

# ESPION

CRIME  
IMPOSSIBLE



**Mac Barnett**

Illustrations de **Mike Lowery**

Texte français d'**Isabelle Allard**

« COMME LA PLUPART DES GENS, QUINN NE SAVAIT PRESQUE RIEN DU MONDE DU CRIME... CE QUI L'INTÉRESSAIT, DANS LES HISTOIRES QU'IL ÉCRIVAIT, CE N'ÉTAIT PAS LEUR RELATION AU MONDE MAIS LEUR RELATION À D'AUTRES HISTOIRES. »

— PAUL AUSTER, *CITÉ DE VERRE*

### À PROPOS DES ILLUSTRATIONS

Les lecteurs perspicaces remarqueront que parfois, un objet décrit comme étant d'une certaine couleur est montré dans les illustrations sous une autre couleur. Une lettre rouge sang paraîtra noire.

Les éléments bleus d'un drapeau seront de couleur orange. Une harpe dorée paraîtra verte.

C'est parce que nous n'avons utilisé que trois sortes d'encre pour imprimer les illustrations de ces livres : noir, orange et vert. Donc, tout ce qui est dans ce livre, peu importe sa vraie couleur dans la vie, sera noir, orange ou vert. Ou blanc! Cela correspond aux endroits où nous n'avons pas utilisé d'encre du tout. Tu n'avais probablement pas besoin de ces explications. Mais on ne sait jamais!

— M.B.



Pour Liza B. — M. B.

Pour mon frère Jon, qui m'a suivi et est sorti de la salle en courant durant la projection de *Gremlins*. — M. L.

Catalogage avant publication de Bibliothèque et Archives Canada

Titre: *Crime impossible* / Mac Barnett ; illustrations de Mike Lowery ;  
texte français d'Isabelle Allard.

Autres titres: *Impossible crime*. Français

Noms: Barnett, Mac, auteur. | Lowery, Mike, 1980- illustrateur.

Description: Traduction de: *Impossible crime*.

Identifiants: Canadiana 20190072008 | ISBN 9781443174961 (couverture rigide)

Classification: LCC PZ23.B3695 Cri 2019 | CDD j813/.6—dc23

Copyright © Mac Barnett, 2019, pour le texte anglais.

Copyright © Mike Lowery, 2019, pour les illustrations.

Copyright © Éditions Scholastic, 2019, pour le texte français.

Tous droits réservés.

Scholastic et tous logos connexes sont des marques de commerce ou des marques déposées de Scholastic Inc.

Game Boy est une marque déposée de Nintendo Co. Ltd.

Ce livre est une œuvre de fiction. Les noms, personnages, lieux et incidents mentionnés sont le fruit de l'imagination de l'auteur ou utilisés à titre fictif. Toute ressemblance avec des personnes, vivantes ou non, ou avec des entreprises, des événements ou des lieux réels est purement fortuite.

L'éditeur n'exerce aucun contrôle sur les sites Web de tiers et de l'auteur,  
et ne saurait être tenu responsable de leur contenu.

