

Emmanuel Aquin

# KABOUM

La vengeance des Krashmals – 2<sup>e</sup> partie

Illustrations de  
Luc Chamberland

Inspiré de la série télévisée *Kaboum*,  
produite par Productions Pixcom inc.  
et diffusée à Télé-Québec

la courte échelle

Les éditions de la courte échelle inc.  
5243, boul. Saint-Laurent  
Montréal (Québec) H2T 1S4  
www.courteechelle.com

Révision :  
Marie Pigeon Labrecque

Conception graphique de la couverture :  
Elastik

Conception graphique de l'intérieur :  
Émilie Beaudoin

Infographie :  
Aurélië Roos

Coloriste :  
Étienne Dufresne

Dépôt légal, 2<sup>e</sup> trimestre 2010  
Bibliothèque nationale du Québec

Copyright © 2010 Les éditions de la courte échelle inc.  
D'après la série télévisuelle intitulée *Kaboum* produite par Productions  
Pixcom Inc., et télédiffusée par Télé-Québec.

La courte échelle reconnaît l'aide financière du gouvernement du Canada par  
l'entremise du Programme d'aide au développement de l'industrie de l'édition  
pour ses activités d'édition. La courte échelle est aussi inscrite au programme  
de subvention globale du Conseil des Arts du Canada et reçoit l'appui du  
gouvernement du Québec par l'intermédiaire de la SODEC.

La courte échelle bénéficie également du Programme de crédit d'impôt pour  
l'édition de livres – Gestion SODEC – du gouvernement du Québec.

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

Aquin, Emmanuel

Kaboum

(Série La maladie de Pénélope)

Sommaire : t. 24. La vengeance des Krashmals, 2<sup>e</sup> partie.

Pour enfants de 6 ans et plus.

ISBN 978-2-89651-223-2 (v. 24)

I. Chamberland, Luc. II. Titre. III. Titre : La vengeance des Krashmals, 2<sup>e</sup> partie.

PS8551.Q84K33 2007 jC843'.54 C2007-942059-1

PS9551.Q84K33 2207

Imprimé au Canada

Emmanuel Aquin

**KABOUM**

**La vengeance des Krashmals – 2<sup>e</sup> partie**

Illustrations de  
Luc Chamberland

*la courte échelle*

## Les Karmadors et les Krashmals

Un jour, il y a plus de mille ans, une météorite s'est écrasée près d'un village viking. Les villageois ont alors entendu un grand bruit: *kaboum!* Le lendemain matin, ils ont remarqué que l'eau de pluie qui s'était accumulée dans le trou laissé par la météorite était devenue violette. Ils l'ont donc appelée... *l'eau de Kaboum*.

Ce liquide étrange avait la vertu de rendre les bons meilleurs et les méchants pires, ainsi que de donner des superpouvoirs. Au fil du temps, on a appelé les bons qui en buvaient les *Karmadors*, et les méchants, les *Krashmals*.

Au moment où commence notre histoire, il ne reste qu'une seule cruche d'eau de Kaboum, gardée précieusement par les Karmadors.

Le but ultime des Krashmals est de voler cette eau pour devenir invincibles. En attendant, ils tentent de dominer le monde en commettant des crimes en tous genres. Heureusement, les Karmadors sont là pour les en empêcher.



## Résumé

*Il y a très longtemps, Blizzard le Krashmal a trouvé la cachette de l'eau de Kaboum. Heureusement, une shamane de l'époque a fait l'invocation du Grand Oubli pour qu'il perde la mémoire.*

*Déterminé à retrouver ses souvenirs (afin de mettre la main sur l'eau de Kaboum), Blizzard a décidé de forcer Pénélope à défaire le sortilège qui l'afflige!*

*Les Krashmals ont assailli les Sentinelles avec des centaines de petites billes qui émettent un rayon d'ondes anti-Karmadors. Le résultat: les pouvoirs de tous les superhéros de la région sont détraqués!*

*Blizzard a ensuite attaqué la maison de Pénélope. Avec son jet de glace, il a congelé la pauvre Mathilde. Puis, après un combat contre Gaïa, le cow-boy a finalement retrouvé la mémoire!*

*Les Karmadors sont tous neutralisés, Mathilde est prisonnière d'un gros cube de glace, les Krashmals sèment la terreur et l'eau de Kaboum est sans protection... Qui pourra empêcher Blizzard d'aller la boire?*

## Chapitre 1

Devant la base des Sentinelles, Blizzard court à en perdre haleine. Sous sa moustache grasseuse, il arbore un sourire malfaisant:

– Attendez que je mette la main sur l'eau de Kaboum! Je vais enfin devenir le Krashmal le plus puissant du monde!

Le cow-boy galope jusqu'à la



route de terre. Puis, il s'arrête un peu pour reprendre son souffle.

– Je payerais cher pour pouvoir aller plus vite! rage-t-il. Un cheval! Mon royaume pour un cheval!

Le Krashmal se remet à courir le long du chemin.



À l'infirmierie, Gaïa pousse le gros bloc de glace qui contient Mathilde. Elle installe des moniteurs et des appareils médicaux autour du glaçon, ainsi qu'une couverture chauffante pour le faire fondre.



