

ES-TU  
GAME?

**Catalogage avant publication de Bibliothèque et Archives nationales  
du Québec et Bibliothèque et Archives Canada**

Titre: Es-tu *game*? / Daniel Guay

Nom: Guay, Daniel, 1981- , auteur

Guay, Daniel, 1981- | Mise à jour

Description: Sommaire incomplet: tome 2. Mise à jour.

Identifiants: Canadiana 20240011112 | ISBN 9782897839581 (vol. 2)

Classification: LCC PS8613.U26 E88 2024 | CDD jC843/.6-dc23

© 2025 Les Éditeurs réunis

Images de la couverture: Daniel Guay / Images générées par l'IA

Les Éditeurs réunis bénéficient du soutien financier de la SODEC  
et du Programme de crédit d'impôt du gouvernement du Québec.

Financé par le gouvernement du Canada



*Édition*

LES ÉDITEURS RÉUNIS

lesediteursreunis.com

*Distribution nationale*

PROLOGUE

prologue.ca

Imprimé au Canada

Dépôt légal: 2025

Bibliothèque et Archives nationales du Québec

Bibliothèque et Archives Canada

Daniel Guay

ES-TU  
GA  E ?

2. Mise à jour



LES ÉDITEURS RÉUNIS

Du même auteur  
chez Les Éditeurs réunis

*Es-tu game?*

1. *Téléchargement*, 2024

*Apocalypse zombie: journal d'un survivant*

*Tome 1*, 2020

*Tome 2*, 2021

*Tome 3*, 2021

*Recruté par le CH*

1. *Une difficile ascension*, 2016
2. *Le camp d'entraînement*, 2016
3. *Le but de la victoire*, 2017

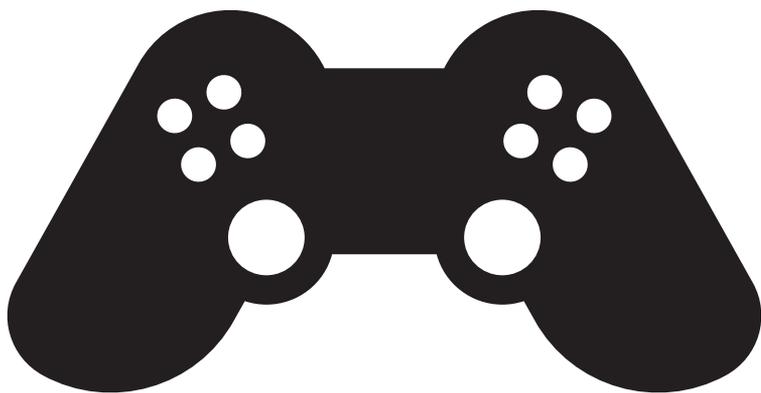
*Atlantide*

1. *La prophétie du fléau*, 2012
2. *La guerre des civilisations*, 2012
3. *La chute d'un empire*, 2012

*Anosios*

1. *Retour au pays des hommes*, 2010
2. *Le siège d'Ymirion*, 2010
3. *Les souterrains d'Asilbruck*, 2011

**Appuyez sur  
une touche  
pour commencer**





Duskar

Uype

Mer Uétuse

Karakhul

# Nethéria

Terres sauvages  
du nord

Taneth

Khalandir

Argoth

Erendor

Blyss

Berylia

Ystrill

Nidir

Nuraq





# CHAPITRE 1

Perché au sommet d'une falaise surplombant la mer Vétuse, le vaste temple de marbre blanc dominait le paysage. Son toit gigantesque et rectangulaire reposait avec majesté sur des colonnes finement sculptées, laissant l'intérieur totalement ouvert aux éléments. Sans murs pour le confiner, le temple offrait une vue imprenable sur l'horizon, conférant à l'ensemble une imposante simplicité qui mettait en lumière l'attrait principal du lieu : la pierre de la déesse. Les couleurs qui émanaient de la pierre se reflétaient sur le marbre, créant l'illusion que le temple entier était un lien direct avec la déesse Aurora.

En début de soirée, le vent s'était soudainement apaisé, incitant le jeune apprenti à nettoyer une fois de plus les dalles de marbre pour qu'elles soient impeccables.

