

Emmanuel Aquin

KABOUM

L'éclat de Lumina

**Illustrations de
Luc Chamberland**

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

la courte échelle

Chapitre 1

Dans un dépanneur, au cœur d'un village perdu, une belle femme aux cheveux blonds essaye des lunettes fumées devant un miroir.

Soudain, un homme portant une cagoule fait son entrée dans le commerce.

– Haut les mains, c'est un hold-up! crache-t-il au caissier.

Tandis que l'employé apeuré donne au bandit le contenu de sa caisse, la jeune femme met une paire de lunettes

pointues. Puis elle s'approche discrètement du voleur :

– Pardon, est-ce que ces lunettes me vont bien ?

Sans quitter le caissier des yeux, le bandit s'impatiente :

– Madame, j'ai dit haut les mains !

– Si vous insistez, lance la jolie blonde.

Elle lève les mains... et de ses paumes jaillissent deux puissants faisceaux lumineux !

– Aïe ! Je ne vois plus rien !

La femme aux lunettes lui envoie un crochet du droit.



Le bandit s'écroule, inconscient. Le caissier est épaté:

– Sapristi! Vous avez des superpouvoirs! Je ne savais pas qu'il y avait des Karmadors dans la région! Faites-vous partie d'une équipe?

La blonde hausse les épaules en admirant son reflet dans le miroir:

– Je suis toute seule. Je n'aime pas travailler en équipe.



À la ferme, Julie s'est levée très tôt pour aller dans le jardin. Elle inspecte les traces laissées par la moto de Shlaq. Les pneus cloutés du véhicule ont arraché la pelouse.

Julie agite ses antennes pour parler aux brins d'herbe:

– Mes pauvres petits. Avez-vous mal?

– Non! répondent-ils tous en chœur.

L'herbe est une forme de vie végétale très simple qui ne peut s'exprimer que par «oui» ou par «non».



– Je vais vous aider un peu, annonce la Karmadore.

– Oui! fait le gazon.

Julie s'empare d'une pelle. Elle bouche les trous dans le sol tandis que le soleil se lève.

Thomas vient la rejoindre quelques minutes plus tard. Il boit du café dans une grande tasse métallique, qu'il fait chauffer grâce à son superpouvoir. Il prend un râteau pour aider sa collègue.

– Et le nouveau membre de notre équipe? s'enquiert Julie en pelletant.

– Jérôme? Il dort encore. C'est un lève-tard.



Dans une pièce souterraine décorée avec luxe, mais sentant fortement l'essence, Kramule est assise à une table et boit tranquillement. Elle savoure un verre

de sang, servi dans une coupe de cristal.

La superbe Krashmale porte une longue robe sombre faite en toiles d'araignées. Ses lèvres sont aussi noires que ses yeux, qui sont aussi noirs que sa chevelure, qui est aussi noire que la nuit.



On cogne à la porte:

– Entrez! dit la Krashmale avec un air dédaigneux.

Shlaq fait son apparition:

– Alors, grande Kramule, est-tu satisfaite de ta chambre? Shlaq s'est donné beaucoup de mal pour qu'elle soit confortable. Est-ce que l'odeur te plaît?

Kramule poursuit sa dégustation:

– Tu me déranges, je n'ai pas fini de boire ton sang. D'ailleurs, il est délicieux, Shlaq. Très amer et acide. J'espère avoir l'occasion d'en goûter plus.

– Shlaq est content qu'il te plaise, chère vipère. Mais il souhaite garder le reste de ses précieux fluides.



À la ferme, vers midi, le jardinage est terminé. Thomas, Julie et Jérôme font des étirements au milieu du terrain.

Sur le perron, dans son fauteuil roulant, Pénélope observe les Karmadors au loin. Puis elle jette un regard amusé à ses enfants, à côté d'elle. Mathilde a attaché ses cheveux roux en chignon pour imiter Julie. Xavier, lui, a peigné ses cheveux blonds pour ressembler à Jérôme.

– Allez les rejoindre, ils vous attendent! fait Pénélope.

Les petits courent à la rencontre des Karmadors, qui les accueillent chaleureusement.

Thomas, qui tient un ballon de soccer, s'exclame :

– Vous allez vous diviser en deux équipes. Je serai l'arbitre.

– Je veux être avec Jérôme ! lance Xavier.

– D'accord, petit bonhomme ! déclare Thomas.

Alors, Xavier et Jérôme contre Julie et Mathilde.



