

VERSION
2.0

JESSICA WILCOTT

Illustrations de Jean Morin

ESCAPADES VIRTUELLES

— PIÉGÉS AU CŒUR DES ÎLES MYTHIQUES —



ÉDITIONS
FL
FOULIRE



MONDE 0

NIVEAU I

— **Meurs ! Meurs ! Meurs !**

— Guillaume ! Franchement, à qui parles-tu comme ça ? J'espère que ce n'est pas à ta sœur, lance ma mère depuis la salle à manger.

— Mais non, m'man ! Je parle à Gradyle, le *boss* du monde sous-terrain des extraterrestres.

— Le bus de quoi ?

— Ah ! Laisse faire !

Alors que ma super hache légendaire s'apprête à décapiter l'extraterrestre, j'entends la sonnette de la porte d'entrée qui retentit. Pendant un court instant, je me dis que c'est peut-être Kath.



Mais ça, c'est impossible. Kath et moi, ça fait genre... plus d'un mois qu'on ne s'est pas parlé. Pour ceux qui ne savent pas qui est Kath, c'est mon « ex-blonde-meilleure-amie ».

Madame a changé d'école en plein milieu de l'année parce qu'elle a été acceptée dans une école privée, dans un programme d'informatique. Elle m'avait promis que ça ne changerait rien et qu'on allait continuer à se voir, mais on dirait qu'elle s'est trompée.

Au début, j'ai essayé de faire comme d'habitude, mais Kath avait changé. Elle n'avait plus de temps pour moi. Elle avait 14 000 fois plus de travaux à faire qu'avant et elle avait toujours des activités parascolaires de *gaming* avec les élèves de sa nouvelle classe.

J'ai bien tenté de me faire transférer d'école moi aussi. Mais ma mère m'a répondu :

— Nous ne sommes pas riches, nous, mon garçon ! Sais-tu combien ça coûte, cette école-là ? Presque aussi cher qu'une voiture ! Oublie ça !

Je suis allé vérifier sur Internet le prix de notre voiture et en effet, même si je propose à ma mère de l'aider en lui donnant mon argent de poche, ça ne sera pas suffisant. Finalement, mon chien était mort avant même d'avoir été adopté. C'est ça l'expression, non ?

Après, Kath a essayé quelques fois d'entrer en contact avec moi en m'envoyant des textos, mais je n'ai pas répondu. Qu'est-ce qu'on dit à sa blonde qui n'est plus vraiment sa blonde ? Parce qu'en fait, on ne s'est jamais laissé, mais on ne s'est pas parlé depuis genre... *full* longtemps. Non ! C'est trop gênant et trop compliqué.

Alors que je m'apprête à reprendre mon combat contre Gradyle, ma petite sœur se matérialise à ma porte avec une petite boîte dans les mains.

Mon premier réflexe est de lui crier de me laisser tranquille. Repenser à mon ancienne meilleure amie me rend toujours frustré. Heureusement, je me reprends au dernier moment. Ce n'est pas la faute de Mélodie si Kath s'est transformée en fantôme.

Ma sœur est toute contente de me dire qu'une boîte mystérieuse a été déposée à l'entrée et que j'ai de la chance parce que c'est à moi qu'elle est adressée.

Wow, génial! Pour conserver mon apparence de gars *cool* devant ma petite sœur, je lance :

— Ah, OK. Tu peux la mettre là, sur mon bureau, je la regarderai plus tard.

Évidemment, aussitôt que Mélodie ferme ma porte de chambre, je me précipite sur le colis énigmatique. La boîte est en carton. Mon nom et mon adresse sont écrits au feutre noir sur le

dessus. Je l'ouvre et je découvre une feuille de papier pliée en deux. Lorsque je la déplie, plein de petits ronds de couleur tombent sur le sol. Sur la feuille, il y a un message :

J'ai besoin de toi. Ce soir, à 20 heures, couche-toi dans ton lit. Avant, colle les pastilles aux endroits désignés. N'en parle à personne. C'est ultrasecret.