- La propreté d'un temple reflète la dévotion de son gardien, répétait sans cesse la gardienne Sybil.

Pendant plus de cinquante ans, la vieille gardienne avait veillé sur le temple, qui était également devenu sa seule demeure. Dévouée à la tâche, elle avait poli des milliers de fois chaque centimètre carré de marbre, jusqu'à ce que le poids des années trahisse ses jambes. Incapable d'assumer pleinement ses fonctions, elle avait finalement décidé d'accueillir un apprenti. Elle avait minutieusement évalué des centaines de candidatures avant de retenir celle de Zack. Fils d'un pèlerin, ce jeune homme était depuis toujours entièrement dévoué à la déesse. Modeste et courtois, il possédait toutes les qualités pour devenir un gardien exemplaire. Toutefois, il devait d'abord être

formé, ce que Sybil s'efforçait de faire avec la plus grande sévérité. À tout moment, elle pouvait effectuer une inspection surprise pour s'assurer que le temple demeurerait impeccable.

Ayant vécu une grande partie de son enfance sur la route, Zack n'appréciait pas particulièrement les longues corvées de nettoyage, ce qui n'était heureusement pas sa seule tâche. Le principal rôle d'un gardien était d'accorder l'accès à la pierre de la déesse et d'accueillir les voyageurs en provenance d'autres temples célestes. Servir ainsi la déesse Aurora était un grand honneur, et Zack était conscient de la chance qui lui était offerte. Son seul regret était de ne pas pouvoir s'absenter momentanément de son poste pour se rendre à la montagne sacrée. Dans le ciel obscur, les aurores avaient complètement disparu, indiquant que la déesse avait pris forme humaine pour se ressourcer au cœur de la montagne. Des milliers de pèlerins défilaient sur les routes pour participer à cet événement exceptionnel qui ne se produisait que tous les vingt ans.

Absorbé dans ses pensées, Zack était accroupi près de la pierre de la déesse, frottant vigoureusement le marbre avec une éponge. Il s'apprêtait à se relever lorsqu'il sentit quelque chose le percuter et passer par-dessus lui.

— Qu'est-ce qui m'a fait tomber? gronda Émeric Grisacier en se relevant, tandis que la félignis qui l'accompagnait laissait échapper un ricanement moqueur.

Ce léger incident suffit à réveiller Sybil, qui somnolait dans une chaise berçante dans un coin du temple. Malgré la douleur persistante dans ses jambes, elle se leva promptement pour accueillir les voyageurs.

– Veuillez m’excuser, articula humblement Zack, qui anticipait déjà les reproches que lui ferait plus tard la gardienne.

Sans ajouter un mot, l’apprenti ramassa son seau et se retira la tête basse. Il regrettait amèrement sa maladresse, bien qu’il estimât que ce n’était pas entièrement sa faute. Normalement, gardiens et apprentis avaient la capacité d’anticiper l’arrivée des voyageurs, comme si le lien qu’ils entretenaient avec la pierre de la déesse leur accordait le don de clairvoyance. Cette aptitude s’était graduellement dissipée depuis que les aurores avaient commencé à disparaître. Selon Sybil, tout redeviendrait normal lorsque la déesse Aurora reprendrait sa place dans l’astre du jour. D’ici là, il valait mieux rester aux aguets, et Zack avait lamentablement échoué.

– Bienvenue au royaume de Khalandir, déclara dignement Sybil en s’approchant du guerrier et de la félignis. Je vous prie de pardonner à mon apprenti, il manque cruellement d’attention depuis que la déesse a pris forme humaine pour se ressourcer dans la montagne sacrée.

– Les aurores ont donc complètement disparu, comprit le guerrier, qui se dirigea vers l’extrémité du temple pour observer le ciel.

## Es-tu *game*?

– C’était inévitable, commenta la gardienne. Tous les vingt ans, la déesse Aurora prend forme humaine et pénètre au cœur de la montagne sacrée renfermant les pierres précieuses dont elle tire son énergie.

– Nous avons franchi une étape importante, dit la félignis en rejoignant son compagnon. Les choses vont devenir de plus en plus intéressantes.

