Chapitre 1 : Dreaming

Par salagir

Publié sur Fanfictions.fr.
Voir les autres chapitres.

Je suis dans un de ces rêves dénué de sens. Sans personnage, sans histoire. Une simple suite de sensations et de formes. Un rêve qu'on oublie aussitôt qu'il est terminé. Mais pourtant, sur le moment, ce rectangle noir bordé d'un cadre en bois, glissant sur un dallage vert, me semble tout a fait logique et normal. Il est même une évidence. Pendant le rêve, le cerveau ne remet rien en question : il prend ce que le subconscient envoie et le rationalise. Des lettres, des formes apparaissent et se déplacent dans le tableau noir et c'est ainsi. C'est ceci et ceci uniquement qui constitue tout le réel.

Une douce harpe qui fait ses gammes accompagne cette scène. Elle a toujours été là en fait. L'univers entier n'est constitué que de ce dallage, ce rectangle et cette musique.

Soudainement, l'univers fond vers le noir.

Cette douce apocalypse se fait sans heurt, et dans ces nouvelles ténèbres, pointe un autre son : le bruit de la pluie.

Mais il ne pleut probablement pas, car dans le noir, dans la douce chaleur, je ne visualise ni pluie et ne me sent aucunement mouillé. La dernière fois que mon rêve avait été accompagné par ce bruit, et ce bruit uniquement, pareil à une averse, c'était un parent qui prenait sa douche dans la salle de bain située contre ma chambre. L’immiscion d’un bruit réel entrant dans un rêve en signifie généralement la fin proche. D'ailleurs, ça y est, je me réveille.

J'ouvre les yeux dans la semi-obscurité, je suis au fond de mon lit. Le chant de l'eau crépitante est bien réel. Alors que la harpe et le rectangle n'ont jamais existé. Et alors que mes sens refont lentement surface, je me rends compte que c'est bien le son d'une vraie pluie diluvienne, frappant le toit de la maison. La lumière est minimale.

Il y a quelqu'un dans ma chambre.

C'est quelque chose de terrifiant que de se réveiller, dans ce qui était un sanctuaire de bien-être et de sécurité, et d'y voir une menace inconnue. C'est un grand homme, large, haut, sombre. Je devine sa silhouette grâce à une lumière chancelante derrière lui. Une bougie ?

Le dos tourné, il manipule des affaires dans son coin, sans faire attention à moi. Peut-être que je rêve encore. C'est un cauchemar commun. On est paralysé dans une pièce dans laquelle il y a un monstre. Et pendant une longue agonie terrifiante, on attend, impuissant, en espérant qu'il

parte. Mais il va finir par se tourner vers nous. Et là, il approchera plus ou moins lentement, selon l'horreur et la peur que l'on peut supporter, puis il lèvera une main, la baissera brusquement, et ce sera le réveil accompagné d'un hurlement.

Mais je ne panique pas totalement. Dans un état second, et avec une sorte de conscience pâteuse que je dors encore, je commence à prendre du recul. J'y vois mieux et distingue les meubles autour de moi. Ce n'est pas ma chambre. C'est une chambre inventée, donc oui, je rêve. Le grand homme, qui m'est définitivement inconnu, porte une énorme moustache noire. Il finit de s'habiller. J'entends des bruits métalliques de boucle de ceinture et de ficelle que l'on tire et noue.

Il se tourne vers moi et constate que je ne dors pas. Il me regarde dans les yeux avec douceur, mais aussi avec une certaine fermeté.

- Je pars faire un petit tour, me dit-il, je serai de retour au petit matin. Ne sors pas de la maison. Ne t'inquiète pas !

Cette phrase résonne de façon familière à mes oreilles.

Sur ce, il se dirige vers la porte, l'ouvre. Un vent froid s'engouffre et le bruit de la pluie triple de volume. La pièce où je dors donne directement sur l'extérieur ?

Il sort et referme la porte derrière lui. Elle claque dans un bruit sourd et je me retrouve seul dans cette maison inconnue. Je me tâte à essayer de me rendormir, c'est possiblement le chemin qui ramène à la réalité, me dis-je. Mais non, je veux en savoir plus. J'ai l'impression d'être bien conscient à présent, donc pourquoi suis-je encore dans ce rêve éveillé ?