La jeune fille est encore vivante. Gaïa est très délicate dans ses opérations. Mathilde ne doit pas dégeler trop vite, sinon le choc sera trop grand pour son métabolisme. Il faut laisser fondre la glace tout en douceur, en surveillant Mathilde de près.

La Karmadore aimerait beaucoup avoir de l'aide dans ses démarches. Mais elle ne peut plus comprendre le français. À cause des ondes anti-Karmadors, Gaïa est condamnée à parler le langage des plantes!



Au sous-sol, dans la chambre forte, Pénélope est encore sous l'effet des tranquillisants. Elle met la main sur le bras de son fils:

– Xavier, nous devons monter. Je m'inquiète pour Mathilde.

– Je veux bien, mais Blizzard est peut-être encore là-haut! Il pourrait te capturer!

– Je suis prête à courir ce risque. Et n'oublie pas que je suis immunisée contre ses pouvoirs.

– Mais tu es encore faible, maman.

– Fais ce que je te dis, mon chou. Chaque fois que je t'ai demandé de te cacher des Krashmals, tu m'as désobéi. Eh bien, aujourd'hui, je te demande de m'aider à les affronter!

Le garçon obtempère aussitôt. Il ouvre la porte blindée et pousse le fauteuil roulant de sa mère devant lui, en direction de l'ascenseur.



Dans la grande ville, STR est seule au quartier général des Karmadors. Elle n'ose pas sortir, de crainte d'être atteinte par le mal mystérieux qui fait rage chez

ses collègues. Protégée par l'étanchéité de la caverne qui l'entoure, elle est la seule gardienne restante de l'eau de Kaboum.

Elle s'empare de sa goutte:

– Ici STR. Ceci est un appel de détresse! Tous les Karmadors de la planète dont les pouvoirs fonctionnent doivent se rendre au quartier général pour m'aider à défendre l'eau de Kaboum. Il semble que tous les Krashmals du continent profitent de la faiblesse des Karmadors pour attaquer en masse!

Une voix familière se fait entendre : il s'agit d'Uhuru, le Karmador du Mali.



– STR, ici Uhuru! Je vais venir te prêter main-forte, sauf que même en KarmaJet, il me faudra quelques heures

pour arriver! Je vais demander aux autres Karmadors africains et européens de m'accompagner!

– Merci de ton aide, Uhuru. Je vous attends tous avec impatience! Mais vous devez être prudents: je ne veux pas que vous soyez atteints par le même mal qui a neutralisé tous les Karmadors d'ici.

– As-tu trouvé la source de leur mal?

– Il y a plusieurs possibilités, mais je ne peux pas la découvrir sans faire des tests sur un malade. En ce moment, il serait trop risqué de quitter le QG.

STR coupe la communication et pousse un soupir de découragement. Ce n'est pas avec ses pouvoirs télépathiques qu'elle sera en mesure d'arrêter une invasion krashmale dans la voûte de l'eau de Kaboum!



La voiture de Nestor Brochu s'arrête devant la base des Sentinelles. L'homme court vers la maison, son grimoire du clan du Castor sous le bras.

La porte est grande ouverte. Nestor trouve l'entrée dans un désordre total: un vase cassé, une colonne renversée et des trous dans les murs.

– Youhou? Il y a quelqu'un? C'est Nestor! Je suis venu vous aider!

– Merci, vieil ami!

Pénélope, poussée par Xavier, sort de l'ascenseur. Nestor va à sa rencontre:

– Comment allez-vous? demande-t-il. La Panacée fait-elle effet?



– Je vais mieux, mais je me sens fatiguée à cause du tranquillisant que Gaïa m'a donné.

– Il se passe des choses terribles, annonce Nestor. Les Krashmals ont émis des ondes anti-Karmadors qui dérèglent leurs pouvoirs. Nous sommes sans défense!

– Allons au bureau de Magma, suggère Pénélope. De là, grâce à ses ordinateurs, nous pourrions peut-être mieux comprendre la situation. Xavier, tu m'as dit que STR avait lancé un appel de détresse. J'en déduis donc qu'elle n'est pas encore touchée par le mal mystérieux qui affecte les Karmadors.

– C'est vrai! répond le garçon. Je peux l'appeler avec ma goutte, si tu veux!

Pénélope sourit, fière de son fils:

– Oui, décris-lui ce qui s'est produit ici. N'oublie pas de lui dire qu'il s'agit d'ondes anti-Karmadors.

Xavier s'empare de la goutte que lui a donnée Magma pour contacter STR...



Sur la route de terre, Blizzard, hors d'haleine, voit un camion approcher.

– Ah! Un chariot puant! Je vais le forcer à m'emmener en ville!

Le cow-boy se place en travers de la route en tendant les mains comme des pistolets:

– Arrêtez-vous immédiatement, sinon je tire! crie le Krashmal.

Le véhicule freine dans un nuage de fumée. Le conducteur en descend aussitôt. C'est Zigzig!

– Chefff? Que faites-vous là? Pourquoi me bloquez-vous la route?

– Zigzig! Pour la première fois de ma vie, je suis content de te voir! Emmène-moi en ville tout de suite! Ça presse!