Il était difficile de lire l’émotion qui se dégageait des traits du guerrier. En surface, il paraissait fort et imperturbable, mais sous cette apparence de combattant robuste se dissimulait un jeune garçon engagé dans une quête pour échapper au monde virtuel dans lequel on l’avait piégé.

– Il ne nous reste plus beaucoup de temps, déclara Émeric Grisacier. La déesse a déjà pris forme humaine. Nous devons rapidement informer le conseil des royaumes qu’elle court un grave danger.

– **Uraiment !** s’exclama Sybil, couvrant sa bouche de sa main pour dissimuler son incrédulité.

– Je croyais que tu commençais enfin à comprendre comment fonctionnent les jeux d’aventure, s’amusa la félignis. Le temps n’est pas réel, il n’a aucune importance. Tu pourrais rester dans ce temple durant des semaines sans que la situation évolue. Le conseil des royaumes se réunira uniquement lorsque tu seras rendu là.

Assise aux côtés d’Anaïs, Chloé maîtrisait parfaitement les déplacements de Thalia, le personnage qu’elle

incarnait dans *Aurora*. Privée de sa propre console de jeu depuis des semaines, elle n'avait pas eu l'occasion de replonger dans cet univers qu'elle avait à peine eu le temps de découvrir. À deux reprises, elle avait ignoré l'appel de sa mère sur son téléphone, mais elle ne pourrait continuer ainsi très longtemps. Lorsqu'elle avait quitté ses parents, ceux-ci étaient désespérés. On venait d'emmener Philippe aux soins intensifs, et son état vacillait entre la vie et la mort. Un texto avait suivi les appels non répondus : *Ton frère va mieux. Où es-tu ? Je suis inquiète.*

— Tu dois répondre à tes parents, l'incita Anaïs. Sais-tu ce que tu leur fais endurer ?

— Je n'ai pas besoin d'une conscience, répliqua sèchement Chloé, sans détourner les yeux de l'écran.

Elle savait néanmoins que son amie avait raison. Après les complications que venait de subir leur fils, Mylène et Francis n'avaient plus l'énergie de s'inquiéter également pour leur fille.

— Je vais retourner à l'hôpital dans quelques minutes, se radoucit Chloé. Je voudrais seulement voir à quoi ressemble le royaume de Khalandir.

Quelques kilomètres à l'est du temple céleste, une immense cité s'étendait le long du rivage. Son architecture possédait certaines similitudes avec celle de la Grèce antique et se confondait harmonieusement avec la végétation abondante qui avait été préservée. Les arbres étaient omniprésents, et la plupart des toits étaient couverts de verdure. Au centre de la ville, des bâtiments imposants

rivalisaient en matière de hauteur et d'originalité. Thébora était sans l'ombre d'un doute la plus importante cité de Nethéria. Elle occupait une position stratégique qui lui permettait de dominer le commerce entre les différents royaumes. Cependant, elle n'était pas le seul joyau du royaume de Khalandir. Au nord, la montagne sacrée dominait le paysage. Son sommet perpétuellement enneigé semblait presque toucher le ciel, imposant le respect et l'humilité aux pèlerins qui empruntaient les chemins sinueux pour rendre hommage à la déesse Aurora.

— Je n'avais jamais vu un paysage aussi magnifique dans un jeu vidéo, commenta Chloé.

— Le réalisme est époustouflant, renchérit Philippe, qui profitait d'une perspective beaucoup plus concrète. Où se trouve le conseil des royaumes ?

— Au centre de Thébora, commença Sybil, à la jonction entre les quatre tours d'ivoire. Construit il y a plus de huit siècles, ce bâtiment a survécu aux guerres, aux raz-de-marée et aux tremblements de terre. Il est la preuve que les déesses Aurora et Nethéria souhaitent l'union et la paix entre les différents royaumes.

Philippe était impatient de s'y rendre pour s'entretenir avec le conseil et faire progresser la quête principale. Chloé ne partageait pas son empressement. Elle estimait qu'il était préférable de commencer par explorer Thébora, puis de visiter la montagne sacrée, afin de recueillir un maximum de renseignements. Chaque information obtenue permettrait plus tard d'effectuer des choix plus

éclairés. Le monde d'*Aurora* était si riche que Chloé aurait considéré comme un crime de ne pas l'étudier dans ses moindres recoins.