Je me lève. Au pied du lit se trouve une paire de grands chaussons montants que j'enfile. Je visualise bien la pièce maintenant.

Une table en bois occupe l'ensemble de l'espace. Des étagères sur les murs portent de vieux objets banals. Il y a des chaises en bois autour de la table. Tout cela semble à la fois vétuste et plutôt chiche. Dans un coin, un coffre en bois entouré de larges bandes de renfort en métal. Un coffre ? Comme un coffre à trésor de films de pirates ? Cet élément est trop bizarre, il attire ma curiosité.

Bien que les parties métalliques soient clairement prévues pour y mettre un puissant cadenas, il n'est pas fermé à clef. Je soulève le loquet puis tout le couvercle bombé. Dedans il y a une lampe tempête rouge.

À la découverte de cet objet, j'éprouve une étrange satisfaction. J'ai envie de crier ma joie, parce que j'ai une lampe. De la soulever bien haut et crier : Tadaaa ! J'ai une lampe !!

Je ne sais pas d'où vient cette exaltation. Mais elle est vite remplacée par une autre sensation.

Mon coeur bat plus vite. Ce que je pense n'a pas de sens. Pourtant, les indices concordent. Cette lampe bien trop caractéristique enfonce le clou. Ce que je rêve est maintenant connu et précis. Je sais parfaitement dans quoi je suis.

Je rêve que je suis dans le jeu *Zelda : A link to the past*, sur Super Nintendo. C'est le début du jeu, où le héros Link se réveille, après avoir entendu un message télépathique de Zelda demandant de l'aide. Il voit alors son oncle partir, et va le suivre...

Bon, soyons honnête, je suis un grand fana des jeux Zelda. J'ai joué à presque tous, certains de nombreuses fois. Et j'ai déjà rêvé que j'étais dans un Zelda. Oh oui, bien des fois. J'en ai inventé des cartes, des donjons et des labyrinthes dans mon sommeil. Des trucs assez logiques souvent, même. J'en ai fabulé, des couloirs alternatifs, des passages secrets qui n'existaient pas avant. Oh, combien de fois ai-je trouvé un Fragment de Cœur de plus dans mes rêves ?

Mais là je suis bien conscient que c'est différent. Je suis trop conscient. C'est trop réel. C'est trop exactement comme dans le jeu, en moins pixelisé... Un rêve d'un genre nouveau en somme. Heu.. Où est passée la lampe ?

Elle n'est pas posée à côté de moi, où est... ah. En la cherchant je remarque qu'elle est accrochée à ma ceinture (Je dors avec une ceinture ?). Je l'avais mise là inconsciemment et elle avait su si bien se faire oublier ? Cela me fait penser à cet inventaire, un grand classique des Zelda, où l'on se demande où le héros Link peut bien ranger tout ça... il y a dans ce rêve comme une magie qui semble le permettre.

Bon et bien, que faire, sinon aller à la suite de mon oncle ?

Qu'est ce que je risque, à part le réveil ?

Je cherche des chaussures à mettre aux pieds. Après d'infructueuses recherches, je comprends que ce que je croyais être des chaussons sont mes chaussures... Je vais me traîner ça sous la pluie et dans la boue ? Au moins je ne dormais pas avec mes chausses, comme le faisait le personnage du jeu. C'est sûr que par simplicité, le jeu passe sur bien des détails. D'ailleurs. Où dort mon oncle ? Il n'y a qu'un lit dans cette maison composée d'une seule salle… Où sont les toilettes ? Ah... si on est au moyen âge, la question ne se pose peut-être pas.

J'ouvre la porte.

Le vent s'engouffre et les ténèbres me font face. Il fait nuit noire. La pluie tombe à verse. De temps en temps, le ciel est déchiré par un éclair qui dessine les contours du jardin. Du jardin ou simplement des plantes sauvages qui poussent autour de la maison. Bon, je sors…

La pluie est froide et comme on peut s'y attendre, je suis trempé en quelques secondes.

