

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– | Déconnexion

Description: Sommaire incomplet: tome 3. Déconnexion.

Identifiants: Canadiana 20240011112 | ISBN 9782897839611 (vol. 3)

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 GAME?

3. Déconnexion



LES ÉDITEURS RÉUNIS

Du même auteur  
chez Les Éditeurs réunis

*Es-tu game ?*

1. *Téléchargement*, 2024
2. *Mise à jour*, 2025

*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

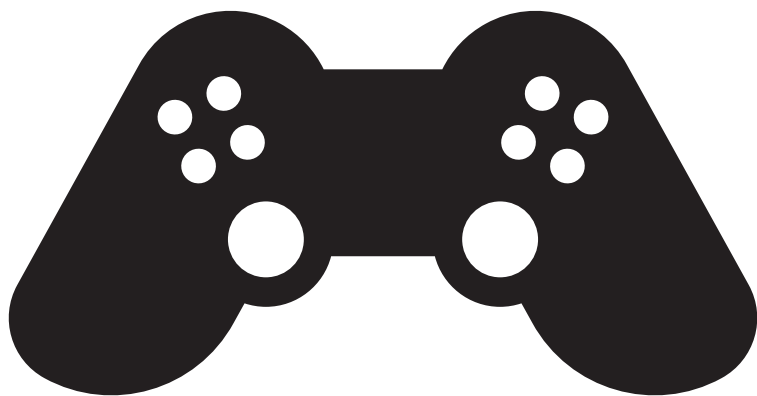
*Atlantide*

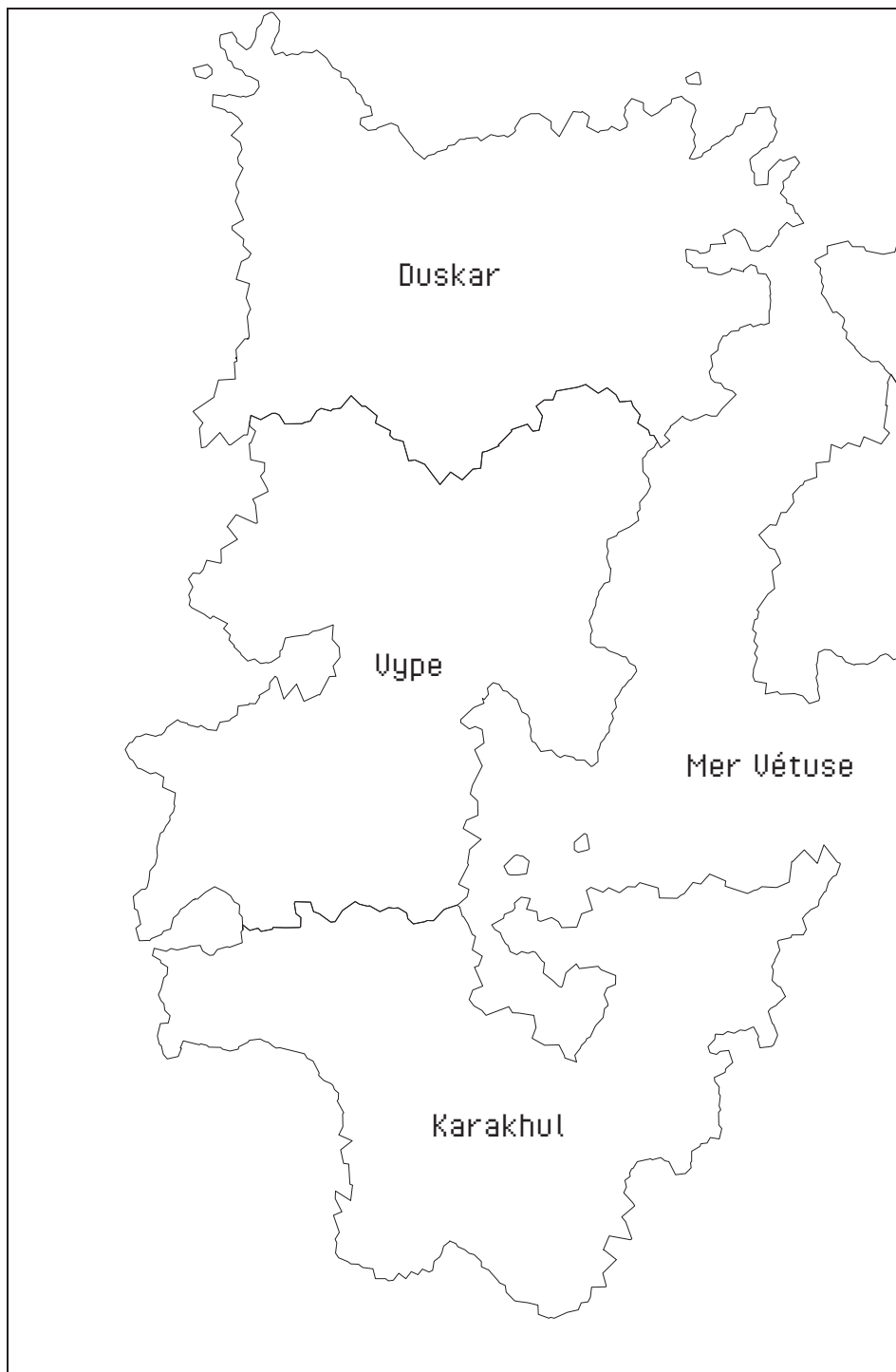
1. *La prophétie du fléau*, 2012
2. *La guerre des civilisations*, 2012
3. *La chute d'un empire*, 2012

