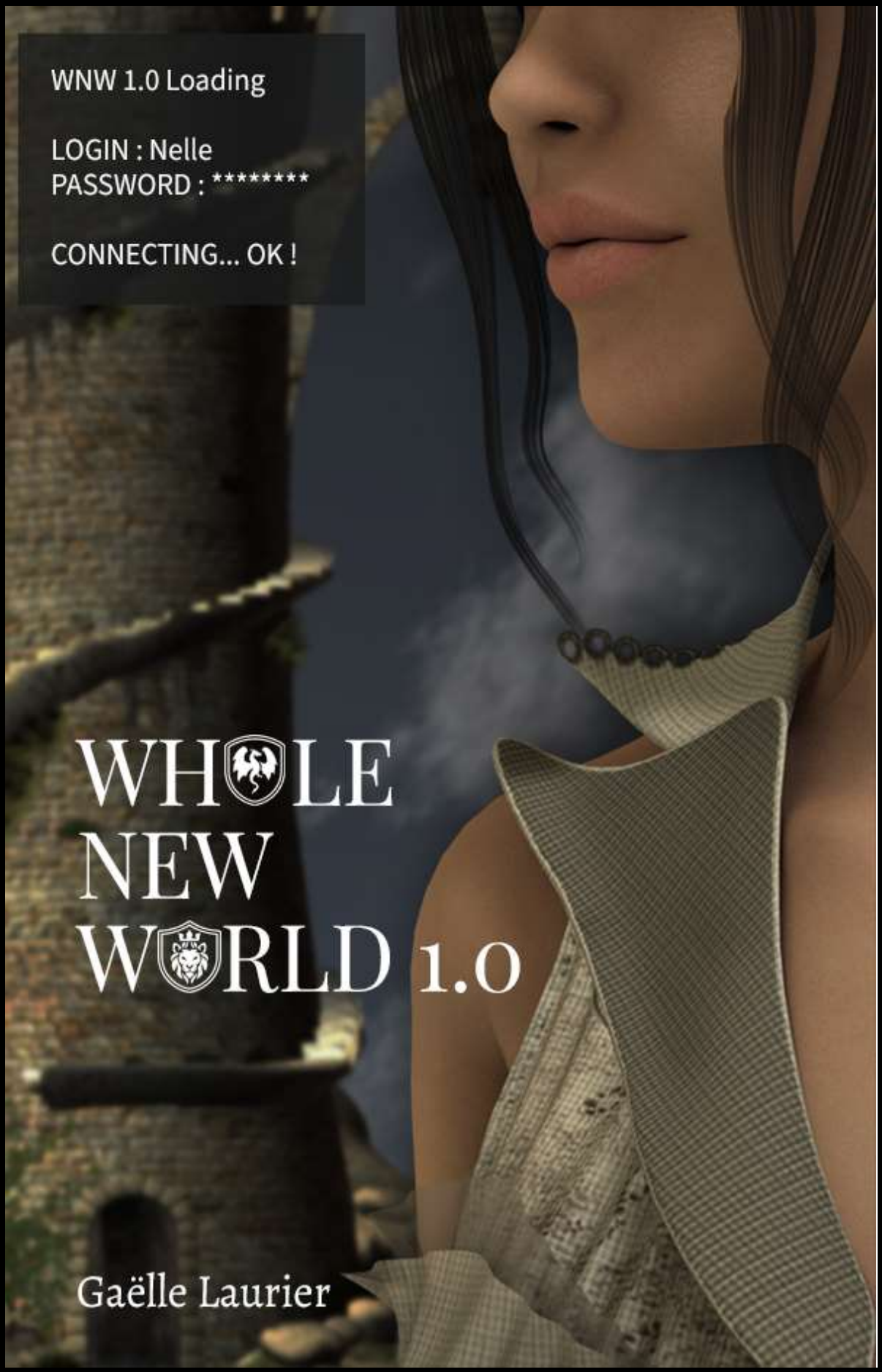

WNW 1.0 Loading
LOGIN : Nelle
PASSWORD : ********
CONNECTING... OK !
WHOLE
NEW
WORLD 1.0
Gaëlle Laurier