PdK

Hein? Je me penche pour ramasser ce qui est tombé par terre : des petites pastilles de plastique traversées par de minuscules fils gris. Dessus, en tout petit, il est écrit le nom de parties du corps : talons, mains, nombril et tempes.



Mais qu'est-ce que ça peut bien être ? Et qui peut bien être ce Pdk ? Pierre de Koute ? Patrick des Krispies ? Percy du Krypton ? Non, tous ces noms ne me disent rien.

Plus la journée avance, plus je suis intrigué. Je soupe en quatrième vitesse, je prends une douche, j'enfile mon pyjama et je brosse mes dents. Voilà. Je suis prêt. Vers 19 h 30, je vais voir ma mère pour lui dire que je monte me coucher. Aussitôt, elle bondit sur ses pieds pour venir toucher mon front et me poser mille questions. Il est certain que se coucher aussi tôt un samedi soir n'est pas dans mes habitudes.

— Es-tu correct ?
Fais-tu de la
fièvre ? As-tu mal
quelque part ?
Veux-tu des
médicaments ?



En essayant de me libérer de son emprise, je dis :

— Mais non ! Non, m'man ! Ça va ! Lâche-moi !
Je veux juste me lever de bonne heure demain.
Je dois faire du *level up online* avec ma guild.

Ça y est. Ma mère écarquille les yeux comme si je venais de lui annoncer que j'étais atteint d'une grave maladie incurable. Je reprends dans des termes plus clairs pour elle :

— Demain matin, je vais jouer avec mes amis sur Internet pour faire monter mon personnage de niveau plus vite.

— Ah, OK ! Tu m'as fait peur. Bonne nuit, mon trésor d'amour !

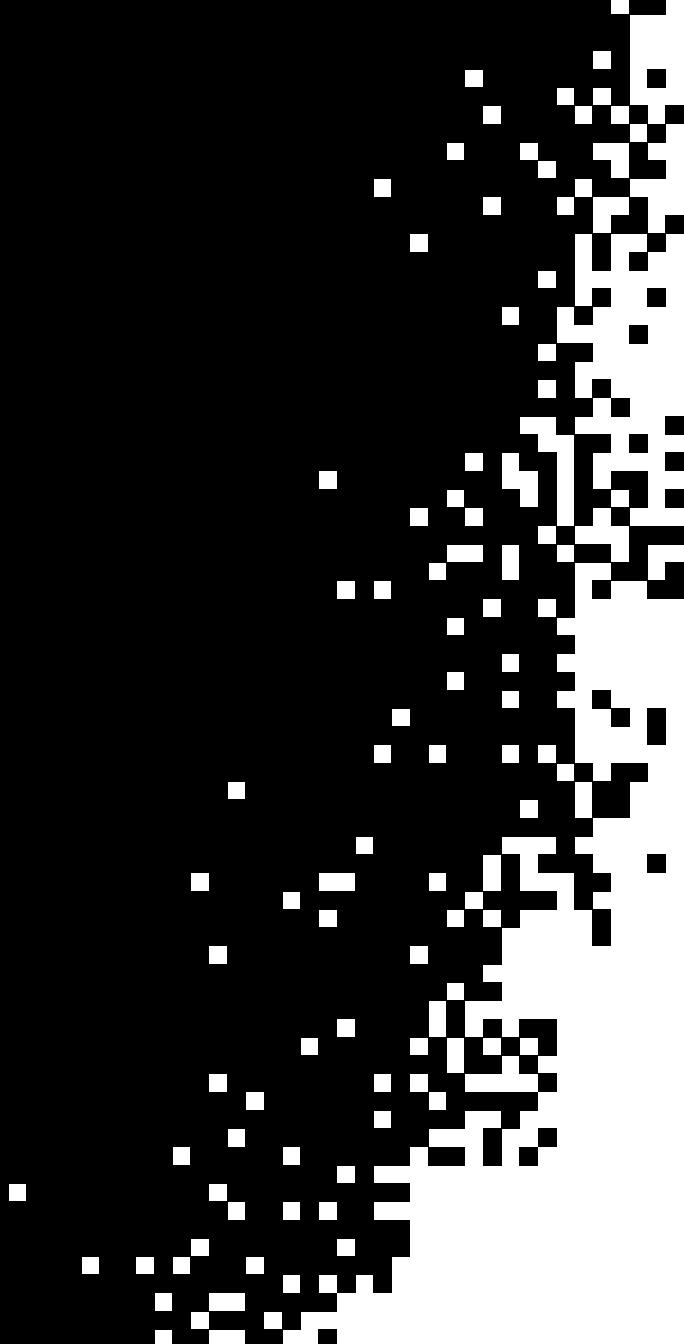
— Bonne nuit, m'man.