*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**





# Nethéria

Terres sauvages  
du nord

Taneth

Khalandir

Argoth

Erendor

Blyss

Berylia

Ystrill

Nidir

Nuraq







# CHAPITRE 1

Le soleil, déjà haut dans le ciel, inondait de lumière la plaine verdoyante. L'herbe longue ondulait doucement sous l'effet d'une légère brise, tandis qu'une rivière scintillante serpentait au cœur de cette contrée sauvage. Au loin, une forêt dense se découpait nettement sur le fond du ciel bleu, parsemé de quelques gros nuages blancs. Cet endroit idyllique était presque trop parfait pour être réel, mais rien ne trahissait son origine artificielle.

Parcourant lentement la plaine, un guerrier avançait, absorbé par un tourbillon de pensées. De grande taille, il avait la peau légèrement foncée, qui contrastait avec ses yeux bleus perçants. Vêtu d'une cuirasse d'un vert émeraude, il dégageait une prestance indéniable, celle d'un combattant aguerri. Pourtant, derrière cette apparence imposante se cachait un jeune garçon encore ébranlé par sa plus récente aventure.

— Sarkis! appela Philippe, scrutant la plaine du regard.

Il ignorait ce qu'il était advenu de son compagnon. Avait-il été téléporté dans un endroit complètement différent? Même s'il s'agissait d'un PNJ, Philippe ne pouvait s'empêcher de s'inquiéter pour l'umbrarien avec qui il avait surmonté toutes les épreuves du cercle de pierres. Plus que tout, il espérait que Sarkis n'était pas resté coincé dans la forêt ensorcelée.

D'autres préoccupations tourmentaient le jeune garçon. Dix ou quinze minutes plus tôt, en touchant un éthérien, il avait ouvert les yeux dans sa chambre d'hôpital,

retrouvant momentanément son véritable corps. Après des mois piégé dans un jeu vidéo, regagner le monde réel avait été pour lui une expérience bouleversante, même si elle n'avait duré que quelques minutes. Loin d'être au bout de ses peines, il s'était ensuite retrouvé coincé entre un rocher et une falaise, victime d'un bogue introduit par la mise à jour de QuantumPlay. Mais ce qui l'avait le plus troublé, c'était d'avoir été secouru par Norbert Morel, l'homme à l'origine de tous ses malheurs. Le savant fou, bien que mort dans le monde réel, lui avait révélé qu'il avait réussi à transférer définitivement son esprit dans *Aurora*, devenant ainsi un être entièrement numérique. Ses motivations restaient obscures, mais Philippe était résolu à le retrouver et à l'obliger à le renvoyer dans le monde réel.

