

Un roman de **Marie Berthelien**, illustré par **Auren**

Corentin joue toujours avec Charles, sur la tablette ou à la récré. Jusqu'à ce qu'un grand lui parle d'*Aventures légendaires*, un jeu vidéo envoûtant...

## UN JEU MALÉFIQUE







## chapitre



# Aventures légendaires

Je cours derrière Charles, mon meilleur copain. Je lève le bras et lui lance :

– Attaque laser!

Il se retourne brusquement et crie :

– Bouclier thermique!

Je réplique aussitôt :

– Jet de magma!

Fin de la récré. Charles et moi, nous prévoyons de rejouer après la cantine.

– Je serai un mutant galactique, me dit Charles.

– Et moi, un troll vulcanien.

Les trolls et les mutants sont les créatures du jeu vidéo que Charles m'a fait découvrir à la rentrée. Les parties qu'on fait sur la tablette nous donnent des idées pour la récré. C'est trop amusant de jouer aux monstres dans la cour.

À ce moment-là, je croise le regard de Jojo, un grand de CM2. Il doit me trouver bébé de jouer à *La guerre des cités* avec mon copain. Je ne dis plus rien mais je continue à penser à mes monstres préférés.





Après la cantine, Jojo rapplique :

– Alors Corentin, dit-il, tu joues à *La guerre des cités*?

Je bredouille :

– Ben oui...

Jojo insiste :

– Vous êtes forts tous les deux?

– Oui, dis-je. Charles a une réserve de 50 soldats, et moi de 120.

– Pas mal, pas mal, répond Jojo. Mais c'est un peu nul comme jeu. Tu connais *Aventures légendaires*? C'est trop stylé. Si tu veux, je t'accepte dans ma ligue, on est cinq et une place vient de se libérer.

Pour ne pas vexer Charles, je fais comme si ça ne m'intéressait pas tant que ça. Mais je suis impatient de rentrer à la maison pour essayer *Aventures légendaires*, le jeu de Jojo.



À 17 heures, je prends la tablette de Maman et je commence une partie d'*Aventures légendaires*. Je choisis le personnage qui sera mon héros : le trappeur avec un grand couteau et une toque en queue de dragon.

Je me lance dans la première aventure. Il faut rapporter une pomme en or, gardée par cent têtes de dragon. Mon trappeur zigzague entre les têtes et leur donne de grands coups de queue avec sa toque. Il bondit, rampe, court et arrive bientôt devant le pommier.

La pomme en or résiste. Son couteau en vient à bout. J'ai fini la partie en moins de trois minutes et j'ai gagné 200 points. Génial !





200 POINTS



Je cherche Jojo dans la liste des joueurs connectés. Il est là ! Je lui écris pour lui annoncer ma victoire.

« Bravo, me répond-il. Bienvenue dans la ligue des champions. »

Je suis admis dans son clan ! Je n'ai plus qu'à m'inscrire pour de bon. J'adore ce jeu ! Vivement demain, que je raconte ça à Charles.





Corentin vient de découvrir *Aventures légendaires*, un jeu super. C'est Jojo, un grand de CM2 qui lui en a parlé. Il l'a même invité dans son clan!

## chapitre



## Dures, les aventures!

Le lendemain, à la récré, j'explique à Charles le principe du jeu de Jojo :

– Tu m'aurais vu avec ma queue de dragon !  
Vam, Voum ! Je balayais toutes les têtes sur mon passage.

Charles m'écoute d'un air admiratif. Jojo arrive vers nous.

– Alors, ça te plaît les *Aventures légendaires* ?  
me demande-t-il en ignorant Charles.

– C'est trop bien !

– 200 points pour un début, c'est vraiment super, apprécie Jojo.

Mais il ajoute :

– Il faut rapporter au moins 150 points par jour à la ligue. Sinon, on t'éjectera du groupe.

Je lui réponds, très sûr de moi :

– Aucun problème !



Le soir venu, je reprends la tablette et j'opte pour une aventure dans une forêt mystérieuse. Je dois rapporter l'eau d'une fontaine magique. Mon trappeur tranche des lianes et escalade d'énormes troncs.

En plus de ça, il doit éviter les coups de griffe d'un grizzli qui surgit de temps en temps d'un buisson rouge. Ouh là là, c'est plus difficile que la première aventure. Aïe! Le grizzli vient de lui arracher un bras.

La partie est terminée. J'ai perdu.