— Tu as reçu un nouveau message, intervint Anaïs, qui se contentait d'observer, privée de sa propre manette.

Chloé aurait préféré continuer à jouer, mais le moment était venu de se déconnecter et de retourner auprès de ses parents. Elle fit d'abord ses recommandations à son frère, l'encourageant surtout à patienter et à éviter les bêtises. La jeune fille écrivit ensuite à sa mère, l'informant qu'elle serait bientôt de retour, puis elle quitta la demeure d'Anaïs.

Philippe ne resta pas longtemps seul après le départ de sa sœur. Peu de temps après, une invitation à jouer en mode coopératif arriva de la part d'Athéna<sup>215</sup>.

— Je ne peux pas rester très longtemps, précisa Anaïs dès que son personnage se matérialisa dans le temple. Il est déjà très tard. Je voulais juste te dire que je suis désolée pour tout ce qui est arrivé tout à l'heure.

La jeune fille faisait référence à la bataille qui avait eu lieu à la cité royale des reptiliens plus tôt dans la soirée. Du point de vue de Philippe, pour qui le temps s'écoulait différemment, ces événements paraissaient déjà lointains. Cependant, la douleur liée à la mort de Nyra était toujours très vive.

— J'aurais voulu pouvoir faire davantage, continua Anaïs, mais je ne suis pas aussi douée que Chloé. Mon golem

aurait pu résister encore un bon moment si je n'avais pas été éliminée. Sans cette erreur, Nyra serait peut-être encore... en vie.

Philippe percevait la sincérité dans la voix de la jeune fille. Il appréciait sa sollicitude, mais il ne pouvait réprimer un profond malaise. Les sentiments qu'il éprouvait pour Nyra étaient authentiques, mais discuter de cela avec Anaïs le rendait honteux. Il se sentait à la fois triste et stupide, ce qui alimentait son désir d'être seul.

— Ce n'était pas ta faute, dit-il en retenant une larme. Ce jeu n'est pas un conte de fées. Il a été conçu pour mettre le joueur à l'épreuve, et c'est surprenant que je sois toujours en vie. Je te remercie de m'avoir aidé. J'espère que tu reviendras bientôt.

Anaïs comprit qu'il valait mieux ne pas prolonger la discussion. Elle souhaita une bonne nuit à Philippe et se déconnecta. Assise sur son lit, elle revisita en pensée le baiser qu'ils avaient échangé quelques semaines auparavant. Elle se demandait s'il éprouvait toujours des sentiments à son égard. Leur histoire s'était-elle éteinte avant même de commencer? Ces questions la hantèrent jusque dans ses rêves.

À quelques kilomètres de là, Chloé pénétrait dans la chambre 514 de l'hôpital. Hésitante, elle ne savait toujours pas comment expliquer son absence à ses parents. En la voyant arriver, son père se leva pour l'accueillir dans ses bras, et elle comprit qu'elle était déjà pardonnée. En réalité, Mylène et Francis considéraient sa réaction parfaitement normale. À leurs yeux, Chloé n'avait pas pu supporter de

voir son frère au seuil de la mort. Maintenant que l'état de Philippe était à nouveau stable, ils étaient simplement soulagés et heureux que leur fille soit de retour.

— Philippe est toujours aux soins intensifs? remarqua Chloé.

— Tout va bien, la rassura Francis. Ils vont simplement le garder en observation pour la nuit.

Le lit de Philippe, désormais vide, rendait la chambre d'hôpital encore plus austère que d'habitude. Quelques minutes avant l'arrivée de Chloé, une infirmière compassante avait suggéré à Mylène et Francis de rentrer chez eux pour se reposer, en leur rappelant que Philippe ne retrouverait pas sa chambre avant le lendemain.

— Maman, viens avec nous, insista Chloé, voyant que sa mère hésitait à quitter l'hôpital. Je te promets qu'il n'arrivera rien à Philippe cette nuit.

La jeune fille ne faisait pas cette promesse au hasard. Contrairement à ses parents, elle savait parfaitement ce qui avait déclenché la récente crise de Philippe, et tant que son frère ne faisait rien de stupide, elle pouvait réellement garantir qu'il était hors de danger.