Malgré toute sa détermination, Philippe se sentait épuisé. Son enveloppe numérique était en pleine forme, mais son esprit était surchargé. Il s'approcha de la rivière et s'assit dans l'herbe haute pour faire le point et déterminer sa prochaine action. Après tout ce qu'il venait de vivre, il appréciait ce moment de répit. Le clapotis de l'eau sur les rochers avait un effet apaisant.

Il commençait à peine à se détendre lorsqu'il songea à Zuk Diaf. Le petit golem végétal avait vaillamment combattu aux côtés d'Émeric Grisacier et de Sarkis, mais il avait finalement été vaincu par une horde de furax. Heureusement, ce n'était pas une fin définitive, car les golems avaient la capacité de se régénérer.

Il était peut-être encore trop tôt pour invoquer Zuk Diaf, mais Philippe avait besoin de la compagnie du PNJ.

Il appréciait la jovialité du golem et, par-dessus tout, il ne voulait pas rester seul. Il s'empara du cylindre de bois dans son inventaire et invoqua le golem. N'ayant visiblement pas encore récupéré toutes ses forces, ce dernier s'était révélé plus petit qu'à l'accoutumée et paraissait moins robuste. En revanche, sa bonne humeur était intacte.

— Bonjour Zuk, dit Philippe, ravi de retrouver son fidèle compagnon.

— Urokk silar krex, briax mliin ! déclara le golem avec un enthousiasme débordant.

Philippe arrivait généralement à déchiffrer le langage du PNJ en se basant sur le contexte, mais cette fois-ci, il n'avait aucune idée de ce que racontait Zuk Diaf.

— Frar drukk fiem frax, tropi thral, poursuivit le golem. Urekt keviok gritt, drukk flara thraal.

Il gesticulait de plus en plus, mimant des coups de poing et de pied dans le vide comme s'il affrontait une horde d'ennemis invisibles. Apparemment, il évoquait avec fierté sa dernière bataille.

— Tu as bien combattu, le félicita Philippe. Je n'aurais jamais réussi à aller aussi loin sans ton aide.

Le golem se dressa fièrement, satisfait qu'on reconnaisse sa valeur. Puis, incapable de rester plus longtemps en place, il bondit soudainement dans la rivière et commença à éclabousser le guerrier.

— Emric jir fiu plak, lança-t-il en riant.

— Je n'ai pas l'intention de me baigner, répliqua Philippe, qui était déjà à moitié trempé.

Peu à peu, l'attitude enjouée de Zuk Diaf lui permit de relâcher la pression et d'oublier ses soucis. Il commençait enfin à se détendre lorsqu'un son distinctif retentit, signalant une demande de jeu en mode coopératif. D'abord surpris, Philippe comprit qu'après les problèmes causés par la mise à jour d'*Aurora*, QuantumPlay avait enfin pu relancer les serveurs. Chloé et Anaïs pouvaient donc à nouveau se connecter et lui rendre visite dans le monde numérique.

Thalia se matérialisa près de Zuk Diaf, qui se fit un plaisir de la saluer. Elle accorda peu d'attention au golem, s'intéressant davantage à la nouvelle cuirasse de son frère.

— Ce n'est pas une pièce d'équipement ordinaire, devina-t-elle. Est-ce qu'elle est magique ?

— Tu ne veux pas savoir si je vais bien ? répliqua Philippe, un peu vexé par ce manque d'empathie.

— Je sais déjà que tu vas bien, s'impacienta Chloé. Ta jauge d'énergie est au maximum.