Allez, je recommence. Cette fois, je ne franchis pas le buisson rouge où se cache le grizzli. Mon trappeur passe par le pont suspendu. Oh non ! Le pont prend feu et mon héros dégringole. C'est encore perdu.

Je regarde l'heure : j'ai presque épuisé le temps d'écran autorisé par mes parents pour une journée. Allez, encore une dernière petite partie, je dois y arriver. Mon trappeur parvient finalement à remplir sa gourde à la fontaine magique.







Je gagne 120 points. C'est un peu moins que les 150 points minimums demandés. Je vérifie les scores des autres de notre ligue, ils sont meilleurs que les miens.

Que dira Jojo, demain? Je me couche un peu inquiet pour la suite.

À la récré, Charles me fait un peu la tête parce que je n'ai pas envie de jouer à *La guerre des cités*. Jojo, lui, est moins content qu'hier, il me prévient :

– Tu dois recommencer les parties jusqu'à ce qu'elles te rapportent suffisamment de points. Tu comprends, si on ne gagne pas 1 000 points par jour à nous six, notre ligue sera rétrogradée au niveau « apprentis ». Ce sera complètement nul, et les autres joueurs ne voudront plus de toi.

Je promets de vraiment mériter ma place dans le groupe.





Mais c'est plus facile à dire qu'à faire. Ce soir, je dois combattre des chauves-souris pour m'emparer d'une coupe en or. Mon trappeur n'arrive pas à éloigner les bestioles volantes avec la queue de sa toque. De plus en plus nombreuses, elles finissent par lui sucer toute sa force vitale. Pour m'en sortir, j'essaie différents itinéraires : les remparts, le couloir aux armures, la grande cour.

Mais c'est toujours pareil : je perds la partie encore et encore. En plus, j'ai déjà dépassé mon temps d'écran autorisé.

Après le dîner, Maman me dit :

– Ça suffit, la tablette !

Je proteste :

– Mais tu ne comprends pas, cette partie est vitale ! Je risque de tout perdre.

– C'est ridicule ! répond Maman, tu deviens complètement accro aux écrans. Ça ne me plaît pas du tout !

– S'il te plaît, c'est un nouveau jeu trop bien. J'ai plein de copains qui y jouent !





Maman se laisse convaincre :

– Je t'accorde un quart d'heure de plus, dit-elle, exceptionnellement !

Je finis par trouver une ruse et mon trappeur s'empare de la coupe. C'est gagné. 150 points tout juste. J'ai eu chaud !



Le lendemain, c'est la même chose. Je n'arrive pas à remporter la partie dans mon temps d'écran autorisé. Comme je sais que Maman ne va pas céder une deuxième fois, je décide de reprendre mes tentatives en cachette. Quand tout le monde est couché, j'emporte discrètement la tablette dans ma chambre.





Je continue comme ça toute la semaine. C'est amusant de faire de la tablette sous la couette. Je suis quand même très fatigué, car chaque aventure est plus difficile et plus longue que la précédente, et je m'endors de plus en plus tard.

Le jeu devient très difficile... Pour améliorer son score, Corentin se cache avec la tablette sous sa couette. Il joue de plus en plus tard...

## chapitre



## Au cœur du tourbillon

À l'école, Jojo me met la pression.

– Tu vois bien que les autres rapportent plus à la ligue que toi. Moi, l'aventure du château fort, je l'ai gagnée en 250 points ! Toi, tu es toujours au minimum.

Je me cherche des excuses :

– C'est ton personnage qui est meilleur. Je n'aurais pas dû choisir le trappeur.

– Peut-être mais c'est trop tard, me dit Jojo. Si tu changes de personnage, tu devras recommencer tout depuis le début et tu ne seras plus dans la ligue.



Mercredi après-midi, Charles propose qu'on se retrouve au parc pour jouer ensemble. Je lui réponds :

– Je ne peux pas. Je dois en profiter pour améliorer mon score pendant que Maman est au travail.

– Tu m'énerves avec ce jeu, me dit Charles.





Je passe de plus en plus de temps sur la tablette. Matin et soir, jour et nuit, dans les toilettes, sous la couette. Mais mon trappeur échoue de plus en plus souvent. Il est vraiment trop nul ce personnage ! À sa place, je ferais beaucoup mieux.

Toute la journée, ces échecs me trottent dans la tête. Et le soir, dans mon lit, alors que mon trappeur vient de tomber d'un pont pour la cinquième fois, j'interromps la partie quelques instants pour réfléchir.