Mylène finit par se laisser convaincre, réalisant que sa fille avait également besoin de son soutien. Ces dernières semaines, elle avait concentré toute son attention sur Philippe, au point de négliger totalement sa relation avec Chloé.

— Et si l'on allait au restaurant? proposa Francis. Je ne me souviens même plus de la dernière fois que j'ai mangé un vrai repas.

Malgré l'heure tardive, Mylène approuva la proposition. Pour la première fois depuis que Philippe était dans le coma, Chloé partagea un repas serein avec ses parents. Ils avaient momentanément mis de côté leurs doutes, leur tristesse et tous les sentiments négatifs qui étaient malheureusement devenus leur quotidien. C'était un soulagement pour Chloé de retrouver un semblant de vie normale. Tout au long du repas, elle ne pensa pas une seule fois à son frère ou à *Aurora*.

\* \* \*

Assis sur les marches du temple faisant face au sud, Philippe observait distraitement la mer Vétuse qui s'étendait à l'horizon. À présent qu'il était seul, il pouvait enfin pleurer la mort de Nyra. Il revoyait en boucle l'instant fatidique dans sa tête, cherchant à identifier ce qu'il aurait pu faire différemment pour la sauver. Afin de rendre son chagrin plus supportable, il s'efforça de se rappeler que la sylphe était en réalité un PNJ, une création numérique qui ne possédait pas une véritable conscience. Cette pensée ne lui apporta malheureusement pas le réconfort dont il avait besoin. Au contraire, elle ne faisait que mettre en lumière à quel point son esprit ne faisait plus la différence entre le jeu vidéo et le monde réel. Jamais il n'avait cru possible d'être aussi affecté par la mort d'un PNJ. Il savait que sa réaction n'était pas normale, mais il ne pouvait rien y faire, sinon éviter qu'une telle chose se reproduise.

À l'occasion, la gardienne du temple s'approchait du guerrier pour s'assurer qu'il avait tout ce dont il avait besoin. De toute évidence, elle cherchait un moyen d'intervenir pour le guider vers la prochaine étape de son aventure.

- Si vous le souhaitez, dit la vieille femme, je peux demander à mon apprenti de vous escorter jusqu'au conseil des royaumes.

Émeric Grisacier avait déjà décliné plusieurs offres similaires, mais elle revenait inlassablement avec une nouvelle proposition.

- Les âmes en quête de réponses sont avisées de se rendre à la montagne sacrée pour trouver leur chemin, ajouta-t-elle quelques minutes plus tard. Je connais un négociant qui pourrait vous vendre un cheval à un prix avantageux.

La gardienne persista ainsi jusqu'au lever du soleil, puis se dirigea vers son apprenti, qui arrivait pour entamer une nouvelle journée de travail.

- Vous n'êtes pas rentrée dormir ? s'étonna Zack. Vous devez être épuisée.

Ce commentaire attira l'attention de Philippe. Apparemment, sa présence avait perturbé la routine de la gardienne, et l'intelligence artificielle qui animait son apprenti était suffisamment développée pour qu'il s'en rende compte et commente ce comportement inhabituel. Jusqu'où les PNJ pouvaient-ils dévier de leur routine ?

Philippe se demandait à quel point il était en mesure d'influencer leurs actions. Une série de questions défila dans sa tête, jusqu'à ce qu'il se demande s'il avait lui-même inspiré à Nyra les sentiments qu'elle éprouvait pour lui.

Invariablement, les pensées de Philippe retournaient vers son amour perdu, ce qui devenait insoutenable. Il devait trouver une façon de se ressaisir, ce qui était impossible s'il demeurait inactif. Se levant subitement, il regarda tour à tour Thébora et la montagne sacrée, puis décida de se diriger vers l'immense cité.

- Que la déesse veille sur vous, lança Sybil en l'observant s'éloigner.

En quittant le temple, Philippe n'avait pas salué la gardienne et son apprenti. Ce geste délibéré le mettait mal à l'aise, car il n'aurait jamais fait preuve d'une telle impolitesse dans le monde réel. Il fut tenté de se retourner pour corriger son effronterie, mais il se concentra plutôt sur le fait que Sybil et Zack étaient des PNJ, et qu'il ne leur devait aucune marque de respect.