Il était vrai que les neuf barres d'énergie d'Émeric Grisacier étaient intactes. En revanche, le moral de Philippe était quelque peu ébranlé, ce qui n'apparaissait

pas dans les statistiques de son personnage. La meilleure façon de faire comprendre à Chloé son état d'esprit était de lui résumer tout ce qui s'était passé pendant son absence. Le passage concernant le cercle de pierres capta particulièrement l'attention de la jeune fille, tout comme l'intervention de l'éthérien. Mais le point culminant du récit concernait Norbert Morel.

— C'est impossible ! s'exclama Chloé. Il est mort.

— Il est décédé dans le monde réel, admit Philippe, mais son esprit existe toujours sous forme numérique. Il incarne un mage, et il se fait appeler Morwen.

— Cet homme est vraiment un savant fou, commenta Chloé. Il a réussi l'impossible, mais c'est un tricheur. Les joueurs ne peuvent pas incarner un mage, parce que ces derniers sont beaucoup trop puissants.

Ce qu'elle affirmait n'était pas tout à fait exact. Tant que les aurores étaient absentes du ciel, les mages étaient privés de leurs pouvoirs. Chloé en était bien consciente et se demandait pourquoi Norbert Morel avait choisi de transférer son esprit dans ce type de PNJ.

— Il n'est pas complètement inoffensif, précisa Philippe. Il peut encore manipuler certaines lignes de programmation, comme s'il avait toujours accès au code du jeu. J'ai déjà rencontré un autre mage possédant cette capacité, mais ce PNJ croyait simplement qu'il avait des visions lui permettant d'accéder à une dimension supérieure.

D'après Chloé, ce n'était pas une coïncidence. Norbert Morel avait probablement doté les mages de cette compétence hors du commun, sachant qu'il deviendrait lui-même l'un d'eux.

— Qu'est-ce qu'il veut vraiment? demanda Chloé. Il t'a sûrement révélé son objectif ou ce qu'il attendait de toi.

— Il m'a dit que je pourrais l'affronter, se rappela Philippe. Je ne me souviens plus de ses paroles exactes, mais je crois qu'il voulait que je termine la quête principale.

En retrait, Zuk Diaf écoutait distraitement la conversation du guerrier et de la féignis, bâillant à plusieurs reprises pour montrer qu'il s'ennuyait.

— Blekk truff, jirr flokk, grogna-t-il en s'éloignant pour explorer les environs.

— Il n'est pas très patient, s'amusa Philippe, mais il est d'une loyauté à toute épreuve.

— Il n'a pas vraiment le choix, lui rappela Chloé. Il a été programmé pour t'obéir.

Philippe n'appréciait pas le point de vue de sa sœur. À ses yeux, Zuk Diaf était son ami, et il était capable de faire ses propres choix. Au fond de lui, il savait que la personnalité du golem avait été façonnée par un programmeur, mais il ne pouvait s'empêcher de le considérer comme un être vivant.

— Ce n'est qu'un PNJ, trancha Chloé, agacée par l'attitude de son frère. Tu devrais plutôt te concentrer sur la prochaine étape.

— Je sais déjà ce que je dois faire, répondit Philippe. Le seigneur d'Argoth est l'ennemi principal du jeu. Pour le vaincre, je dois persuader les différents royaumes de former une alliance.

— C'est une perte de temps! objecta Chloé d'un ton tranchant.

— La meilleure façon de retrouver Norbert Morel, c'est de terminer la quête principale, insista Philippe, refusant de céder.

— La quête principale n'a plus d'importance, répliqua Chloé. Il y a une solution beaucoup plus simple: nous devons trouver un éthérien et lui demander de renvoyer ton esprit dans ton corps.

— Pour une fois dans ta vie, j'aimerais que tu sois d'accord avec moi, s'impatienta Philippe. Est-ce que c'est si difficile?