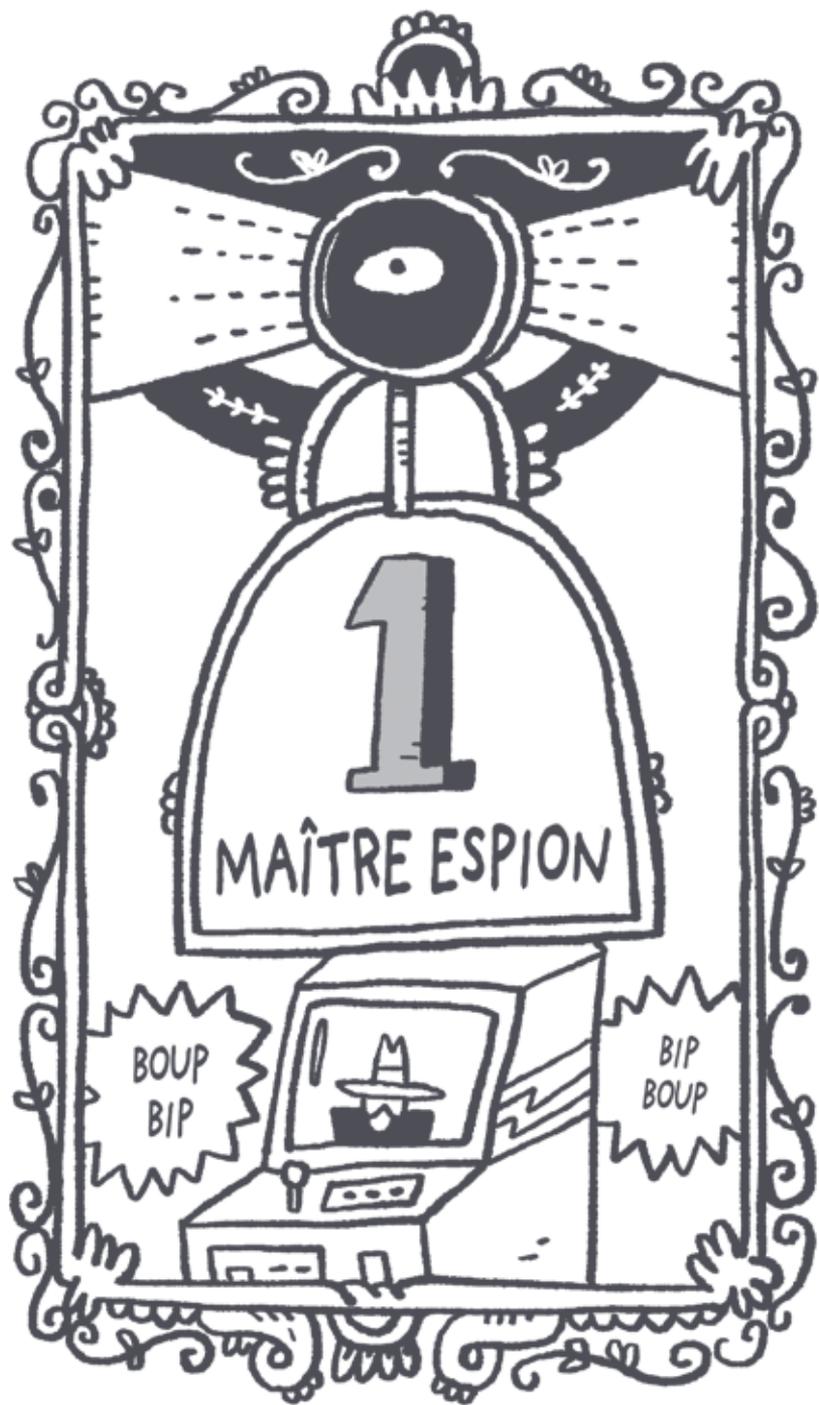
Il est interdit de reproduire, d'enregistrer ou de diffuser, en tout ou en partie, le présent ouvrage par quelque procédé que ce soit, électronique, mécanique, photographique, sonore, magnétique ou autre, sans avoir obtenu au préalable l'autorisation écrite de l'éditeur. Pour toute information concernant les droits, s'adresser à Scholastic Inc.,  
557 Broadway, New York, NY 10012, É.-U.

Édition publiée par les Éditions Scholastic,  
604, rue King Ouest, Toronto (Ontario) M5V 1E1

5 4 3 2 1 Imprimé en Chine 62 19 20 21 22 23

Conception graphique : Doan Buu







C'était en 1989. C'était un samedi.

J'étais dans un endroit où je passais souvent mes samedis en 1989 : le minigolf Golden Tee.

Le minigolf Golden Tee est un vrai endroit, sur une vraie rue appelée boulevard Castro Valley, dans une vraie ville appelée Castro Valley. Tu peux vérifier.

Ce minigolf est rempli de tous les faux objets qu'on trouve dans les vrais minigolfs : vrais faux moulins à vent, vraies fausses pagodes et trois vrais faux dragons dont les longs cous sortent d'un volcan.

Castro Valley se trouve en Californie, un endroit où il fait constamment soleil et où le ciel est bleu. C'est

presque toujours agréable d'être dehors, ce qui est super quand on aime jouer au minigolf.

Quand j'étais enfant, j'aimais bien le minigolf.

Mais j'aimais encore plus les jeux vidéo.

Et le minigolf Golden Tee avait une salle d'arcade.

À l'extérieur, c'était un beau jour de printemps.

À l'intérieur, il faisait noir et ça sentait le vieux tapis.

Au-dessus d'un comptoir dans un coin, une enseigne au néon rose indiquait SNACK BAR. On y vendait des pointes de pizza pour un dollar (la pizza n'était pas bonne). Des rondelles de hockey sur table en plastique heurtaient les parois. Des balles de caoutchouc dur de Skee-Ball remontaient l'allée et tombaient sur les côtés. Les machines bipaient. Les enfants criaient.





Les machines bipaient. Les enfants criaient de plus belle. Il y avait une zone où des jeux recrachaient de longues séries de billets qu'on pouvait échanger contre des prix en plastique : fausses araignées, super balles... Les prix étaient médiocres. Les jeux à billets étaient pour les nuls. J'étais là pour jouer à des jeux vidéo, où une pièce de vingt-cinq cents te donnait trois vies et où le seul prix était ton nom dans le tableau des meilleurs pointages. On ne jouait pas pour des super balles, on jouait pour être le meilleur.



