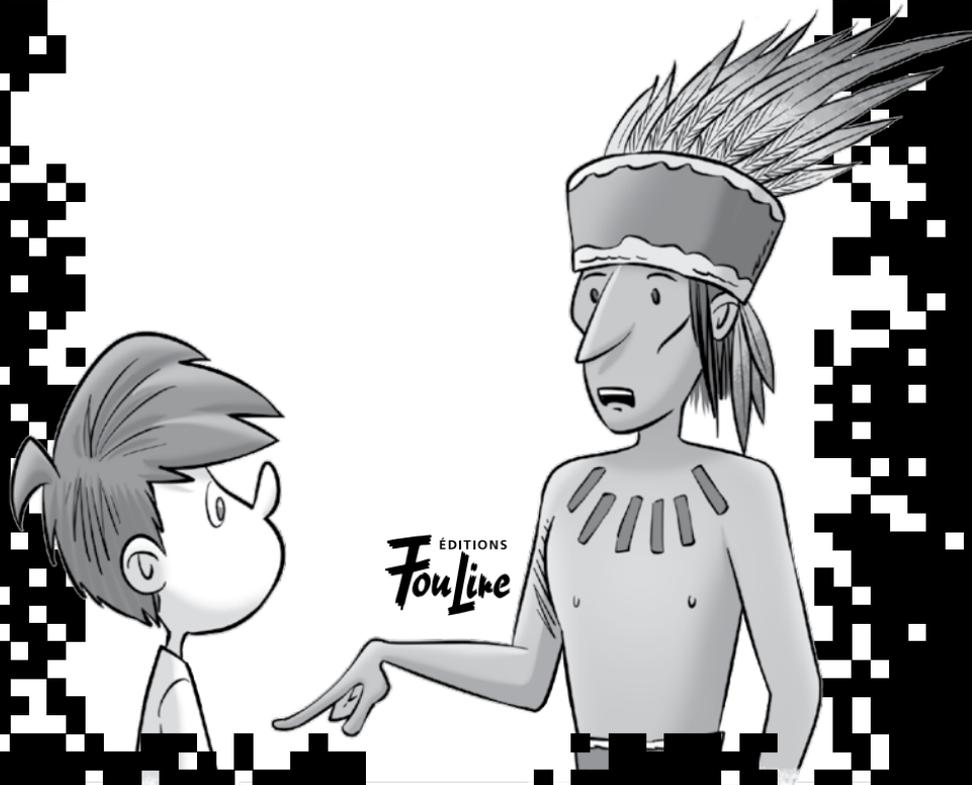


JESSICA WILCOTT

Illustrations de Jean Morin

# ESCAPADES VIRTUELLES

SACRIFICES CHEZ LES MAYAS



ÉDITIONS  
*Fouline*

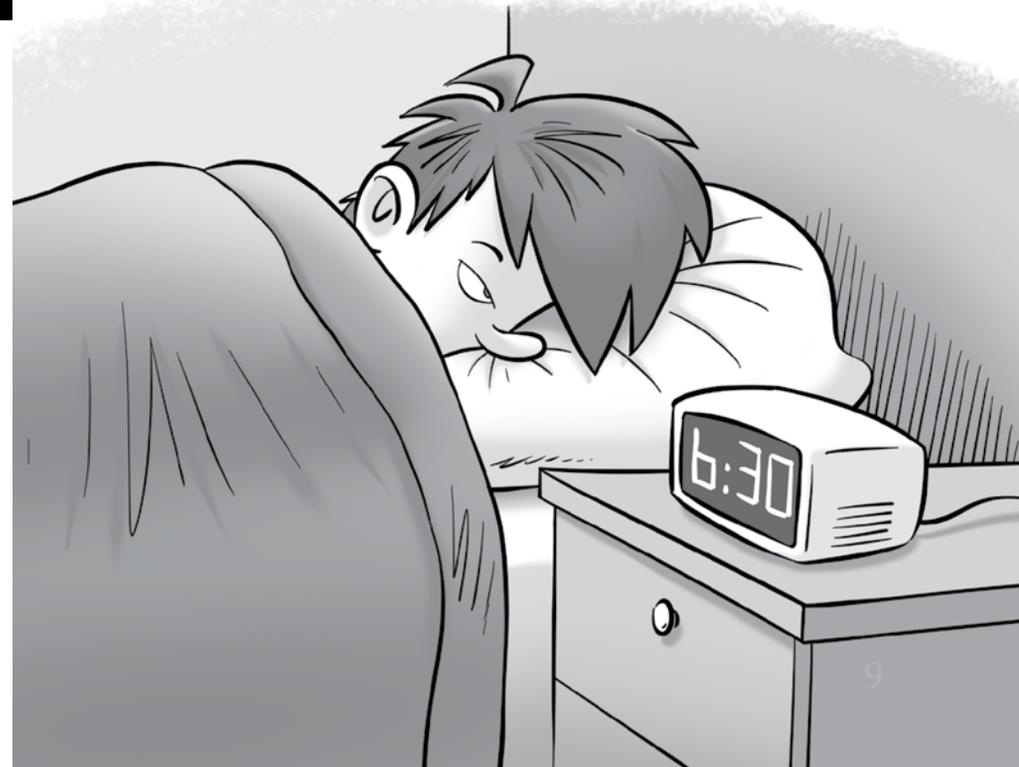


**MONDE 0**

**NIVEAU I**

**Au secours !** Le serpent des profondeurs vient de m'avaler, je ne veux pas finir ma vie dans son estomac. Aidez-moi !

Je sursaute. Ouf ! Ce n'était qu'un rêve. Je regarde les chiffres fluorescents de mon réveille-matin : 6 : 30. Je laisse retomber ma tête sur mon oreiller. Il me reste encore 30 minutes avant de me lever.



Aujourd'hui, j'ai hâte d'aller à l'école. Entendons-nous : j'aime l'école, mais pas au point de m'y précipiter une heure en l'avance. Ce matin, pourtant, j'ai l'intention d'arriver plus tôt.

Le studio Rubicom, qui conçoit le jeu **ESCAPADES VIRTUELLES**, a choisi notre classe, parmi toutes celles du Québec, pour tester les trois premières escapades avant leur sortie officielle. Évidemment, le fait que Kath est dans ma classe et que son père, Daniel, est l'un des principaux développeurs du jeu a probablement influencé ce choix.