Je fixe l'écran intensément en refaisant le parcours dans ma tête. Soudain, je me sens très fatigué. Mes paupières sont sur le point de se fermer. Bizarrement, je vois le visage de mon trappeur, en gros plan, qui semble me dire quelque chose. Puis je me réveille en sursaut et, sans savoir pourquoi, je pose mon doigt sur une icône en forme de spirale, que je n'avais jamais vue avant.



Tout à coup, je sens une drôle de chaleur dans mon corps. Ça chauffe, ça démange, ça picote. Pfff! En une seconde, je suis aspiré par l'écran qui m'absorbe en entier.

J'atterris dans l'herbe, avec la tête qui tourne un peu, mais bien réveillé. Incroyable! Que m'est-il arrivé? Je suis dans le jeu. J'ai pris la place du trappeur!





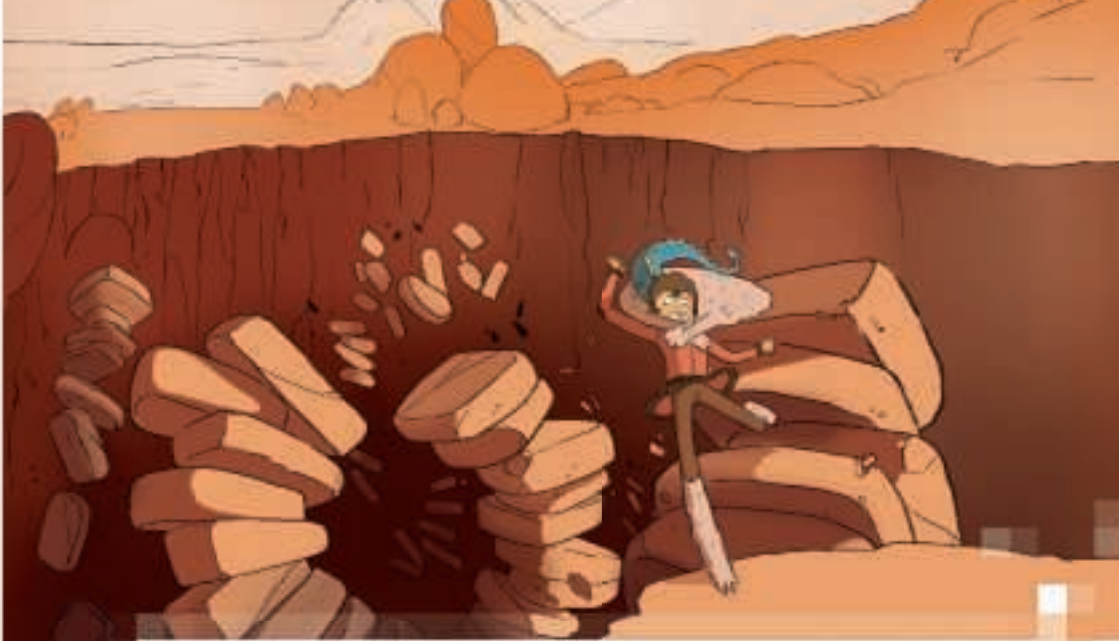


Je sens l'humidité traverser mon pyjama, ou plutôt mon costume. Je tâte la fourrure de ma toque et l'enlève de ma tête pour examiner la queue de dragon. Les écailles sont dures et brillantes, la pointe acérée comme une flèche. Je remets cette arme redoutable sur ma tête et effleure le couteau. C'est un truc de dingue, mais puisque je suis là, je me sens prêt à affronter moi-même tous les obstacles du jeu !

C'est parti ! Je dois délivrer une licorne prisonnière d'une grotte. Première étape : escalader un chêne géant. À l'aide du couteau, je taille des marches dans le tronc. J'attrape une liane, j'atterris sur du sable et des crabes empoisonnés se jettent sur mes pieds. Mon couteau a vite fait de les écarter.

Je bondis vers la grotte. Attention, c'est ici que le trappeur avait échoué. Il faut courir sur un pont qui s'effondre au fur et à mesure qu'on marche dessus. Je dois aller plus vite que lui. On va voir ce qu'on va voir, car je suis le premier de la classe en course !





Je démarre en trombe. Je sens les pierres se dérober sous mes pieds mais j'accélère encore l'allure et parviens de justesse de l'autre côté. Waouh ! Il ne me reste plus qu'à pénétrer dans la grotte et délivrer la licorne. J'ai gagné ! Je peux enfin me reposer.