GAËLLE LAURIER

Whole New World 1.0



Ce texte est distribué gratuitement et exclusivement via le blog gaellelaurier.fr.
Il peut faire l'objet d'une chronique sur demande préalable et respectueuse auprès de l'auteur. Cette histoire est une œuvre de fiction. Les personnages, intrigues et dialogues sont le fruit de l'imagination de l'auteur, bien que certaines références puissent être basées sur des faits réels, passés ou présents.
Tous droits réservés. Toute reproduction, diffusion ou utilisation, même partielle, est strictement interdite sans l'autorisation écrite de l'auteur.
Les illustrations proviennent de Vecteezy..

« Whole New World est devenu LE jeu indétrônable de cette année 2029. Les statistiques le prouvent ! L'on rapporte que près de 70 % de la tranche d'âge des 15-25 ans y ont déjà joué.

Mis en ligne dès l'été 2027 par la société Evans, W.N.W. n'a cessé d'attirer de plus en plus de jeunes joueurs. La crise croissante ainsi que les divers couvre-feux proclamés à travers le pays étant certainement pour beaucoup à ce besoin d'évasion.

À présent, la météo… »



Eléa, dix-sept ans, est une jeune fille fragilisée et devenue craintive suite à une agression. Depuis, elle n'ose plus affronter les autres ni simplement sortir de chez elle sans risquer de sombrer dans d'importantes crises de panique.

Sur les conseils de son psy, elle tentera de passer outre ses peurs en se plongeant dans un univers virtuel, celui du jeu Whole New World, très à la mode auprès des adolescents. Mais ce monde à la fois magique et bénéfique pour elle contient bien des secrets, notamment celui d'un conflit entre deux puissants chevaliers.

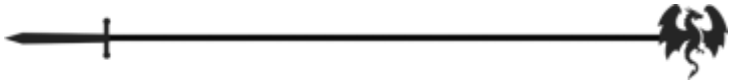
Sous les traits de Nelle, son avatar, elle devra choisir son camp et progresser.
La guerre est imminente.

Table des matières

Partie 1.0 6
Partie 1.1 8
Partie 1.2 10
Partie 1.3 13
Partie 2.0 15
Partie 2.1 18
Partie 2.2 21
Partie 2.3 24
Partie 3.0 27
Partie 3.2 32
In real life 1 34
Partie 4.0 37
Partie 5.0 40
Partie 6.0 43
Partie 6.1 46
Partie 6.2 49
Partie 6.3 51
Partie 6.4 54
Partie 6.5 57
Partie 6.6 60
Partie 6.7 62
Partie 7.0 66
In real life 2 69
Partie 8.0 72
Partie 8.1 75
Partie 8.2 78
Partie 9.0 80
Partie 9.1 83
Partie 9.2 85
In real life 3 87
In real life 4 91
In real life 5 94
Partie 10.0 98
Partie 10.1 101
Partie 10.2 104
Partie 10.3 108
Partie 10.4 111
Partie 10.5 114
Partie 10.6 117
Partie 10.7 119
In real life 6 122

In real life 7 125
In real life 8 127
Partie 11.0 130
Partie 11.1 133
Partie 11.2 136
In real life 9 140
Partie 12.0 144
Partie 12.1 148
Partie 12.2 150
Partie 12.3 154
Partie 12.4 158

Partie 1.0



Fuir.

Que puis-je faire d'autre ? Emprunter cette rue m'avait semblé être une bonne idée, songeant que tout à l'heure, elle était noire de monde, mais… j'ai oublié ce détail. Aucun d'entre eux n'est vrai !