Les bornes d'arcade étaient alignées en rangées, comme les colonnes d'un temple en ruine. Leurs écrans brillaient. Les mots INSÉREZ UNE PIÈCE clignotaient dans l'obscurité. J'étais dans le coin, après ALTERED BEAST, EXCALIBUR, TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES et GHOULS 'N GHOSTS.



Ces jeux étaient très bien. Mais moi, je jouais à MAÎTRE ESPION 2 : ÉDITION ARCADE.

C'était la suite exclusivement pour arcade de MAÎTRE ESPION. Le graphisme était meilleur. Les missions étaient plus farfelues. Mais surtout, ce jeu était connu comme étant très, très difficile. Impossible. Imbattable.

Et j'étais là, à affronter le dernier chef, avec trois vies et un bonus.

Derrière moi, j'ai entendu quelqu'un dire :

– Hé, ce gars va battre MAÎTRE ESPION 2!



Saut. Coup. Saut. Saut. Coup. J'étais penché au-dessus des commandes depuis trois heures, transpirant et martelant les boutons. Quand ma mère m'avait déposé au minigolf ce matin-là, elle m'avait donné un billet de cinq dollars. J'avais changé quatre dollars pour des pièces de vingt-cinq cents et dépensé le dernier dollar pour une pointe de pizza. L'assiette de carton graisseuse était toujours sur le dessus de la borne de jeu.



Un attroupement s'est formé derrière moi.

— Il a encore trois vies, a dit quelqu'un.

— Et un bonus, a ajouté quelqu'un d'autre.

— Je n'ai jamais vu qui que ce soit gagner à ce jeu, a déclaré un homme de quarante ans en débardeur qui traînait toujours dans cet endroit.

J'ai essayé d'ignorer leurs voix. Le dernier chef de MAÎTRE ESPION 2 était Maître Espion lui-même, un agent imposant du KGB vêtu d'un complet noir et transportant une mallette en métal. La confrontation se déroulait sur l'aile d'un avion russe.



Je martelais le bouton de saut pour éviter les attaques de Maître Espion.

— Quel est ton nom? a demandé un garçon.

— Mac, ai-je dit sans quitter l'écran des yeux.

— Matt?

Ça m'arrivait souvent.

— Mac. M-A-C.

— Hé, c'est juste trois lettres! Tu peux mettre ton nom complet dans le tableau des meilleurs pointages!

C'était vrai. C'était le plus grand avantage à avoir un nom de trois lettres dans les années 80. Et si je gagnais, j'aurais le pointage le plus élevé. Tous ceux qui viendraient au minigolf Golden Tee sauraient que j'étais le meilleur.

Maître Espion a lancé un bâton de dynamite. J'ai sauté par-dessus et lui ai donné un coup dans le ventre.

La foule scandait mon nom.

— Il va le battre! s'est écrié l'homme en débardeur.

— Génial! a dit un gars.

— Non. Il va mourir.

J'ai reconnu la voix.

C'était celle de Derek Lafoy.



Derek Lafoy allait à mon école. Il m'appelait « Mac Bavette ». Il lançait mes souliers de course sur le toit de l'école. Il possédait un serpent domestique, qu'il gardait dans un vivarium rouge dans sa chambre. J'avais entendu parler du serpent par d'autres élèves. Je n'étais jamais allé dans la maison de Derek. Il ne m'avait jamais invité à ses fêtes d'anniversaire. (S'il l'avait fait, j'y serais allé.)

— Derek, ai-je dit. Que fais-tu ici?

— C'est ma fête d'anniversaire.

— Oh, ai-je dit.

J'ai osé lever les yeux de mon jeu et j'ai reconnu plusieurs de mes camarades dans la foule qui m'entourait. Tiffany, Brandon, Hendrick. Les deux Ashley.



Cela pourrait être mon heure de gloire. Il fallait que je gagne.

Maître Espion lançait des fléchettes empoisonnées.

Saut. Saut. Saut.

— MAC! MAC! MAC! criait la foule.

— MATT! MATT! MATT! criaient quelques enfants.

— MEURS! MEURS! MEURS! criait Derek Lafoy.

La mallette de Maître Espion a commencé à briller.

— Pourquoi brille-t-elle? a demandé le type en débardeur.

— Oh non! a dit un enfant.

Maintenant, Derek était le seul à scander :

— MEURS! MEURS!