Chloé allait répliquer, mais elle fut interrompue par Zuk Diaf, qui revenait vers eux en agitant frénétiquement les bras.

— Flirr krenk! Mikk truk vegrin rizz.

Fébrile, le golem fit signe à Émeric Grisacier de le suivre. Il paraissait avoir fait une découverte d'une importance capitale. Intrigué, le guerrier décida de le suivre, la félignis sur ses talons.

— Ralentis un peu, demanda plusieurs fois Philippe, mais Zuk Diaf continuait de courir aussi vite que ses petites jambes le lui permettaient.

En atteignant le sommet d'une colline, Philippe et Chloé découvrirent ce qui avait tant excité le golem. Dans la plaine qui s'étendait devant eux, trois piliers formaient un triangle parfait, au centre duquel lévissait une sphère à environ un mètre du sol. Sa surface lisse et translucide émettait un halo lumineux teinté de jaune.

— Qu'est-ce que c'est ? demanda Philippe.

— Je ne sais pas, reconnut Chloé, mais je suis persuadée que c'est très important. Cette structure est probablement liée à une quête.

— Uekk flor krenk, ajouta Zuk Diaf.

Sans hésiter, il se précipita en bas de la colline pour examiner les piliers et la mystérieuse sphère d'énergie. Chloé le suivit de près, tandis que Philippe préférait la prudence. Contrairement au golem et à la félignis, un faux pas l'entraînerait vers une mort définitive.

Chloé examina d'abord l'un des piliers, cherchant des inscriptions, mais n'en trouva aucune. Elle se dirigea



ensuite vers la sphère lumineuse, qui se révéla tout aussi énigmatique. Sa surface ne fournissait aucun indice indiquant son origine ou sa véritable fonction.

— As-tu découvert quelque chose ? demanda Philippe, qui hésitait encore à s'approcher de la sphère.

— Pas encore, répondit Chloé, mais je continue de chercher.

— Grunt krek marra fik, déclara Zuk Diaf en levant une main vers la sphère.

— Ne fais pas ça ! cria Chloé, mais il était déjà trop tard.

Au moment où la main du golem entra en contact avec l'objet lumineux, une réaction fulgurante se produisit. La sphère se dilata à une vitesse incroyable jusqu'à ce qu'elle atteigne chacun des piliers. En un instant, des murs d'énergie apparurent, formant un triangle scintillant d'une dizaine de mètres de hauteur.

— Nous sommes pris au piège ! s'inquiéta Philippe, qui devinait la suite des événements. Préparez-vous à combattre.

Chloé avala un élixir et entama une incantation. Comme son frère, elle pressentait qu'un ennemi allait bientôt apparaître et que le triangle d'énergie délimitait clairement une arène de combat.

Un cri perçant, similaire à celui d'un rapace, retentit dans le ciel. Une créature ailée, massive et menaçante, planait

au-dessus du triangle d'énergie. Son plumage sombre, presque métallisé, étincelait sous la lumière du soleil. Son corps rappelait celui d'une chauve-souris, tandis que sa tête ressemblait à celle d'une fourmi géante. Ses mandibules, longues et incurvées, étaient suffisamment grandes pour trancher la tête d'un homme. Ses pattes, couvertes de poils épais, se terminaient par des pinces puissantes qui se contractaient avec une rapidité inquiétante. La créature, avec son apparence étrange et redoutable, offrait un spectacle aussi fascinant que terrifiant.

— Cet animal est vraiment dégoûtant, commenta Chloé, tout en maniant habilement les *joysticks* de sa manette pour suivre les mouvements de la créature.

— Tu as raison, admit Philippe, mais ce qui m'inquiète le plus, c'est qu'il a des ailes. Ce ne sera pas facile d'affronter un ennemi qui peut voler.

— *Snar vrik wess*, déclara Zuk Diaf, visiblement prêt à en découdre.