Les pavés, usés par le temps, sont glissants sous mes pas, et les bâtiments en pierre, aux murs ornés de lierre, semblent se pencher sur moi comme des géants endormis. Des lampes à huile vacillent, projetant des ombres dansantes sur les murs, tandis que des étals colorés s'alignent, chargés de fruits, de tissus et d'artisanats. Mais malgré cette animation, aucun des passants ne semble me voir, chacun perdu dans ses propres affaires. J'ai beau appeler à l'aide, en prendre un au hasard par le col et même le secouer, il ne réagit pas et continue son chemin.

Pourtant je m'enfonce dans cette masse de bots, espérant qu'au moins cela ralentisse celui qui m'avait pris en chasse. Il est terrifiant. Personne ne m'avait signalé que je pouvais me retrouver face à « ça » dès mon premier jour. Que puis-je faire contre lui ? Il doit avoir des dizaines de niveaux de plus que moi. Et son armure, noire et décorée d'emblèmes de dragons, est effrayante. Si d'habitude, ces créatures me fascinent, je dois dire que lorsqu'ils sont portés à la ceinture d'un homme qui ne

souhaite que séparer votre tête de votre corps, elles deviennent soudainement moins attirantes. Mais pourquoi fait-il ça ?

C'est étonnant, je ne devrais pas être à bout de souffle. En réalité je ne cours même pas et pourtant, je n'en peux plus, je ralentis malgré moi. Ma jauge de vitalité clignote. Il me rattrape.

Sur sa route, quelques bots bousculés tentent de s'autodéfendre, mais il n'en fait qu'une bouchée. Juste deux ou trois coups ont eu raison d'eux. Il est fort, très fort, trop fort. Finalement, je suis à zéro, je n'ai perdu pratiquement rien de mes points de vie à force de fuir, mais je ne peux avancer plus.

– S'il vous plaît. Je suis niveau 1, je viens juste de commencer, je le supplie.

Le voir venir dans ma direction, ne me quittant pas des yeux signifie que je vais perdre ce personnage que j'avais mis si longtemps à créer. Sans compter les deux heures gratuites réduites à néant. C'est bête de penser comme ça, mais cela me démotive pour la suite.

Il ne m'écoute pas, le masque qu'il porte m'empêche de voir l'expression de son visage. Il lève son épée et ne m'adresse que trois mots étranges alors qu'il s'apprête à me frapper.

– Je suis désolé.

Partie 1.1



Soudain, il pousse un grognement et baisse son arme avant de se délester d'une flèche venue se ficher dans son épaule. Derrière lui, trois personnages le narguent. Leur disposition fait très cliché je dois l'admettre, mais ma première réaction est de leur être reconnaissante.

Au centre, un chevalier tout comme mon agresseur, mais son armure est d'un blanc immaculé, décorée d'or. Se tient à sa droite un elfe, l'archer qui lui a décoché sa flèche afin de retenir son geste. Et enfin, tout à gauche, une jeune fille à chevelure rousse et au corsage… comment dire… un peu trop rempli pour sembler réel. Si les deux autres sourient, chacun à leur manière, elle, en revanche, semble en colère, le regard étincelant d'indignation.

— Chevalier noir, espèce de pourriture. Encore à te prendre à de faibles femmes ? Viens te battre contre quelqu'un de ton niveau, lui lance son antonyme.

— Mais certainement, lui répond cyniquement l'homme masqué, dès que j'aurai le loisir d'en croiser un, ce sera avec plaisir. Où est-ce de vos trois niveaux additionnés dont tu parles ?

L'atmosphère devient électrique alors qu'ils s'observent, le silence pesant entre eux. Un duel de regards digne des plus grands westerns s'engage, rempli de tension. Puis, dans un cri de défi, le chevalier blanc se jette sur son adversaire.