Enfin ! Je ne pouvais pas lui dire la vérité, c'est ultrasecret !

Une fois assis sur mon lit, je m'empare des pastilles de couleur. Deux bleues à coller sur les talons, deux jaunes à coller sur le dessus des mains, une bleue pour le nombril et deux rouges pour les tempes. Aussitôt que je colle la dernière pastille, je me sens mal. Je tombe à la renverse sur mon oreiller. Ma chambre commence à disparaître. Des lignes vertes et noires brouillent ma vue. Des centaines de 0 et de 1 remplissent mon champ de vision. J'ai mal au cœur. Je vais être malade. Qu'est-ce qui se passe ?

Soudain, des souvenirs auxquels je ne voulais plus penser me reviennent en tête. Je reconnais ces sensations. Je sais ce qui s'en vient. Dans quelques instants, je serai au beau milieu du jeu le plus réel du monde : **ESCAPADES VIRTUELLES.**





ESCAPADES VIRTUELLES. Le jeu où le joueur devient le personnage de l'histoire. Le jeu le plus intense, le plus magique, le plus *cool* de la planète. Notre jeu, à Kath et à moi.

Daniel, le père de Kath, est développeur de jeux vidéo, et c'est Rubicom, sa compagnie, qui a créé les **ESCAPADES VIRTUELLES**. Les cinq premiers niveaux du jeu, ce sont Kath et moi qui les avons testés. Les Égyptiens, les Grecs, les Vikings, les Mayas, les Romains... de si beaux souvenirs, mais en même temps un peu tristes. Je dois l'avouer, je m'ennuie de mon amie.

Je n'ai jamais joué à ce jeu seul, ce sera la première fois. J'espère bien m'en sortir ! Je dois dire que c'est souvent Kath qui nous tirait du pétrin.

Un paysage commence à se dessiner devant mes yeux. L'océan, des vagues, des nuages

menaçants et du vent. Oh oui, du vent ! Je le sens sur mon visage. Soudain, bang ! je me retrouve dans une petite barque de bois. Autour de moi, à plusieurs mètres, j'aperçois cinq rochers. Je suis vêtu d'un imperméable jaune et j'ai même un chapeau de caoutchouc assorti. Wow, charmant !

Je n'ai aucune idée de l'endroit où je suis. Habituellement, avec Kath, nous savions toujours où nous allions. Cette fois, je n'en sais rien. Lorsque je réussis à me mettre debout, dans la barque qui tangué dangereusement, je remarque qu'il y a quelqu'un de dos,

vêtu de la même façon que moi. La seule exception, c'est qu'il y a des cheveux roux qui sortent d'en dessous du chapeau.

Sous le choc, je m'approche. C'est impossible. Ça ne peut pas être elle. C'est sûrement une hallucination ou un personnage du jeu.

Assez durement, je pousse la tête de la personne, m'attendant à ce qu'elle disparaisse. À ma grande surprise, le mirage se tourne et me fait face.

Kath ?