Sur le chemin qui menait à la cité, Philippe croisa de nombreux pèlerins venus de tous les horizons pour se recueillir à la montagne sacrée. Contrairement aux terres arides du désert, qui étaient presque exclusivement peuplées par des reptiliens, le royaume de Khalandir accueillait tous les peuples de Néthéria. Pour la première fois, Philippe rencontrait d'autres félignis que celle incarnée par sa sœur. Certaines arboraient des fourrures jaunes, d'autres bleues ou encore violettes. On pouvait aisément distinguer les félignis de sexe masculin par leur pelage

plus foncé et moins coloré. De nombreux sylphes circulaient également parmi les pèlerins, ainsi que des reptiliens et même des umbrariens, bien que ces derniers restaient toujours à l'écart des autres races.

Une fois à Thébora, Philippe fut impressionné par la densité de la population. Les rues étaient bondées de PNJ, chacun semblant avoir ses propres occupations. Il s'arrêta un instant pour observer ce qui l'entourait, étonné par l'ampleur des réalisations de QuantumPlay. Il se demandait comment les programmeurs avaient réussi à intégrer tant d'éléments sans ralentir la vitesse de la console de jeu vidéo.

- Avez-vous vu passer un homme grand et chauve avec un tatouage sur le visage ? demanda une femme en s'approchant d'Émeric Grisacier. Il vient de s'enfuir après avoir volé un bijou dans ma boutique.

- Je ne l'ai pas vu, répondit simplement Philippe, conscient qu'il s'agissait d'une introduction pour lui confier une nouvelle quête secondaire.

- Ces bandits aux tatouages sont de plus en plus nombreux, déplora la femme. Dans toute la cité, ils pillent les boutiques avant de disparaître dans la nature. La ligue des marchands serait prête à négocier une généreuse récompense si quelqu'un acceptait d'enquêter pour soumettre ces gredins à la justice.

– Je ne suis jamais venu à Thébora, l’informa Philippe. Je ne saurais même pas par où commencer.

Loin de se laisser décourager, la femme lui conseilla de se rendre à la boulangerie de Gaspard Belmont, située de l’autre côté de la ville, sur l’avenue du Pont Suspendu.

– On raconte que Gaspard a découvert quelque chose au sujet de ces malfaiteurs, précisa la bijoutière. Il pourra certainement vous indiquer par où commencer vos recherches.

Il était évident que toute cette affaire avait pour but d’inciter le joueur à explorer la ville. Philippe, qui souhaitait se rendre directement au conseil des royaumes, n’avait aucune intention de se lancer dans cette enquête. Il promit néanmoins à la bijoutière de rester attentif, au cas où il tomberait par hasard sur l’un d’eux.

Malgré sa superficie impressionnante, il était aisé de se diriger dans Thébora. Il suffisait de lever les yeux pour se repérer à l’aide des hauts édifices situés au centre de la cité. Les nombreux PNJ se faisaient également un plaisir d’indiquer le chemin lorsqu’on le leur demandait. Ainsi, il ne fut pas très difficile pour Philippe de se rendre jusqu’au conseil des royaumes. Il sut qu’il était arrivé lorsqu’il aperçut les quatre tours d’ivoire dont lui avait parlé la gardienne du temple céleste. À leur intersection se trouvait le dôme du conseil, dont émanait une élégance intemporelle qui se démarquait nettement des autres édifices environnants. On comprenait immédiatement que le dôme était le plus ancien édifice de toute la ville.

Ses contours irréguliers évoquaient des siècles de modifications architecturales et d'ajouts artistiques. Les sculptures détaillées qui ornaient sa façade racontaient des légendes oubliées, et les arches finement ciselées encadraient les grandes portes d'entrée derrière lesquelles les décisions importantes étaient prises.

À mesure que Philippe approchait, il réfléchissait à ce qu'il dirait au conseil des royaumes. Au fil de ses réflexions, il prenait conscience que l'information dont il disposait était limitée. Il savait seulement que la déesse Aurora était en grand danger. La nature de cette menace, ainsi que la manière et le moment où elle se manifesterait, lui étaient inconnus. Il aurait peut-être eu davantage d'informations s'il avait accepté d'effectuer plus de quêtes secondaires.