Les épées s'entrechoquent avec fracas, émettant des étincelles au contact du métal. Je retiens mon souffle, fascinée et terrifiée à la fois. Le chevalier blanc avance, gagnant du terrain sur son ennemi, le faisant reculer d'un pas. Mais dans un mouvement soudain, le chevalier noir reprend le contrôle, repoussant son adversaire d'un coup sec qui le fait trébucher de trois pas.

L'archer ajuste son tir, visant le chevalier noir.

— Non laisse mon ami, c'est à la loyale.

— Tu as raison, changeons tes habitudes. Ou alors est-ce pour impressionner la nouvelle ? Combien de temps pour celle-là ?

— La ferme Mordred ! entonne la rouquine exaspérée.

Je me sens perdue au milieu de ce chaos. Des éclats de voix, des coups d'épée, et des échanges acérés de paroles résonnent autour de moi. Tout ce que je sais, c'est que les deux chevaliers, en pleine bataille, se battent pour moi, et une montée d'adrénaline me traverse. Leurs forces s'affrontent, et je me tiens là, témoin de cette lutte épique entre le chevalier noir et le chevalier blanc, le cœur battant la chamade.

Partie 1.2



Si nous étions plongés dans un conte façon Disney, je serais totalement rassurée sur l'issue du combat. Mais ici, rien n'est certain. Au contraire, le chevalier noir domine largement, sa présence écrasante balayant toute illusion de sécurité.

Qu'attendent donc ses compagnons pour l'aider ? Ils voient pourtant qu'il ne tiendra pas longtemps ! Leur sens de l'honneur les pousse-t-il à laisser leur ami mourir ? Mon cœur s'emballe à cette pensée. Je n'ai pas le temps de tergiverser. Même si je ne suis qu'une débutante, le guide m'a expliqué comment utiliser certaines de mes compétences. Mage de faible niveau, je n'ai pas encore de spécialité, mais je possède quelques sorts de soin et autres bricoles.

Voyant le chevalier blanc en difficulté, je me concentre, le cœur battant, et décide d'agir. Je lève la main et murmure une formule. Une douce magie régénératrice s'échappe de mes doigts, enveloppant le héros d'un faible halo parsemé d'étoiles scintillantes. C'est féerique, presque onirique. Mais la rouquine ricane, méprisante, devant le faible nombre de points de vie que je lui rends, aussitôt perdus avec le prochain coup.

— Pour faire ça, ne fais rien ! me lance-t-elle, son ton cinglant.

— Au moins, elle m'aide ! répond le héros, esquivant un coup fulgurant de son agresseur.

— Oh ça va, tu nous l'as interdit ! râle l'elfe à ses côtés, son arc toujours en tension.

— Et je fais comment sinon ? Il a encore gagné un niveau depuis la dernière fois, ce salopard !

— Le salopard t'emmerde ! gronde notre ennemi, la voix remplie de mépris.

À les voir, autant qu'à les entendre, j'ai la nette impression qu'ils n'en sont pas à leur première rencontre. Leurs échanges pleins de tension et d'ironie témoignent d'une rivalité qui va bien au-delà de ce combat. Si les deux sont en vie après tant de confrontations, la logique me pousse à croire qu'ils sont tous les deux très puissants.

— Bon, très bien. Alors mange ma jolie fléchette surprise ! entonne joyeusement l'archer.

Il décocher une nouvelle flèche, mais le chevalier noir tend la main à temps, déviant le projectile avec un geste qui semble tout droit sorti d'un sort magique. À cet instant, je lui trouve un côté très Darth Vador, avec son aura imposante qui inspire à la fois crainte et respect. Dommage qu'il soit si dangereux. La flèche, déviée, me frôle et m'égratigne à l'épaule. La douleur s'infiltre, brûlante. Je dois admettre que le réalisme de cette sensation est troublant. Mon haut de manche est déchiré, et la plaie, bien que peu profonde, commence à suinter.

— Oh merde ! s'écrie l'archer, visiblement alarmé.

— Non, non, ça va, fis-je pour le rassurer, bien que je sente ma force s'étioler.

