changer de chaîne. Le visage du scientifique disparaît et cède sa place à des lignes de couleur qui montent et descendent.

Fébrile, tu appuies sur le bouton du bout du doigt, en espérant trouver une autre image, quelque chose de plus rassurant que le discours déstabilisant de l'homme en sarrau. Les chaînes changent à toute vitesse.

Des lignes de couleur, de la neige grise et blanche, des points aux teintes multiples défilent rapidement.

Tu aperçois, entre deux écrans noirs, une silhouette couchée. Tu relâches la pression sur le bouton, mais l'image a déjà changé. Excité, tu retournes à la chaîne précédente.

C'est une jeune fille d'environ ton âge. L'image est en noir et blanc, mais tu remarques que ses cheveux longs sont foncés et contrastent avec la peau pâle de son visage aux yeux fermés.

Pendant un instant, tu crains qu'elle ne soit morte.



Pour lire la suite, résous l'énigme.

**On me prononce
pour exprimer
une idée
ou défendre
un programme.**

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

31

DES EFFORTS INUTILES

Tu dégages l'entrée et regardes la pièce qui vous fait face.

— C'est pareil !

— Presque, corrige Will en pointant le plancher.

Une tache rougeâtre s'étend devant la table de salon.

La vérité te frappe comme un coup de poing au visage. Tu es dans la prison où a eu lieu le meurtre auquel tu as assisté en direct à la télé.

Tu as quitté ta cellule pour te retrouver dans celle d'un autre prisonnier ! Will s'appuie contre le mur pour se calmer, tandis que tu es abasourdi par cette révélation.

— On aurait presque pu l'entendre tellement nous étions près, murmure ton compagnon. Il aurait fallu que nous soyons plus attentifs...

— Ou qu'on ose frapper sur la brique plus tôt. Je ne pense pas qu'on doive se sentir coupables... Tout ça, c'est de la faute du kidnappeur, pas de la nôtre! Bon... on explore? On n'a pas vraiment le choix. Il y a peut-être des choses différentes ici.

Will accepte d'un mouvement de tête. Vous avancez à pas de loup dans la pièce, les sens en alerte. La porte claque derrière vous.

Un sifflement aigu se fait soudain entendre. Il est si fort que tu te bouches les oreilles. Quand le bruit cesse, tu descends tes mains tout en restant aux aguets.

— Bravo! résonne la voix du kidnappeur. Vous avez réussi la première partie de l'épreuve dans les temps. Dommage que votre compagnon d'infortune n'ait pas été aussi rapide. Il aurait dû trouver le passage avant vous, mais il n'y est pas arrivé. Quand la musique annonçant les 15 dernières minutes a commencé, il n'était pas arrivé aux clés et n'a pas pu faire le lien... Tant pis, vous devrez continuer à deux. Vous pouvez reprendre exactement là où vous en étiez. Mais dépêchez-vous, d'autres prisonniers pourraient vraiment apprécier un coup de main pour s'en sortir!

Le cliquetis qui annonce la fin de la conversation se fait entendre. Will s'avance devant toi et

se plante devant la télé. Elle est allumée. Tu le rejoins. L'écran est divisé en deux. Léane se trouve d'un côté, Laurent de l'autre.

— Non !

— Tu le connais ?

— C'est mon meilleur ami.

Léane se tient devant la bibliothèque de sa pièce et en sort les volumes un par un. Elle les tâte un peu avant de les replacer aux bons endroits. Laurent, lui, fouille dans une caisse en bois que tu n'avais pas dans ta pièce. Il en sort des boîtes. Impossible de savoir ce qu'il cherche exactement. Tu vois leur minuterie en surimpression dans l'image : Léane bénéficie encore de 11 minutes ; Laurent, de 21.

Tu regardes la tienne : l'écran affiche 30 minutes.

— Il faudrait aider Léane..., dit Will. Elle dispose de moins de temps, et si tu dis qu'elle est aveugle, elle risque d'avoir plus de difficulté à sortir.

— Je sais, mais... tu crois qu'on pourrait les libérer tous les deux ?

Will a l'air embêté. Tu décides de répondre toi-même à ta question.

— C'est Léane la priorité. Laurent a plus de temps et il est débrouillard. Il a plus de chances de s'en sortir tout seul.