Malgré la gravité de la situation, Philippe se surprit à penser à Nyra. La sylphe, avec son habileté exceptionnelle à l'arc, aurait pu toucher le monstre en plein vol. Elle était malheureusement morte, et son absence continuait d'être une source de tristesse pour le jeune garçon.

La créature ailée poussa un nouveau cri, ramenant Philippe à l'instant présent. Il dégaina son épée en se demandant quel était le point faible de son adversaire. Devait-il viser la tête ou le corps ?

— La première chose à faire, c'est de lui couper les ailes, l'informa Chloé. Une fois clouée au sol, cette créature sera bien plus facile à éliminer.

Philippe hocha la tête, prêt à suivre les instructions de sa sœur. Il serra fermement le pommeau de son épée à deux mains, la tenant comme s'il s'apprêtait à frapper une balle de baseball. Lorsque la créature cessa de tourner pour plonger vers le centre de l'immense triangle, une poussée d'adrénaline envahit le jeune garçon. Il espérait arriver à l'atteindre du premier coup et mettre rapidement fin au combat.

Volant à toute allure, le monstre survola Émeric Grisacier, tout en restant hors de portée. Puis, d'un mouvement fluide, il bifurqua légèrement et fonça sur Thalia. D'une simple pression du pouce, Chloé activa l'attaque de son personnage. L'alchimiste lança une boule de feu en direction de la créature, mais celle-ci esquiva le tir avec une aisance déconcertante.

— Il est trop rapide, se désola Chloé. Je n'ai pas eu le temps de bien viser.

Avec une agilité surprenante, la créature fit volte-face et trompa la vigilance de Thalia. Ses pinces se refermèrent brutalement sur les épaules de la félinis, la soulevant du sol en un clin d'œil. En quelques secondes, elle atteignit une hauteur vertigineuse, dépassant de plus de deux fois celle des piliers.

Furieuse, Chloé agitait ses doigts sur les boutons de sa manette, tentant désespérément de libérer son

personnage. Elle savait que le monstre emmenait Thalia vers le ciel pour ensuite la laisser tomber dans le vide. La chute s'annonçait terrible et risquait de vider la jauge d'énergie de l'alchimiste.

— Je ne sais pas si je vais survivre à la chute, déplora Chloé.

Depuis le sol, Émeric Grisacier et Zuk Diaf observaient la scène, impuissants. Lorsque le monstre finit par lâcher prise, Thalia fit une chute incroyable qui aurait été fatale dans le monde réel. Heureusement, les jeux vidéo fonctionnaient différemment, et la mort ne survenait que lorsque la jauge d'énergie était entièrement vide.

— Il ne me reste que deux barres d'énergie, se désespéra Chloé, soulagée malgré tout de ne pas avoir été éliminée. Tu dois absolument éviter que cette chose t'attrape.

Ce conseil était inutile. Philippe savait pertinemment qu'une chute similaire réduirait presque à néant ses chances de survie. Les nerfs à vif, il surveillait la créature qui semblait maintenant s'intéresser à lui. Lorsqu'elle plongea dans sa direction, il frappa de toutes ses forces, sans parvenir à l'atteindre. Refusant de connaître le même sort que Thalia, il s'efforça de maintenir sa lame en l'air pour tenir la créature à distance.

— Recule ! hurla-t-il, tout en fendant l'air avec son arme.

Il parvint finalement à atteindre le monstre au bas du corps, mais celui-ci riposta aussitôt, refermant ses énormes mandibules sur son bras. Cherchant désespérément à se

libérer, Philippe ne prêta aucune attention à la douleur intense qui l'assaillit. Avec sa main libre, il réussit à frapper la tête hideuse du monstre, qui finit par relâcher sa prise.

Tandis que l'animal reprenait de l'altitude, Philippe jeta un coup d'œil rapide à sa jauge d'énergie. À sa grande surprise, les dégâts étaient moins sévères qu'il le craignait. Il n'avait perdu qu'une barre et demie, tandis que le monstre avait déjà perdu le tiers de son énergie.