La rouquine se met à rire, se moquant ouvertement de son compagnon tandis que les combattants s'écartent, baissant leurs armes, une pause dans cette danse mortelle.

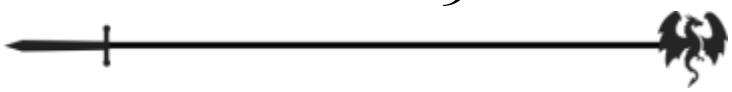
— Vous êtes vraiment des minables, fait l'homme au masque sombre. Mais merci de me faciliter la tâche.

Je les observe un par un, l'incompréhension me saisissant. Que se passe-t-il ?

— Désolé, vraiment… c'est que… elle est empoisonnée, s'excuse l'elfe, le regard inquiet.

Ma jauge de vie descend à une allure folle, et une vague de panique m'envahit. Je n'ai pas assez de points pour résister à un tel poison. Et moi qui me pensais tirée d'affaires… Je sens l'angoisse grimper en moi, le combat autour de moi se transformant en un tourbillon chaotique.

Partie 1.3



GAME OVER.

Déjà ? Je n'ai pas même tenu mes deux heures au final et n'ai fait que suivre le guide avant de devoir fuir à toutes jambes. Est-ce qu'il en sera toujours ainsi ? Personne ne peut empêcher ce type de s'attaquer aux débutants ?

J'ôte le casque de ma tête avec précaution, évitant de coincer une mèche de cheveux dans toute cette mécanique. Je me redresse, et la pièce me semble soudainement terne, presque morne, en comparaison des couleurs vives que je viens de quitter. Le silence est pesant, interrompu seulement par le vrombissement des systèmes de refroidissement de l'ordinateur, qui résonnent comme un écho lointain de l'aventure que je viens de vivre.

Dans mon esprit, je revois ce village animé, vibrant de vie. La musique qui s'échappait d'une taverne, les rires, et même le cri des mouettes qui se mêlaient au souffle de la mer, si proche des remparts. Un autre monde, coloré, joyeux, attirant. Et puis, ce… Mordred avait tout gâché.

Je réalise que ma soirée se termine plus tôt que prévu. Je dois rappeler mon père pour qu'il vienne me chercher, et je sais qu'il va s'inquiéter. Il va s'imaginer que quelque chose s'est mal passé, ou pire, que j'ai lâchement abandonné mes bonnes résolutions. Je pousse un soupir, serrant le téléphone dans ma main.

Je sors de la cabine, et le couloir me paraît aussi triste et gris que le reste. Je m'avance, le cœur lourd, vers la salle d'accueil du cyberclub. Les tables et les chaises sont disposées comme dans une cafétéria, mais l'atmosphère est loin d'être conviviale. Quelques joueurs, la mine préoccupée, regardent des infos sur un écran plat fixé au mur, leur attention détournée par des nouvelles peu réjouissantes : émeutes et pillages dans la capitale.

Au guichet, je tends ma carte de membre à l'employée. Elle la passe dans un scanner, faisant la moue tout en fixant son écran, comme si ma présence n'avait aucune importance.

— Oh… votre personnage est mort, annonce-t-elle d'un ton neutre. Vous ne pourrez plus le réutiliser. Désirez-vous en créer un nouveau ?

Je sens ma gorge se nouer.

— Aurais-je droit à deux heures gratuites ? je demande timidement. Quelqu'un m'a attaqué dès le départ. Je n'ai pas pu faire grand-chose.

Elle lève à peine les yeux, le regard vide.

— Je suis désolée, mais nous ne remboursons pas en cas d'attaque. Uniquement s'il y a un bug ou une panne. Voulez-vous créer un nouveau personnage ?

À cet instant, j'ai l'impression de m'adresser à un bot, même ici, dans la réalité. Une réalité ennuyeuse qu'il va falloir affronter à nouveau jusqu'au week-end prochain. Si j'ose retenter l'expérience. Je pousse un nouveau soupir, le goût amer de l'échec dans la bouche. Peut-être que je ne suis pas faite pour ce monde, après tout.