— Je suis d'accord avec toi, dit ton nouvel ami. Il faut trouver comment se rendre jusqu'à elle.

— Il faut décrocher l'arme et aller voir dans le canon.

Vous vous précipitez dans le boudoir. Tout est à sa place, comme dans ta prison avant que tu ne déplaces les livres. Tu répètes les gestes qui te permettront de décrocher la carabine de chasse : enfoncer les lattes de bois de couleur différente, près de la bibliothèque ; faire glisser la vitre et sortir les gros volumes pour les empiler en forme d'escalier ; décrocher la cage en verre, la descendre et la déposer sur la table devant le sofa.

Tu as besoin d'une des clés pour l'ouvrir. Elles ne sont pas dans le même ordre que dans ta prison. Tu entres dans le clavier numérique, situé sous l'écran, le premier code que tu vois. La clé correspondante sort de son anneau de métal, et tu l'attrapes avant qu'elle ne tombe sur le sol. Tu te diriges ensuite vers la boîte vitrée en évitant de regarder la tache rougeâtre sur le sol.

Will détourne aussi les yeux pour ne pas croiser des yeux le sang séché.

— Tu crois qu'il va nous...

— Je n'en sais rien, dit Will. On est arrivés à la deuxième étape, ça doit vouloir dire quelque chose sur nos chances de nous en sortir.

— Comme si on avait gagné des points, tu veux dire ? On n'est pas dans un jeu vidéo !

— Calme-toi, proteste-il en levant une main. Je ne veux juste pas penser à ce qui va nous arriver si nous ne sommes pas assez « méritants ».

— Désolé, je commence à en avoir marre d'être prisonnier ici et de ne pas savoir ce qui va m'arriver. Ça fait presque deux heures que j'essaie de suivre les règles de mon mieux, mais je n'ai pas l'impression d'avancer vers la sortie.

Avant que Will ne t'ait répondu, tu insères la clé dans la serrure. Elle y entre parfaitement ! Content, tu la tournes et entends distinctement le son du loquet qui se déverrouille. Tu ouvres délicatement la boîte pour en sortir l'arme. Le métal est froid sous tes mains. Avec prudence, Will tend la main vers le bout du canon.



Pour lire la suite, résous l'énigme.

**Ennemie
du mensonge,
elle n'est pas
toujours bonne
à dire.**

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

18

LA MYSTÉRIEUSE TIRELIRE

Tu essaies d'analyser la situation. Quelque part, dans ce fouillis, se trouve une tirelire. Sur le papier que tu as trouvé, il s'agit d'un petit cochon, mais tu sais très bien que des banques portatives peuvent prendre toutes sortes de formes.

Tu t'approches de l'étagère qui contient des bibelots. Elle est trop haute pour que tu puisses voir si les différentes statuettes en céramique possèdent une fente.

Tu observes les animaux sculptés. La petite vache jaune sur des pattes maigres pourrait correspondre à ce que tu cherches. Le singe assis sur ses chevilles qui joue des cymbales ressemble, lui aussi, à une tirelire pour enfants. Tu as la même réflexion pour la baleine, l'ours polaire, la grenouille ou encore le chien.

Tu tends la main pour prendre un premier bibelot, mais tu t'arrêtes avant d'y toucher. Sur le mur, sous l'étagère en question, tu remarques une inscription tracée au crayon.

Tu as droit à un seul essai.

Le dessin d'une chaise électrique accompagne la phrase.

La menace est claire : il faut que tu détermines quelle statuette est effectivement une tirelire avant de toucher aux différents animaux, afin d'éviter une électrocution.

Pour être à la bonne hauteur, tu cherches un élément capable de te surélever. La table de coin, près du sofa, apparaît comme la solution la plus évidente. Quand tu essaies de la soulever, tu es cependant surpris par sa lourdeur.

— Plus que 1 heure 42 minutes avant la fin de l'épreuve.

Tu sursoutes au son de la voix robotisée. Elle a surgi quand tu as essayé de bouger la table. Tu l'examines pour comprendre le lien entre les deux éléments. Sur le sol, tu discernes des fils. Excité, tu essaies de nouveau de bouger le meuble, sans