— Il n'est pas très robuste, remarqua Chloé, mais il est extrêmement rapide. Nous devons absolument lui couper les ailes.

Avant de reprendre le combat, elle ouvrit son inventaire et sélectionna une potion de guérison. À son grand désarroi, elle découvrit que tous les objets permettant de regagner des barres d'énergie étaient verrouillés. Dans ces conditions, les assauts de la créature devenaient encore plus redoutables.

Pour aider Émeric Grisacier, Zuk Diaf agitait frénétiquement les bras, espérant attirer l'attention du monstre. Ce dernier n'y porta malheureusement pas attention, préférant se concentrer sur le guerrier qui l'avait blessé. Déployant ses ailes, il vira près d'un pilier et se précipita vers lui. Comme il l'avait fait pour Thalia, il utilisa ses pinces pour le saisir et l'entraîner dans les airs.

Voyant le sol s'éloigner à une vitesse alarmante, Philippe se débattit pour se dégager, mais le monstre le tenait fermement, limitant ses mouvements. Malgré sa position désavantageuse, il parvint à soulever sa lame et à frapper une patte de l'animal. Poussant un cri de couleur, la créature ailée abandonna sa proie.

La chute fut aussi rapide que brutale. En percutant le sol, Philippe eut le souffle coupé, et sa vision se brouilla quelques secondes. Mais le plus alarmant était que sa jauge d'énergie n'affichait plus que deux barres. Si le monstre attaquait à nouveau, le jeune garçon n'avait pratiquement aucune chance de s'en sortir.



— Il revient vers toi ! hurla Chloé avec effroi.

Trop éloignée pour aider son frère, elle se leva instinctivement de son fauteuil. Les yeux rivés sur l'écran, elle obligea son personnage à courir aussi vite que possible. Cependant, elle savait que Thalia n'arriverait pas à temps.

Le monstre fonçait à toute vitesse, prêt à donner le coup fatal. À quelques mètres seulement d'Émeric Grisacier, il dévia brusquement sur la droite, incapable de maintenir sa trajectoire. Quelque chose s'était accroché à son dos, l'empêchant de battre des ailes.

— Hem frik Emeric ! s'écria Zuk Diaf en s'agrippant fermement au monstre.

Philippe ignorait comment le golem s’y était pris pour sauter sur le dos de la créature, mais cela n’avait aucune importance. Il avait l’occasion de reprendre l’avantage, et il n’y avait pas une seconde à perdre.

Enragé, le monstre se posa au sol et se débattit dans tous les sens pour se débarrasser du golem qui maintenait une pression sur ses ailes. Il remuait avec une telle vigueur que Zuk Diaf avait du mal à s’accrocher.

– **Trin diak !** cria le golem, juste avant que la créature ne le propulse dans les airs.

Libéré, le monstre déploya à nouveau ses ailes, prêt à s’élever vers le ciel. Il avait failli perdre la maîtrise de la situation, mais le guerrier était encore trop loin pour l’inquiéter. Il allait prendre son envol lorsqu’il se rendit compte que quelque chose le retenait.

Thalia avait lancé un sort pour maintenir la créature au sol. De solides racines s’étaient enroulées autour de ses pattes et l’empêchaient de s’envoler.

– Tu l’as eu ! s’exclama Philippe.

Au même moment, il remarqua qu’il avait regagné une barre d’énergie. Sa nouvelle cuirasse de régénération accomplissait lentement son travail, lui permettant de poursuivre le combat.

Cloué au sol, le monstre n’était plus aussi redoutable. Émeric Grisacier en profita pour lui porter plusieurs coups à la poitrine, avant de l’achever en enfonçant sa lame

dans sa tête. À l'instant où la créature poussa son dernier souffle, le triangle d'énergie se contracta, rétrécissant jusqu'à devenir une petite sphère de la taille d'un poing.