Partie 2.0



J'ai finalement laissé s'écouler deux semaines avant de me décider à retenter l'expérience. Je passe des heures à parcourir des sites pour m'informer sur l'univers de Whole New World, cherchant désespérément des témoignages sur les attaques d'entrée de jeu. Les plaintes s'accumulent, et la majorité d'entre elles mentionnent un même nom : ce chevalier au masque noir.

C'est surtout le docteur Martin, mon psychanalyste, qui m'a convaincue de faire un nouvel essai. Il dit que cela ne peut que me faire du bien de rencontrer des jeunes de mon âge autour d'une passion commune. Oser quelques premiers pas, plutôt que de rester cloîtrée dans mon coin. Parfois, j'ai l'impression qu'il ne comprend pas vraiment l'étendue de mon état, comme s'il cherchait à minimiser mes peurs. Ou peut-être est-ce sa façon à lui de m'aider à «aller mieux». Quoi qu'il en soit, encore faudrait-il que je survive plus de trente minutes cette fois.

Mon père me dépose juste devant la porte du cyberclub, et je n'hésite pas à filer à l'intérieur, la tension nouant mon estomac. Une fois à l'intérieur, je prends une profonde inspiration, tentant de calmer les palpitations de mon cœur. Quelques habitués, du moins je suppose, sont déjà là, presque tous occupés à vider le contenu du distributeur de soda, qui était déjà peu garni deux semaines auparavant. Le

ravitaillement, tant dans les grandes surfaces que dans ce genre d'endroit, est devenu un vrai défi. Mais au moins, personne ne l'a encore dévalisé, c'est déjà ça.

Je tends ma carte de membre à l'employée derrière le guichet, ma voix légèrement tremblante.

— Je voudrais créer un nouveau personnage, s'il vous plaît. J'ai perdu le précédent.

Elle ne lève pas les yeux de son écran.

— Vous ne voulez pas prendre un prédef' ? Ça irait plus vite.

— Un quoi ?

— Un prédef', un personnage prédéfini. Vous entrez les critères, et ça vous affiche tous ceux qui concordent. Ça vous fait gagner un temps fou, et vous aurez déjà un lien de parrainage avec le joueur qui l'a créé, si ce dernier est toujours actif.

Elle me tend une tablette où s'affiche un formulaire. Hésitante, je la prends et vais m'asseoir à une table, près d'un jeune homme absorbé par son portable. Comme il ne semble pas vouloir sympathiser, je lui murmure un simple bonjour.

Je commence à remplir le formulaire. Avatar : personnel. Cheveux : bruns, longs, lisses. Yeux : bleus ou gris. Taille : 160-170 cm. Tour de… Hein ? C'est si détaillé ! Je choisis de rester dans les normes, mes normes. En faire trop risquerait de me bloquer, de me faire perdre mon temps. J'inspire profondément avant de lancer la recherche. L'écran affiche trois résultats.

C'est tout ? Une elfe, jouée 248 heures déjà, mais abandonnée. Impossible de reprendre ça, je me perdrais dès le départ. Une humaine, mais travaillant dans une maison close. Ah non, très peu pour moi ! Enfin, une seconde humaine, jouée une vingtaine d'heures seulement : Nelle. Elle a l'air correcte. Je valide.

> Désormais, votre identifiant sera **Nelle**.
> Bienvenue dans Whole New World 1.0

Alors que je consulte sa fiche, le garçon face à moi frappe subitement du poing sur la table. D'autres joueurs se retournent, intrigués, mais reprennent vite leurs conversations, comme si de rien n'était. Moi, je sursaute, le cœur battant la chamade. Il ronchonne tout bas, referme son ordinateur et s'en va, l'air maussade. La surprise me fige sur place, et un vent de panique me submerge. Mon cœur s'emballe, je commence à m'essouffler, prise de terreur.