Dix soldats lourdement armés gardaient l'entrée du dôme. Leurs armures blanches et dorées reflétaient la pureté et l'importance de la tâche qui leur était confiée. En comparaison, Émeric Grisacier paraissait faible et démuni.

– Qui êtes-vous ? demanda l'un des soldats en voyant approcher le guerrier.

Le ton qu'il avait employé démontrait que le visiteur n'était pas le bienvenu. Cela ne découragea pas Philippe, qui refusait de se laisser dominer par un simple PNJ.

– Je suis Émeric Grisacier et j'ai un message important pour le conseil, déclara-t-il avec solennité.

– Seuls les héros peuvent entrer au conseil des royaumes sans y avoir été convoqués, lui fit savoir le soldat. Veuillez quitter immédiatement cet endroit.

– Mon message est d’une importance capitale, insista Philippe, soudain moins sûr de lui. La déesse est en danger. Vous devez me laisser passer.

Il esquissa un mouvement vers l’avant, ce qui déclencha une réaction vive et parfaitement synchronisée de la part des soldats. Ils érigèrent une barrière impénétrable avec leurs boucliers, émettant un cri sourd destiné à repousser les intrus trop audacieux. Déstabilisé, Philippe porta instinctivement la main à son épée. Pour les protecteurs du dôme, il s’agissait clairement d’une provocation. L’un d’eux rompit la formation et tira son épée, prêt à affronter le guerrier qui osait les menacer.

– Je ne veux pas d’ennuis, tenta Philippe, mais il était déjà trop tard.

Il n’avait absolument aucune chance de vaincre cet adversaire beaucoup trop puissant pour son niveau actuel. S’il engageait le combat, il perdrait en quelques secondes la totalité des barres de sa jauge d’énergie. Et pourtant, il devait faire quelque chose pour se défendre. Tentant de dominer sa peur, il adopta une position défensive.

Il suffit d’un coup pour démontrer toute la puissance du soldat vêtu de blanc. Philippe parvint à le contrer, mais il faillit laisser tomber son épée. Déséquilibré, il ne put éviter le gant d’acier qui entra en collision avec sa mâchoire.

Du sang jaillit de sa bouche, et il s'effondra sur la pierre grise qui pavait la rue. Il lui suffit d'une fraction de seconde pour vérifier l'état de sa barre d'énergie. Deux barres sur six avaient déjà été perdues, et il n'avait aucun moyen de renverser la situation.



– Nul ne peut lever la main sur les protecteurs du dôme, prononça le soldat en soulevant sa lourde lame. Il n'y a qu'un seul châtement pour les insensés qui osent menacer le conseil des royaumes : la mort.

Depuis que son esprit avait été transféré dans un jeu vidéo, Philippe avait commis de nombreuses erreurs et affronté d'innombrables menaces. Jusque-là, il avait réussi à se tirer des pires ennuis, mais sa chance semblait l'avoir abandonné. Surpris par la vitesse à laquelle la situation avait dégénéré, il n'avait pas de plan de secours. D'un instant à l'autre, le protecteur du dôme lui porterait le coup fatal, et il ne disposait d'aucun moyen de l'éviter.

– Pour la paix des royaumes, prononça le soldat en prenant son élan.

Philippe ferma les yeux, peinant à croire que c'était la fin. Après tout ce qu'il avait traversé, il allait mourir à cause d'une provocation maladroite. Le courage qu'il avait développé et les capacités qu'il avait acquises étaient inutiles face à cet adversaire invincible. Effrayé, il eut une dernière pensée pour sa famille en attendant le coup décisif... qui ne vint jamais.

Au bout de quelques secondes, le jeune garçon risqua un regard vers le soldat qui tardait à lui donner la mort. La bouche béante, le protecteur du dôme demeurait immobile, fixant le vide tout en reculant lentement, comme s'il avait aperçu un fantôme. *Qu'est-ce qui lui arrive?* s'interrogea Philippe. À la fois soulagé et curieux, il tourna la tête pour découvrir ce qui effrayait tant son ennemi.