Je me rappelle d'un coup, qu'en vrai, je ne suis pas un trappeur aventurier mais Corentin, un enfant qui devrait dormir à l'heure qu'il est. J'enlève la toque de ma tête... Pffft ! Je me sens aspiré en arrière et, dans un tourbillon, je retrouve mon lit.



Je tremble un peu. Je n'en reviens pas. Quand les battements de mon cœur ont un peu ralenti, je regarde le score. 300 points! Mon record, mieux que Jojo! J'ai un peu mal aux mains à cause du frottement de la liane, mais j'ai adoré cette aventure. Tout heureux et fier de ma victoire, je m'endors enfin.



Incroyable! Corentin a plongé dans l'univers du jeu.  
Il porte les habits du trappeur, il se bat à sa place  
et il gagne! Quand il retrouve son lit, il se sent fier.

## chapitre



## Ça va faire mal!

À l'école, Jojo commente mon score :

– C'est pas mal. Mais tu verras, dans la jungle, ce sera plus dur.

Le soir, je répète un peu le parcours avec le trappeur. Vais-je à nouveau prendre sa place? En suis-je capable? Dès que je suis au lit, l'icône en spirale apparaît sur l'écran et je ressens comme une décharge électrique qui me traverse. J'hésite une seconde, puis j'appuie fermement sur l'icône et...







Oh là là ! Je tombe dans une mare de boue, je me fais piéger dans une toile d'araignée géante et je suis dévoré par des moustiques. Je remporte quand même la partie et je peux enlever ma toque. Quand je retrouve mon lit, j'ai marqué 160 points. Dix de plus que Jojo, mais moins que les autres.

Je repense à ce que je viens de vivre. C'est fou quand même ! Ensuite, je passe le reste de la nuit à gratter mes piqûres d'insectes.

Au réveil, j'ai la paupière tout enflée.



– Des moustiques en cette saison ? C'est bizarre, dit Maman, au petit déjeuner. Je leur ferai la chasse dans ta chambre ce soir. En attendant, je vais te mettre de la pommade, ça te fera du bien.

La nuit d'après, pendant mon aventure, je me prends un coup de massue dans la figure. Résultat : un œil au beurre noir bien difficile à cacher à Maman qui me regarde, stupéfiée. Elle me prend dans ses bras :

– Mais enfin Corentin, que t'est-il arrivé ?

– J'ai fait un cauchemar, et je me suis cogné sur le coin du lit.

À l'école, tous les copains sont impressionnés par mon œil. Même les filles m'entourent, en poussant des cris d'effroi. Le jour d'après, j'arrive en classe avec l'autre œil amoché. Cette fois, c'est un tentacule de pieuvre qui m'a frappé et je suis trop crevé pour courir avec Charles à la récré.



En classe, je tombe de sommeil. La maîtresse, qui l'a bien remarqué, me regarde d'un drôle d'air. J'aimerais bien arrêter un peu de jouer mais je ne peux pas, car mes scores vont dégringoler et je redescendrai au niveau « apprenti ». Avec tout le mal que je me suis donné, ça serait vraiment injuste.



Dans la cour, Jojo m'évite. Je ne comprends pas pourquoi. Il n'a plus l'air aussi intéressé par le jeu. D'ailleurs ses scores sont moins bons.





Ce soir, nouvelle plongée dans la tablette. J'affronte des scorpions pour retrouver une lampe magique. L'un d'eux réussit à me piquer le pied. Je hurle de douleur mais je parviens à déterrer la lampe.

Je n'ai gagné que 140 points et je me recouche, avec un mal de chien. Je commence à en avoir marre de souffrir à la place de mon trappeur. Jusqu'où cela va-t-il aller ?



Au petit déjeuner, je ne peux pas m'empêcher de gémir en posant mon pied par terre. Maman m'examine :

– Mais tu as une verrue énorme, Corentin !  
Je prends rendez-vous chez le médecin.



Chaque nuit, Corentin plonge dans le jeu vidéo.  
Épuisé, il se blesse en combattant ses adversaires.  
Sa mère s'inquiète, mais il ne veut pas arrêter...

## chapitre



## C'est pas du jeu!

Ma dernière aventure m'a valu un bleu au menton. J'ai raté un saut et je me suis ramassé contre un mur. Maman dit qu'elle parlera de mes cauchemars au docteur. À l'école, je fais à nouveau l'attraction : le tour de mes yeux a viré du noir au jaune. À la récréation, la maîtresse me prend à part et me demande si tout va bien à la maison.