L'équipe va transformer le gymnase en salle de test. Ce sera génial ! J'ai hâte de voir comment ils vont s'y prendre. Je suis aussi impatient de découvrir la tête des élèves des autres classes quand ils verront qu'ils ne peuvent pas y entrer ! Tiens, William Lizotte ! Ça t'apprendra à te vanter d'avoir tous les nouveaux jeux avant

leur sortie parce que ton cousin travaille chez EZGames.

Pour abrégé, disons que tout a commencé il y a un mois, lorsque Daniel est venu rencontrer tous les élèves pour expliquer le principe du jeu. Il nous a brièvement présenté les trois civilisations au cœur des premières escapades : les Égyptiens, les Grecs et les Vikings.

Évidemment, madame Isabelle en a profité pour nous faire faire un projet, des dictées, des dessins et des maquettes en lien avec ces civilisations. Pour nous aider dans nos choix, qu'elle a dit. Bien sûr, ce qu'elle ne sait pas, c'est que notre capacité à écrire les mots *hiéroglyphes*, *Olympe* et *Thor* ne nous servira que très peu.

Pour être honnête, quand Kath m'a parlé de l'idée de son père d'inviter toute la classe pour jouer, j'étais un peu triste. Depuis la première fois où j'ai découvert **ESCAPADES VIRTUELLES**,

c'est notre petit monde secret, à nous deux... Osiris, Méduse, Willy le Viking... tout ça, ça nous appartient. Ce sont nos souvenirs.