Êtes-vous prêts? Essayez de faire le maximum de passes à votre coéquipier. Pour marquer un point, il suffit de traverser la ligne des buts en contrôlant le ballon.

Jérôme hausse les épaules:

— Je ne comprends pas pourquoi nous perdons notre temps avec des jeux. Nous ne pourrions pas nous entraîner au combat, à la place?

Julie le reprend:

— Ce «jeu», comme tu l'appelles, sert à développer l'esprit d'équipe. Nous en avons tous besoin. Sur-tout toi!



– Si c'est un entraînement officiel, pourquoi ne revêtons-nous pas nos uniformes de Karmadors? demande Jérôme.

– Parce que nous sommes en famille, ici! précise Julie. Les costumes, c'est pour les missions.

– Xavier commence avec le ballon! lance Thomas. C'est parti!

Xavier n'aime pas les sports, il préfère lire des livres. Mais il veut bien paraître devant Jérôme, qu'il admire.

Alors, quand Thomas lui confie le ballon, il s'en empare et détale comme un lièvre!



Mathilde est très rapide, avec ses longues jambes. Elle rattrape vite son jeune frère.

Voyant sa sœur approcher, Xavier passe aussitôt le ballon à Jérôme. Le Karmador contourne Mathilde et Julie aisément, avant de filer vers la ligne des buts.

– Passe le ballon à Xavier! lui crie Thomas. Passe à Xavier!

Jérôme ignore son chef et poursuit sa course. Thomas marmonne un juron. Soudain, Jérôme pousse un cri et se débat avec ses pantalons:

– Aïe! Aïe! La boucle de ma ceinture est brûlante!

Thomas secoue la tête, découragé:

– Ça t'apprendra à désobéir aux ordres!

Jérôme est offusqué:

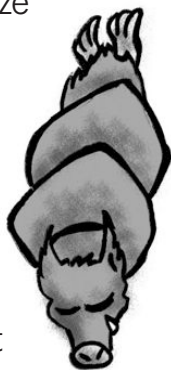
– Pourquoi as-tu fait chauffer ma ceinture? J'allais marquer un but!

C'est au tour de Julie de s'impatienter:

— Parce que c'est un exercice de travail d'équipe! On dirait que tu ne comprends rien, des fois!



Dans la caverne, Shlaq et Fiouze admirent les parois rocheuses couvertes de milliers de chauves-souris krashmales, qu'on appelle des «vampiris». Ces créatures maléfiques vivent la nuit: la lumière du soleil les réduit en poussière.



Shlaq marche délicatement sous les vampiris endormis. Au milieu de la grotte, il place un épouvantail dont la tête est recouverte d'un drap. Puis il retourne à l'entrée de la caverne, dans un abri où l'attend son assistant.

Shlaq souffle dans un sifflet. Le bruit strident réveille les créatures, qui ouvrent leurs yeux rouges.



— Shlaq a entraîné les vampiris. Regarde bien ça!

Il tire sur une ficelle qui est reliée au drap. La tête de l'épouvantail se dévoile aussitôt: elle a le visage d'une fillette aux cheveux orange.

Tout à coup, les milliers de chauves-souris poussent des cris assourdissants. Elles s'envolent et foncent sur l'épouvantail, qui disparaît dans un nuage d'ailes battantes.



Quelques secondes plus tard, les vampiris retournent se poser sur les parois de la grotte. Au milieu de la caverne, il ne reste que l'épouvantail, qui a été complètement détruit!

– Sss sss sss! ricane Fiouze. Cccela est amusant, votre altesse. Mais à quoi bon entraîner les vampiriss à attaquer la petite rouquine?

– Parce qu'ils peuvent réussir là où Shlaq a échoué! Dès que la limace aux cheveux orange ira jouer dehors, mes créatures la mettront en lambeaux!

– Votre altesse, permettez-moi de vous rappeler que les enfants jouent dehors le jour, et que les vampiriss craignent le sssoleil...

– Ne t'en fais pas, Fiouze, Shlaq a pensé à tout!



Le lendemain matin, le réveil de Thomas sonne.

– Déjà? se plaint le Karmador. On dirait qu'il fait encore nuit!

Il est sept heures, mais la fenêtre est noire. Thomas referme les yeux. Son réveil n'indique sans doute pas la bonne heure. Probablement un tour de Xavier. Le Karmador tente de replonger dans son rêve...

Mais on cogne à la porte. Thomas ouvre les yeux pour de bon. C'est Pénélope:

– Thomas! Le soleil ne s'est pas levé!