Pourtant ça ne me gêne pas tant que ça. Déjà complètement mouillé, je me dis que je ne peux

pas l'être plus, et peux donc rester sous ce torrent sans problème. J'explore en prenant mon temps. Je veux profiter de ce rêve si réaliste pour vivre à fond l'expérience d'être dans un jeu Zelda.

D'abord j'attends un peu que mes yeux s'ajustent et je fini par y voir, ce qui m'étonne plutôt en fait, vu que le ciel est noir et qu'il n'y a aucune source de lumière. Les Hyliens sont des sortes d'elfes, non ? On doit peut-être avoir de supers yeux.

J'approche d'un buisson, et j'hésite un instant. C'est une sorte de moment de vérité. Toute personne qui s'y connaît un minimum en botanique sait qu'une plante, c'est autant de parties visibles au-dessus de la terre, que d'invisibles racines sous la terre. Il est en pratique impossible de déraciner un buisson à la seule force de ses bras. Et remettre droit un arbre arraché du sol ne le sauve pas du tout, désolé Obélix. Je prends ma décision et j'empoigne de mes deux mains chaque côté du végétal. J'agrippe un gros morceau de feuilles et de branches. Et je tire, je tire...

Soudainement, le buisson quitte la terre. Emportés par leur élan, maintenant libres, mes bras partent en arrière avec la moitié de mon corps. Je me rattrape pour ne pas tomber, et remarque que j'ai maintenant fièrement le buisson porté à bout de bras, au-dessus de ma tête... Je le jette au loin, il frappe le sol et s'éparpille en petites branches et feuilles...

Ça marche... ça marche !

Un coup d'œil circulaire me permet de voir, loin derrière la maison, les sommets de tours d'un château... Le château d'Hyrule, ma destination !

Mais j'ai tout mon temps. Dans Zelda, les événements attendent le joueur, aussi incohérent que ce soit. Au lieu de me diriger vers le nord, je prends à l'ouest, où se trouve le village Cocorico.

Ah, mais oui c'est vrai. Le jeu est aussi dirigiste. On est loin des open world des jeux récents... ou du premier Zelda. Le chemin est barré par des gardes. Je sais que je ne risque rien et vais les voir.

- Bonjour messieurs, je voudrais passer.

- Que fais-tu debout à cette heure ? Tu es trop petit pour veiller si tard ! Allez, rentre à la maison ! Me dit l'un d'eux.

Cette phrase... oui, c'est exactement celle qui est dite par les gardes dans le jeu ! Mais je suis différent du Link original moi... moi je peux répondre !

- Mais ma maison est au village, leur dis-je.

Mon sourire a dû être trop visible car le garde qui m'a parlé serre les dents et se dresse de façon menaçante.

- Rentre à la maison ! Crie-t-il.

Je sursaute et m'éloigne rapidement. Il est quand même bien plus grand que moi, et ses acolytes me regardent d'un mauvais œil.

Comme si j'allais abandonner…

Une fois éloigné et hors de vue, je décide de passer par un autre chemin. Si dans les RPGs le moindre buisson empêche les héros d'avancer, nous sommes dans un monde réaliste ici, où l'on dort sans chaussures et la pluie mouille vraiment. Je suis en contrebas d'un pan de terre. En grimpant, je passerai à côté du chemin et pourrai éviter ces gardes ! Dire que dans le jeu, on fait des cabrioles compliquées en passant d'un univers parallèle à l'autre juste pour monter sur une bête colline abrupte !

En passant mes mains sur ce que je croyais être un mur de terre, je sens des pierres mouillées. Il y a des prises, donc... Je pose un pied en hauteur, il glisse immédiatement sur le sol. Huf, je savais que ces chausses ne valaient rien ! Malheureusement après plusieurs essais, je dois me rendre à l'évidence, c'est trop glissant. J'ai trois mètres à parcourir et je n'arrive même pas à monter d'un pied.