En même temps, je savais bien que ce jour allait arriver. La compagnie Rubicom n'a quand même pas mis tous ces efforts à créer et à développer un jeu pour seulement deux personnes.

Le vrai problème, c'est que j'avais peur que Kath veuille jouer avec quelqu'un d'autre que moi. Ce serait bizarre, non ? Et moi dans tout ça... si elle n'est pas là, que m'arrivera-t-il ? Je vais me noyer dans les sables mouvants, être transformé en pierre pour le restant de mes jours ou détruit par un Viking géant.

Heureusement, le jour même de la visite de son père, Kath m'a demandé si je voulais faire équipe avec elle. Nous étions en plein examen de math lorsqu'elle m'a chuchoté :

— Tu sais, Guimauve, même si on a déjà visité les trois civilisations ensemble, on pourrait en refaire une. Ça serait drôle ! On serait sûrement meilleurs. En plus, je me souviens que la voix en Égypte avait dit que chacune de nos décisions modifiait la partie... Alors, on se met ensemble, ça te tente ?



Si ça me tente ? Bien sûr que ça me tente ! Moi qui avais peur qu'elle veuille se mettre en équipe avec Dominico, l'élève mexicain nouvellement arrivé dans notre classe. Avec son petit accent espagnol, il semble charmer toutes les filles ! Il est plutôt gentil et c'est un joueur de soccer vraiment extra, mais je n'ai quand même pas envie qu'il devienne trop ami avec Kath.

J'ai tellement hâte de rejouer à **ESCAPADES VIRTUELLES**. Puisque Daniel ne peut emprunter la console qu'une seule fois par épisode, nous n'avons pas eu l'occasion de revisiter les mondes.

J'ai donc répondu à Kath en chuchotant à mon tour :

— Ouais ! J'aimerais battre Méduse et ne pas me transformer en pierre, cette fois !

— Quoi ?

— Méduse, je veux la battre moi-même.

Kath, perdant toute notion de discrétion, s'est écriée :



— Arkeee ! T'es malade. On ne retourne pas en Grèce.

Bon, il restait quelques petits détails à régler, mais tout allait finalement plutôt bien !



**MONDE 0**

**NIVEAU 2**

**En arrivant à l'école**, 15 minutes en avance, j'aperçois des dizaines de camionnettes noires près des portes du gymnase. Mon cœur s'accélère. Ils sont là ! Ça va être malade !



Après avoir pris les présences et constaté que Kath manque à l'appel, madame Isabelle nous demande de nous placer en rang et de nous taire. Elle utilise la super technique du 5, 4, 3, 2, 1, chuuut!, le tout évidemment agencé avec la fermeture des lumières... Comme d'habitude, ça fonctionne plus ou moins. Alors, les mini-profs, ceux qui pensent que madame Isabelle ne

pourrait pas gérer la classe sans leur aide, se mettent à faire des « chut » stridents et à lancer des « ah là, taisez-vous ». Après environ deux minutes de cacophonie, tout le monde finit par cesser de parler.

Mais où est Kath ? C'est la moins bonne journée pour être malade ! Qu'est-ce que je vais faire si elle n'est pas là ? Tout le monde est déjà placé en équipe.

Au moment où mon angoisse est à son comble, ma prof passe près de moi et me dit :

— Ne t'inquiète pas, Guillaume, si Katherine n'arrive pas avant le début de la partie, je vais me mettre en équipe avec toi.

Oh, mon Dieu, non ! J'adore ma prof, mais pas de là à faire équipe avec elle contre une momie... Kath doit arriver.

Le rang se met en branle pour se diriger vers le gymnase. Mes amis racontent à voix basse ce qui, selon eux, va se passer. Intérieurement, je ris. Ils n'ont vraiment aucune idée de ce qui les attend !