Au début, le jeune garçon ne comprit pas ce qu'il voyait. Il plissa les yeux pour mieux percevoir la silhouette translucide dont les contours étaient insaisissables. Le corps de cet être extraordinaire semblait constitué de filaments d'énergie pure qui réagissaient aux mouvements de l'air. Flottant au-dessus du sol, l'entité paraissait suspendue entre les dimensions, comme si elle n'appartenait pas au monde physique.

– C'est un éthérien, murmura le soldat, répondant à la question que Philippe avait sur le bout des lèvres.

Le ton qu'il avait adopté suggérait qu'il s'agissait d'une apparition hors du commun. Jusque-là, Philippe n'avait jamais croisé ni même entendu parler des éthériens. Il ignorait s'ils étaient doués d'intelligence ou s'ils représentaient une menace. D'après le comportement des soldats qui s'étaient rapidement repliés à l'intérieur du dôme, il valait mieux rester sur ses gardes.

L'éthérien glissait doucement vers Philippe, sans que l'on puisse réellement percevoir ses mouvements. Tout en se relevant, le jeune garçon se demandait s'il devait

craindre ou remercier l'entité qui venait de lui éviter une mort certaine. Peu enclin à se faire un nouvel ennemi, il prit soin de ranger son épée dans son fourreau.

— Je suis Émeric Grisacier, dit-il pour engager la conversation.

«Ce n'est pas ton véritable nom», remarqua l'éthérien.

Les mots prirent forme directement dans l'esprit de Philippe, sans qu'aucun son soit émis par l'entité. Bien que stupéfait par cette méthode de communication, le jeune garçon comprit rapidement que l'éthérien communiquait par la pensée. Tout en adoptant un ton amical, il mettait en doute les informations fournies par Philippe.

«Que fais-tu ici ?» demanda l'éthérien.

— Je souhaite m'entretenir avec le conseil des royaumes, répondit Philippe à voix haute, ne sachant pas comment formuler sa réponse par la pensée.

«Pourquoi ne réponds-tu pas franchement aux questions ? déplora l'entité. Tu es Philippe Dumas et tu souhaites rentrer chez toi.»

En entendant prononcer son véritable nom par un PNJ, Philippe sentit le sol se dérober sous ses pieds. Alors qu'il était pris d'un vertige, son esprit vacilla comme un navire ballotté par une mer agitée. Il chercha désespérément un appui, son regard évitant l'entité translucide qui venait de déclencher en lui cette réaction.

— Vous pouvez lire dans mon esprit? demanda-t-il, essayant de comprendre comment l'éthérien connaissait son véritable nom.

L'entité avança lentement vers Philippe sans répondre à la question. Elle ne paraissait pas menaçante, mais sa proximité devenait de plus en plus troublante. Contrairement aux autres PNJ, elle n'entra pas directement en contact avec le jeune garçon. Composée d'énergie pure, elle donna davantage l'impression de traverser le corps d'Émeric Grisacier sans qu'il puisse la repousser.

Une douce chaleur enveloppa Philippe, et sa vision se brouilla progressivement. Incapable de résister à cette étrange sensation d'apaisement, il ferma momentanément les yeux, puis lutta pour les rouvrir. C'est alors qu'il aperçut une lumière éblouissante qui l'obligea à plisser les paupières. Attiré par des voix lointaines, il tourna légèrement la tête et remarqua une ligne verte lumineuse, ponctuée de pointes à intervalles réguliers. D'abord confus, Philippe comprit finalement qu'il s'agissait d'un moniteur cardiaque. Stimulé par cette découverte, il observa à nouveau la lumière diffuse provenant du néon au plafond. Il n'y avait aucun doute possible : il était allongé dans une chambre d'hôpital. Surexcité, il tenta de remuer les bras et les jambes, mais son corps refusait d'obéir, comme s'il était pris dans un rêve.

— Je crois qu'il a bougé la tête! s'exclama Mylène.

Philippe reconnut instantanément la voix de sa mère. Fébrile, il tenta d'ouvrir la bouche pour lui parler, mais il

## Mise à jour

en fut malheureusement incapable. Furieux, il essaya de lutter pour rester éveillé, mais la lumière vive s'estompa rapidement, le plongeant dans l'obscurité totale.