Je comprends tout à coup qu'elle me prend pour un enfant battu. Je rougis et lui raconte la même histoire de cauchemars qu'à Maman.

– Ah bon, me dit la maîtresse. Je vais en parler à ta mère. Ce n'est pas normal de se blesser ainsi.



L'après-midi, en sport, il y a course de vitesse. D'habitude, c'est toujours moi le meilleur. Mais aujourd'hui, je suis tellement fatigué que mes jambes n'avancent plus.

Je rentre à la maison complètement déprimé. Je vois bien que Maman est embêtée par la conversation qu'elle a eue avec la maîtresse.

Maintenant, on a rendez-vous chez le docteur et je ne pourrai toujours pas dire la vérité. D'abord, personne ne me croira. Et puis si j'avoue que j'ai passé des heures et des heures sur la tablette, on me forcera à arrêter *Aventures légendaires*. Hors de question !





Ce soir-là, quand je vois que l'aventure se passe au fond de la mer, je décide de ne pas prendre la place de mon personnage. Boire la tasse, non merci ! Mon trappeur gagne la partie au bout de dix tentatives. Il rapporte à peine 100 points. Il doit être au moins 2 heures du matin quand j'arrête de jouer.



Au lever, Maman a l'air consternée quand elle voit que j'arrive à peine à ouvrir les yeux :

– Corentin, je suis très inquiète. Pour régler tes problèmes de sommeil, je vais prendre aussi rendez-vous chez un psychologue.

– Mais non, Maman. Ce n'est pas grave.

Mais je vois bien qu'elle n'est pas convaincue.



Ça ne peut plus continuer comme ça. Dans la cour, je m'avance vers Jojo pour lui avouer que je vais sans doute renoncer au jeu. Mais c'est lui qui me parle en premier.



– Salut Corentin. Tu as joué hier? Moi j'ai arrêté. Ça me coûtait trop cher et mes parents ne veulent plus payer.

Je ne comprends pas :

– Pourquoi trop cher?

– Ben, tu sais bien, m'explique-t-il. Pour gagner des points de vie plus facilement, on peut en acheter avec une carte bancaire. Je dépensais cinq euros par semaine pour mon héros. Mes parents trouvent que ça fait trop. De toute façon j'en avais marre de ce jeu. Toi, en tout cas, t'es un super joueur.

Ça c'est sûr, moi, je n'ai pas payé mes scores avec de l'argent mais avec des bleus et des bosses ! Si ça se trouve, les autres aussi payent pour leurs scores. C'est de la triche, si c'est comme ça, j'arrête !

Le soir même, je ne touche pas à la tablette. Je me couche tôt et je passe la meilleure nuit de ma vie. Quelle délivrance !

Le matin, je me sens si bien que Maman retrouve le sourire. Quel bonheur ! Le lendemain, la visite chez le docteur ne se passe pas trop mal. Je dois boire des tisanes pour mes cauchemars et pour le pied, une pommade suffira. Ouf ! Je suis sauvé.



Pendant quelques temps, je ne joue plus du tout aux jeux vidéo. Et puis je refais une partie de *La guerre des cités* avec Charles. Mais je trouve ça ennuyeux maintenant.

Manon nous fait découvrir un jeu qu'elle adore. Ça s'appelle *Voyageurs du temps*. C'est un jeu de course avec des obstacles. On est parfois chez les hommes préhistoriques, parfois chez les Romains ou encore chez les chevaliers. Et à la récré, on fait des courses à trois, Manon, Charles et moi, comme dans le jeu. Quand on imite les hommes préhistoriques, on est morts de rire !



Jojo nous regarde de loin. Un jour, il me dit :  
– Ça te dirait de venir chez moi un vendredi  
soir pour qu'on fasse une partie de *Voyageurs  
du temps* ensemble?

Sans hésiter, je lui réponds :

– Ah non, le vendredi, je suis à mon club  
d'escalade. Tu devrais essayer, tu sais. La vraie  
vie, c'est bien aussi!







**FIN**

**j'AIME LIRE**

Et toi, quel est ton jeu vidéo préféré ? Écris-nous ou envoie-nous un dessin!  
J'aime lire, 18 rue Barbès, 92128 Montrouge Cedex. N'oublie pas d'indiquer tes nom, prénom, âge et adresse.