Je monte alors vers le nord, où se trouve le château. Mais je n'abandonne pas mes idées rebelles. Sur ma gauche se trouve un bois. Avec le joueur de flûte à l'intérieur, d'ailleurs. Dans le jeu les arbres sont si serrés qu'ils forment une muraille pour le personnage. Mais dans la vraie vie...

Incroyable. Des troncs énormes, des branches basses et feuillues.... cette forêt est vraiment impénétrable ! Alors que je la longe, je ne trouve aucun interstice. À force d'avancer, je me trouve face aux douves du château.

Je ne peux m'empêcher d'être impressionné par la vue du château d'Hyrule. Dans les jeux plus récents, on a droit à des murs magnifiques, voire gigantesques dans *Breath of the wild*. La version Super Nintendo est censée être bien plus simple. Pourtant, ce château est impressionnant. Peut-être est-ce le simple fait de le voir en contre-plongée plutôt que la vue du haut à laquelle je suis habitué...

Le pont levis, toujours baissé (d'ailleurs c'est peut-être un simple pont) est sur ma droite, je le vois d'ici. J'y cours. Je passe les douves. La grande entrée est fermée comme il se doit, et il y a un seul garde devant, tenant un énorme pavois, qui je me rappelle n'est utilisé nul part autre dans le jeu.

Allez, je vais le voir.

Alors que j'approche, il me hèle :

- N’entre pas dans le château, petit ! Les gosses, ça dort tôt ! Va te coucher !

Ah oui, je me rappelle de celle-la aussi.

Bon, je connais le passage secret, c'est sur le côté. Je longe les murs, au lieu de déguerpir, ce qui ne dérange pas le garde pour un sou. Je fais le tour des murailles pendant un temps qui me semble exagérément long. Mais le réalisme ajouté en est sûrement encore la cause. Un vrai château n'est pas aussi petit que dans le jeu vidéo ! Ah, le voilà… Le passage finit en cul de sac, et il a le dallage caractéristique qui finit autour d'un buisson. Ou comment bien indiquer à chacun où est le passage secret...

J'arrache sans difficulté le buisson, et oui, à la place du sol, un trou noir apparaît devant moi. Comment il tenait, ce buisson ? Bien, il faut sauter dedans maintenant... dans Zelda on tombe dans des trous tout le temps, la hauteur ne cause aucun dommage, sauf si c'est un trou dans lequel on n'est pas censé tomber ! Mais généralement, on disparaît dans les ténèbres en faisant un petit cri de fantôme...

Dans la nuit noire, je suis incapable de visualiser la profondeur de ce trou. Je prends mon courage à deux mains, me rappelle que tout cela n'est pas la réalité, et... c'est parti ! Je saute.

Whooohouhouhou...

Trivias:

- Voici le texte télépathique de Zelda qui ouvre le jeu : *A l'aide ! A l'aide ! Je suis prisonnière dans le donjon du château. Je m'appelle Zelda. Le sorcier Agahnim a ensorcelé les autres jeunes filles enlevées. Il ne reste plus que moi. Agahnim a pris le contrôle du château et il s'efforce maintenant d'ouvrir le sceau des 7 Sages. Je suis dans le donjon du château. Aidez-moi !*

- Rien ne dit dans le jeu que l'autre personnage est l'oncle de Link. C'est (sûrement) dans le manuel et dit partout ailleurs sur internet et dans les adaptations officielles (BD, etc).

- Lorsque l'on re-parle aux gardes, ceux-ci, gentils comme tout, t'expliquent les boutons du jeu, l'accès à la carte, etc.

- De temps en temps, le joueur entend ce nouvel appel télépathique : *A l'aide ! je suis dans le donjon du château. Je sais qu'il y a une allée secrète juste à côté du château qui mène jusqu'au jardin à l'intérieur.*

Publié sur Fanfictions.fr.
Voir les autres chapitres.

Les univers et personnages des différentes oeuvres sont la propriété de leurs créateurset producteurs respectifs.
Ils sont utilisés ici uniquement à des fins de divertissement etles auteurs des fanfictions n'en retirent aucun profit.
2025 © Fanfiction.fr - Tous droits réservés