Dans le couloir du gymnase, je vois mon amie au loin. Ouf ! Rendu à ses côtés, je lui chuchote de ne plus jamais m'effrayer ainsi. Elle s'agrippe à mon bras en riant. Elle m'explique qu'elle a dû arriver plus tôt à l'école avec son père. C'est pour ça qu'elle n'était pas en classe. Bien sûr, comme chaque fois que Kath me touche, je fige et je souris idiotement. Cette fois ne fait pas exception à la règle.



Les lumières du corridor s'éteignent. La porte du gymnase s'ouvre. Daniel apparaît.

— Bonjour, les jeunes ! Êtes-vous prêts à vous amuser ?

Un tonnerre de « ouuuuuuu » et d'applaudissements retentit. Daniel nous fait signe de le suivre et nous demande de nous placer avec notre partenaire de jeu.

Finalement, Kath et moi avons décidé de retourner au pays des Vikings. Puisque la dernière fois nous avons mené une quête secondaire, nous pourrions aujourd'hui entreprendre la principale ! Nous devons donc suivre Urik à la recherche d'un sablier plutôt que Willy, comme nous l'avons fait.

Lorsque je mets le pied dans le gymnase, j'ai l'impression d'être dans un vaisseau spatial. Toutes les lumières sont éteintes. La seule

chose qui nous permet de voir, c'est la lueur de plus de 50 écrans éparpillés un peu partout dans la salle. Une vingtaine de fauteuils de dentiste positionnés deux par deux et face à face s'y trouvent.

Par terre, je vois des milliers de fils. Non, pas des milliers, des millions. Il y en a tellement qu'on ne voit presque plus le plancher. De gros fils noirs, bleus et rouges ainsi que de petits fils mauves attachés aux lunettes. On dirait un amas géant de reptiles emmêlés les uns dans les autres. Brrr ! Un frisson de dégoût me parcourt le corps. Je déteste les serpents, mais ça, vous le saviez déjà !

Kath et moi prenons place dans deux fauteuils. Pendant que les autres s'installent, mon amie me tape sur l'épaule.

— Hé, Guimauve ! J'allais oublier ! Regarde ce que je t'ai acheté !

Hein ? Kath m'a acheté quelque chose ? Pourtant, ce n'est pas ma fête. De son sac, elle sort un t-shirt blanc sur lequel il y a un grand I, un cœur et une tortue. Me voici donc avec un chandail qui signifie « J'aime les tortues ». J'éclate de rire. Kath sourit avant d'ajouter :

— Comme ça, tu ne pourras pas oublier que les tortues sont nos amies et qu'on ne doit pas les lancer sur les murs ! Ha ! ha ! Mets-le, ça va être drôle dans le jeu<sup>1</sup> !

Parce que je trouve le chandail amusant, mais surtout pour faire plaisir à Kath, je vais dans un coin pour l'enfiler.

Émanant d'un interphone, la voix de Daniel parvient à mes oreilles :

---

1. Pour plus d'information sur le gag, voir les escapades précédentes.

— Alors, les enfants, lorsque vous serez bien installés sur les chaises, des employés de Rubicom viendront vous distribuer des lunettes spéciales. Ne vous inquiétez pas, il n'y a aucun danger. Vous allez peut-être ressentir un petit malaise au début du jeu, mais ça passera rapidement. On vous remettra aussi un sablier. Vous n'aurez qu'à le tourner pour choisir la bonne destination. Êtes-vous prêts ?

Pfft ! Un petit malaise ! Il n'est pas si petit que ça, le malaise ! À chaque début d'escapade, une terrible douleur s'empare des joueurs. Le père de Kath m'a dit que ça avait un lien avec les ondes et le cerveau. Bien que ce soit inoffensif et que ça passe vite, le moment est quand même désagréable !

Alors que je regagne ma chaise, Maya, une employée, s'approche de Kath pour lui chuchoter quelque chose à l'oreille. Mon amie hoche