

DOMINIQUE DEMERS

3

Le Secret des Dragons



DOMINIQUE ET COMPAGNIE

DOMINIQUE DEMERS

Le Secret des Dragons



Illustrations : Sophie Lussier

DOMINIQUE ET COMPAGNIE

Les personnages

Lili



Mon nom complet,
c'est Liliane Labrie.

Léo Lauson



Mon meilleur
ami est un génie!



Mon parrain mène
une vie palpitante !

Amélie Meyeur



Voici
ma pire ennemie...

Sam



Notre
merveilleux
dragon!

Emeline



Malgré son âge,
elle ressemble
à une petite fille.

Sylvain Sicotte



Il a une allure
de bandit...

Sophie Saphir



C'est une riche
femme d'affaires...

Ernesto Armature



Et voici
son associé.

Résumé de la partie 2

Depuis qu'on vit chez Émeline, sur l'île Mandra, Léo et moi avons fait un tas de découvertes sur Sam et sur les dragons grâce à un livre très rare.



Nous avons aussi appris l'existence des Dragonniers. Ces horribles individus veulent tuer notre dragon

RÉSUMÉ DE LA PARTIE 2

pour s'emparer de sa draconite, une pierre mystérieuse, logée dans son crâne. La draconite est le plus grand secret des dragons. Ses pouvoirs sont fulgurants.

Le pire du pire, c'est que l'un des Dragonniers les plus dangereux, Ernesto Armaturo, et son horrible complice, Sophie Saphir, sont sur l'île Mandra eux aussi.



Sam est en danger. Pour lui sauver la vie, Léo et moi avons planifié une fugue. Mais sans lui.

LE SECRET DES DRAGONS

J'ai terriblement peur, et Léo aussi, même s'il ne le dit pas. Mais nous devons aller de l'avant, parce que Sam est notre enfant.



CHAPITRE 1



Un ciel de feu

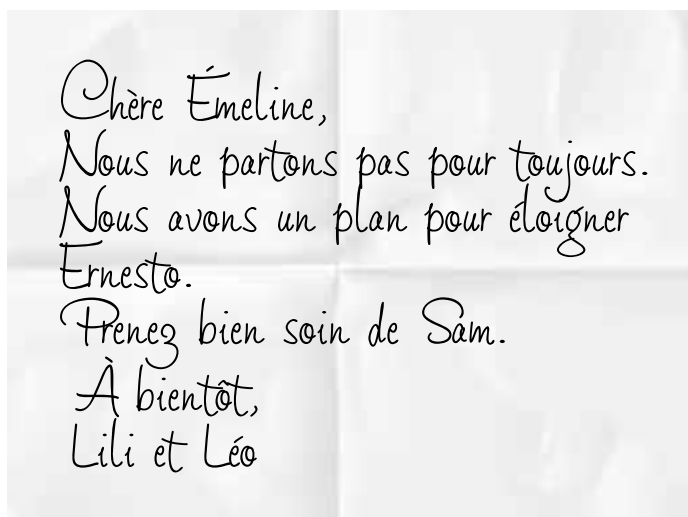
- On part quand ?
- Au lever du jour, déclare Léo.
- Le lever du jour, c'est... à quelle heure à peu près ?
- Cinq heures du matin.

Et moi qui trouve que 7 heures, les jours d'école, c'est trop tôt !

Il est déjà tard, j'ai affreusement envie de dormir, mais Léo affirme qu'il faut élaborer une **stratégie** avant d'aller au lit.

Nous devons inventer un plan pour éloigner Ernesto Armaturo de l'île Mandra. Et, surtout, de Sam!

L'opération *stratégie* dure presque toute la nuit. À la fin, nous rédigeons un message :



Après, Léo file dans sa chambre et je peux enfin dormir, blottie contre Sam, qui prend toute la place dans mon lit.

Peu de temps plus tard, à mon grand désespoir, j'entends la voix de Léo :
– C'est l'heure, Lili!



Il doit me secouer tellement fort pour me réveiller que, si j'étais un arbre, toutes mes feuilles seraient tombées. Dérangé dans son sommeil, Sam grogne un peu, agite le bout de sa queue qui va se cogner contre le mur et retourne à ses rêves.

Il fait **noir** comme dans le fond d'une caverne. Le lever du jour me semble encore loin, mais **Léo** est persuadé que c'est l'heure de partir.

– Vite, Lili. Dépêche-toi! chuchote-t-il.

Mon ami refuse qu'on réveille Sam pour lui dire au revoir.

Je voudrais au moins caresser le crâne de mon *dragon chéri* et gratter ses oreilles. J'aimerais tellement qu'il redise « LI-LI » de sa drôle de voix qui semble jaillir du fond de la terre. Mais Léo est ca-té-go-rique : il faut partir tout de suite!

Nous descendons l'escalier à pas de souris et quittons la maison d'Émeline sans bruit. Dehors, le ciel est rempli d'étoiles. C'est joli, mais je n'ai pas le temps de m'extasier, car mon ami m'entraîne *au pas de course* sur le sentier menant au rivage.