— Il a failli m'avoir, souffla Philippe, encore secoué par cette confrontation inattendue. Ce n'était pas un combat ordinaire. J'ai gagné une quinzaine de points d'expérience, ce qui m'a fait passer au niveau trente.



— C'était vraiment bizarre, renchérit Chloé. La créature est apparue dès que ton golem a touché la sphère, sans le moindre avertissement.

Déterminé à éclaircir ce mystère, Philippe s'approcha de la sphère, qui avait repris sa forme initiale. Une inscription apparut à sa surface :

1 point de compétence

Il s'agissait clairement d'une récompense pour avoir vaincu le monstre associé à cette arène. Philippe n'eut qu'à effleurer la sphère pour obtenir un nouveau point de compétence, qui fut également attribué à Chloé.

— Je pense que j'ai compris, fit la jeune fille, songeuse.

Elle pressa une touche pour ouvrir la carte de Nethéria. Comme elle l'avait soupçonné, de nombreuses icônes apparurent, marquant l'emplacement des arènes.



— Elles ont été ajoutées avec la mise à jour, expliqua Chloé. Les développeurs en ont placé une dans chaque royaume.

Contrairement à sa sœur, Philippe ne pouvait consulter une carte du monde comme l'aurait fait n'importe quel joueur. Sa réalité était très différente et comportait certaines restrictions.

— Ils ont dû réaliser que les joueurs ne gagnaient pas assez de points d'expérience, continua Chloé.

— Les arènes offrent des combats difficiles qui permettent de progresser plus vite, compléta Philippe.

— Ce n'est pas très original, critiqua Chloé. Ils se sont contentés d'ajouter des arènes sans les intégrer à l'histoire. Ce n'est pas digne d'un jeu comme *Aurora*. Je suis certaine que Norbert Morel aurait fait bien mieux.

Philippe se hâta de lui rappeler que cet homme était un dangereux savant fou qui jouait avec sa vie.

— Je sais, concéda la jeune fille, mais il faut reconnaître que c'est aussi un génie. Je crois qu'il disait la vérité en affirmant qu'il avait créé ce jeu vidéo. Sans lui, l'équipe de QuantumPlay n'est pas en mesure de poursuivre son œuvre.

Décidément, Philippe n'aimait pas entendre sa sœur faire l'éloge de Norbert Morel. Il préféra clore la discussion et se concentrer sur l'état de Zuk Diaf. Le golem tenait

toujours debout, mais il avait subi d'importants dégâts. Il était préférable de le renvoyer à la terre le temps qu'il reprenne des forces.

— Krenk flim bizast, protesta le golem, déterminé à rester aux côtés d'Émeric Grisacier.

— Tu t'es bien battu, dit Philippe, mais tu dois être raisonnable. Je t'invoquerai à nouveau dans quelques jours.

Tout comme son fidèle compagnon, Émeric Grisacier devait lui aussi reprendre des forces. Alors qu'il s'apprêtait à consulter son inventaire, Philippe constata que sa jauge d'énergie n'était plus qu'à une barre de sa pleine capacité.



— Cette armure de régénération est vraiment incroyable, dit-il avec enthousiasme. Sans elle, je n'aurais probablement pas survécu à ce combat.

— Tant mieux pour toi, répliqua sèchement Chloé, laissant transparaître une pointe de jalousie.

Cherchant à détourner la conversation, elle demanda à son frère s'il avait remarqué d'autres nouveautés ou changements depuis la mise à jour de QuantumPlay.

— Je n'en sais rien, avoua Philippe. Tout est allé si vite depuis que j'ai quitté le cercle de pierres. Je n'ai pas eu le temps de vérifier.

Maintenant qu'il s'y attardait, une nouvelle icône attira son attention. Elle était située à proximité de celle permettant d'accéder au menu principal. En la fixant un instant, il vit apparaître la description de cette nouvelle fonctionnalité :

Réinitialisation d'un PNJ