Douze rayons de lumière ont surgi de la mallette de Maître Espion et l'écran est devenu blanc.

— Oh non! Il a utilisé une arme nucléaire!

Je n'avais jamais vu une chose pareille.

Mes trois vies étaient effacées.

Maître Espion a mis des verres fumés et a éclaté de rire.



Un compte à rebours est apparu à l'écran. Il me restait dix secondes pour insérer une autre pièce de monnaie et continuer.

TEMPS RESTANT : 10

J'ai mis la main dans ma poche.

Il n'y avait rien d'autre que la serviette en papier de la pizza.

TEMPS RESTANT : 6

— Je vous l'avais dit qu'il mourrait, a déclaré Derek Lafoy.

J'ai sorti mon portefeuille et défait le velcro. Je pouvais peut-être me rendre au changeur de monnaie et revenir en six secondes.

Je n'avais plus d'argent.



TEMPS RESTANT : 2

— Hé, quelqu'un a une pièce de vingt-cinq cents? ai-je demandé.

Mais l'attroupement s'était dispersé.

**TEMPS RESTANT : ①**

Sur l'écran, les deux mots les plus tristes du monde sont apparus :



J'étais sous le choc.

J'ai regardé ma montre.

Ma mère était au cinéma avec son petit ami Craig. Craig emmenait toujours ma mère aux représentations de l'après-midi parce qu'il trouvait que seuls les idiots payaient le plein prix pour les billets de cinéma. Ma mère ne devait venir me chercher que dans une demi-heure.

Qu'étais-je censé faire tout ce temps-là?

J'ai décidé de sortir regarder les gens jouer au minigolf. (Les onze mots les plus tristes du monde.)

J'ai ouvert la porte et suis sorti au soleil.

Il a fallu une minute pour que mes yeux s'habituent.

J'ai alors vu un truc étrange près du dix-huitième trou.

Le dix-huitième trou avait un faux château avec des douves et un pont-levis.

Ce n'était pas ça qui était étrange.

Le truc bizarre, c'était qu'il y avait un vrai chien sur le pont-levis. Il portait un sac à dos et tenait un rouleau de papier dans sa gueule.

— Freddie! me suis-je écrié.



Le chien m'a vu et s'est mis à agiter furieusement la queue.

— Est-ce que c'est ton chien? a demandé un père furieux, qui devait frapper sa balle par-dessus le pont-levis pour atteindre le trou.

— Non, ai-je dit. Enfin, oui. D'une certaine manière.

— Fais-le partir! a crié l'homme.

Mais Freddie était déjà parti.

Il courait vers moi.

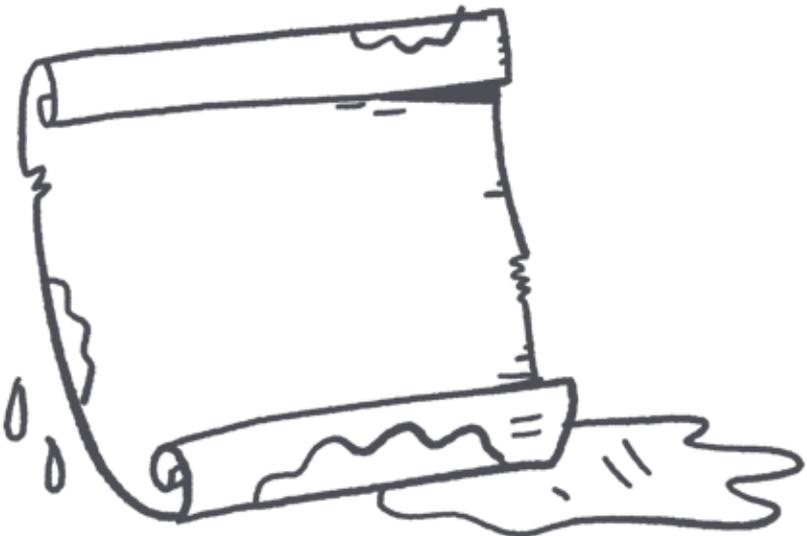
— Les chiens sont interdits sur le parcours! a ajouté le père.

— Contente-toi de jouer, Denis, a dit sa femme. Tu fais peur à Zacharie.

Freddie a levé la tête et m'a donné le rouleau.

Je l'ai pris et l'ai déroulé.

La gueule de Freddie était mouillée et l'encre avait coulé sur le papier. Mais je pouvais lire le message.



— Quel téléphone? ai-je murmuré.  
À ma droite, un téléphone public s'est mis à sonner.  
J'ai pris Freddie.  
Puis j'ai décroché le téléphone.  
C'était la reine d'Angleterre.