Nous dépassons la cabane de Sylvain Sicotte, bien dissimulée derrière les arbres. *Un concert de ronflements* nous rassure. Sylvain dort profondément. Parfait. Ni lui ni Émeline ne nous font obstacle. Tout va bien jusqu'à présent.

Il n'est *pas question* d'emprunter le bateau à moteur de Sylvain Sicotte pour filer jusqu'au Grand Palace Princier. D'abord, parce que le bruit l'alerterait. De plus, en cas d'urgence, Sylvain, Émeline et Sam n'auraient plus de moyen de transport.

Il nous reste 2 solutions : partir à la nage ou emprunter le canot pneumatique à moitié dégonflé que Sylvain utilise pour pêcher.



Fiou! Comme on l'espérait, le canot traîne sur le rivage.

Une fois à bord, je me dis que la natation aurait peut-être été une meilleure option. Le fond de notre embarcation creuse dangereusement sous notre poids. J'ai l'impression qu'on va **chavirer** à tout instant.

Les dernières étoiles s'effacent dans le ciel alors que nous avançons à vitesse d'escargot sur l'eau. On se relaie pour ramer tellement c'est épuisant. Les avirons sont **pourris** et nous devons lutter contre le courant.

Peu à peu, le ^{*}ciel prend ^{*}feu. Je n'ai jamais assisté à un lever de soleil auparavant. C'est tellement beau que je me promets de revivre cette expérience. Dans des conditions moins stressantes. Et sans avoir à ramer, idéalement!

Mes bras sont en feu à force de ramer et mon ventre gémit parce qu'on n'a encore rien mangé. Heureusement, le Grand Palais Princier est en vue.

Nous accostons à bonne distance de l'hôtel et hissons le canot sur la berge pour le cacher dans un boisé.

Un brusque craquement suivi d'un bruit de vent me fait sursauter.

– AAAAAHHHHH!!!

J'imagine Ernesto émergeant des broussailles armé d'un long couteau.

Léo me **foudroie** du regard parce que j'ai hurlé. En plus, c'était juste un oiseau affolé.

Nous avançons silencieusement jusqu'au Grand Palace Princier. Tout semble désert à cette heure matinale. À notre première visite, c'était grouillant de gens.

Cependant, il n'est pas question d'utiliser l'entrée principale. Nous ne devons pas être **repérés**. Il faut trouver une porte mieux dissimulée.

– Par ici..., murmure Léo en prenant ma main.

Nous longeons l'édifice pour atteindre l'arrière.

À l'angle des murs, Léo étouffe un cri.



CHAPITRE 2



Rester ou déguerpir ?

Il est là. Devant nous. Tout de noir vêtu, la chevelure sombre, le regard charbonneux. Grand et maigre avec un long nez osseux. On dirait un **corbeau**.
– Er... Errr... Ernesto ! bégaie Léo.

C'est lui, en effet. **Ernesto Armatureo**, l'ex-membre du Cercle Lancelot devenu Dragonnier.

Il est appuyé au mur du Grand Palace Princier à trente pas de nous, un téléphone cellulaire collé à l'oreille. Trop absorbé par sa conversation, il ne nous a ni vus ni entendus.

J'ai tellement la **trouille** que je donnerais n'importe quoi pour disparaître par magie. Comme Sam quand il était bébé.

Léo a perdu son sang-froid. C'est rare! Il observe Ernesto sans bouger. On dirait qu'un mauvais sort l'a **pétrifié**.

Dans le plan que nous avons élaboré durant la nuit, on n'avait pas prévu de croiser notre ennemi dès notre arrivée au Grand Palace Princier.

Je réfléchis à *vitesse supersonique*.
On peut:

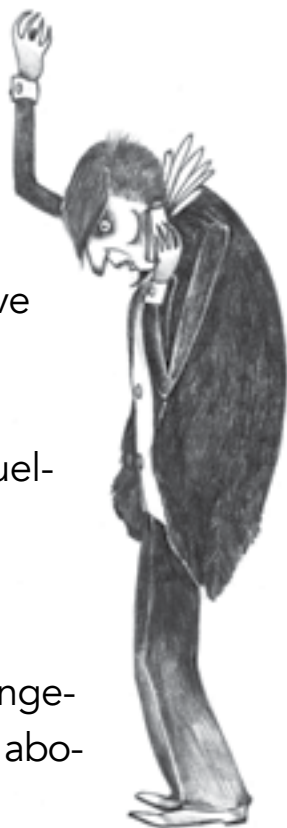
- Rester immobile en espérant qu'il parte avant de nous avoir repérés,
- Se cacher,
- Déguerpir.

Je penche très fort pour la troisième option jusqu'à ce qu'Ernesto élève soudainement la voix.

Mes oreilles captent quelques mots.

— Il me le faut! rugit-il.

Le ton d'Ernesto est dangereusement déterminé. Et abominablement **hargneux**.



Je pense à Sam. C'est de lui dont on parle. Ils veulent le *capturer*.

Ernesto Armaturo baisse la voix. Je ne comprends plus ce qu'il dit.

– Léo...

– Qu... qu... quoi?

– Reste ici. Attends-moi...

Mon ami n'a pas le temps de protester.

J'avance, accroupie en petit bonhomme, en rasant le mur de l'édifice. J'ose à peine respirer.

Il me reste *10* pas à faire avant d'atteindre le gros arbuste derrière lequel je compte me cacher pour épier la conversation.

Plus que *8* pas. Sept...

Ernesto se retourne brusquement.

La peur me paralyse.

Il va bondir sur moi. M'agripper. Me traîner de force...

Non ! Il fixe le sol, totalement concentré sur sa conversation. Je puise dans mes réserves de courage et je cours me cacher derrière l'arbuste.

Fiou ! J'y suis.

J'ouvre mes oreilles. Et j'écoute.

— Mais je SAIS où le trouver ! crache Ernesto Armaturo. Ce n'est plus qu'une question d'heures main-

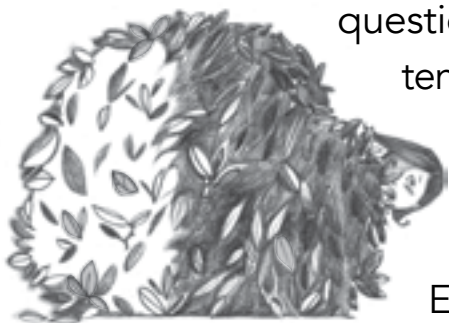
tenant. Nous sommes

prêts à procéder.

Mes oreilles

bourdonnent.

Et mon cœur cogne



RESTER OU DÉGUERPIR?

tellement fort que, si ça continue, il va défoncer ma poitrine.

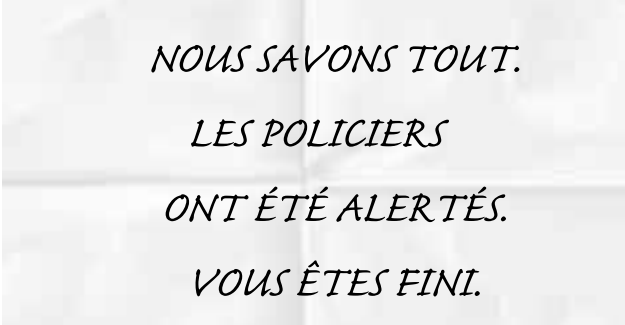
Ernesto Armaturo sait où trouver Sam. Et il s'apprête à le capturer.

Il faut **alerter** Émeline.

Thibert et Sylvain avaient raison. Sam doit être transporté ailleurs. Il court un trop grand danger.

Je pense à notre stratégie. *Ridicule!*


Dans la poche de mon chemisier, il y a un message à l'intention d'Ernesto. C'est écrit:



*NOUS SAVONS TOUT.
LES POLICIERS
ONT ÉTÉ ALERTÉS.
VOUS ÊTES FINI.*

Le pire, c'est que ce message, c'était mon idée! *Je voulais faire fuir Ernesto Armaturro en l'accusant.*



Selon mes parents policiers, les vrais bandits ont presque toujours plusieurs méfaits à se reprocher. Alors, j'ai pensé qu'on pourrait effrayer Ernesto en lui faisant croire qu'on avait découvert quelque chose et que la police était sur ses traces. 

S'il a déjà commis d'autres méfaits (ce qui serait le cas d'après ma théorie), il devrait craindre d'être arrêté et se sauver loin de l'île Mandra.

Tout ça est peut-être vrai. Mais il est **trop tard** parce qu'Ernesto est prêt à attaquer. Et, maintenant qu'il est là,

devant nous, je nous trouve un peu inconscients d'avoir voulu affronter un tel individu avec des méthodes d'enfant de 12 ans.

Nous devrions être chez Emeline à l'heure actuelle. Pour protéger notre enfant dragon.



Il faut absolument que...

Une main agrippe mon épaule. Je sursaute, mais je parviens à ne pas crier.

C'est Léo.

– Chuuut! murmure-t-il. Ne bouge pas.

Malgré tout, je me retourne. Et je vois Sophie Saphir, la propriétaire du Grand Palace Princier.

Elle se dirige vers Ernesto. Et donc... vers nous!



Léo et moi, on essaie de se *patatiner* autant qu'on peut derrière le petit arbre.

J'entends Léo avaler sa salive. Je ne bouge pas d'un poil.

Sophie Saphir nous dépasse sans nous voir. *Floù!*

Léo me désigne le boisé derrière le Grand Palace Princier. Il veut qu'on sorte de notre cachette pour filer vers la forêt.

Ah non! Je refuse. **C'est trop dangereux.** Armaturo et Saphir vont nous repérer. C'est sûr.

Je n'ai malheureusement pas le temps de protester. Pour détourner l'attention de nos ennemis, Léo lance une roche dans la direction **opposée** à l'endroit où il veut aller.

Puis, il m'entraîne avec lui dans le sous-bois.