Je tente de me rassurer. Ce n'était pas contre moi, de plus, il est déjà loin. Ça va aller, ça va aller… Je ferme les yeux un instant, me concentrant sur ma respiration. Je suis ici pour jouer, pour m'évader. Je dois y croire.

Partie 2.1



Je suis donc Nelle, mage de niveau… oh, niveau 20 tout de même ! Cela me paraît énorme. À peine ai-je foulé ces terres que je me sens mieux, oubliant la crise d'angoisse qui m'a paralysée tout à l'heure. Le docteur Martin avait raison : m'évader un peu ne peut que me faire du bien.

Je me retrouve de nouveau dans ce village de débutants. Autour de moi, une foule de bots vaque à ses occupations, mais je distingue aussi quelques joueurs qui se rassemblent, prêts à partir ensemble à l'aventure. Peut-être qu'un jour je m'y ferai des amis et que je pourrai moi aussi faire partie d'un groupe. En attendant, je m'aventure dans les rues, sur mes gardes, mais pour l'instant, le chevalier noir semble avoir disparu.

En scrutant ma bourse, je m'attends à n'y trouver qu'une poignée de pièces d'argent, mais je faillis m'étouffer en découvrant la somme que je possède. Des pièces d'or ! Je pourrais acheter toute la ville avec ça ! L'excitation me parcourt, et je me dirige vers la taverne, l'estomac en émoi. Je commande une liqueur de « fraises des bois voisins », telle qu'indiquée sur la carte. Le goût est amer, un peu comme la vie elle-même, me faisant penser que ce n'est probablement pas la bonne saison pour ce délice. Entre cela et la douleur persistante dans mon épaule l'autre jour, ce

monde semble si réel. Surtout quand je me rappelle que dans la réalité, il n'existe ni elfes, ni nains, ni trolls.

Avec mon niveau déjà bien avancé, je décide de me renseigner dans une guilde pour découvrir où aller ensuite. Je change de ville et me retrouve dans la capitale. C'est immense. Et surpeuplé ! J'ai l'impression de pouvoir me perdre à chaque coin de rue. La panique menace de me submerger, mais contre toute attente, je me sens bien. Non seulement je ne suis pas effrayée, mais je suis excitée à l'idée de faire de nouvelles découvertes.

En entrant dans une auberge pour réserver une chambre, je croise un visage familier : l'elfe de l'autre fois, avec un physique qui rappelle celui du Seigneur des anneaux, mais avec un caractère bien plus joyeux.

— Bonjour ! Tu te souviens de moi ? La flèche empoisonnée, dis-je, un sourire aux lèvres.

Il écarquille les yeux, sa mâchoire inférieure tombant avant qu'il ne se reprenne.

— Ah mais… tu as changé de perso ? Celui-là a l'air mieux, on dirait.

— Oui, j'ai repris ce personnage. Je m'appelle Nelle à présent.

Il me fixe, étonné, avant de lâcher :

— Nelle ! Ça par exemple… et… il est au courant ?

— Qui ça ?

— Ton… non, laisse tomber. Arthur et Cora sont à côté, si ça te dit de les revoir. Je venais juste chercher à boire.

Arthur ? Bizarrement, cela ne me surprend pas. Et Cora, cela doit être la rouquine à forte poitrine. Je hoche la tête et le suis jusqu'à une vaste table ronde, avec une ambiance chaleureuse. Legolas fait les présentations entre moi et le reste du groupe, tous arborant des noms issus de mondes fantastiques.

Leurs regards se posent sur Arthur et sa compagne, un léger malaise s'installe dans l'air lorsque l'elfe mentionne mon nouveau nom.

— Heum bien… commence Arthur, toussotant d'embarras.

— Le premier qui lâche le moindre commentaire, je m'en charge et je lui trouverai une tombe qui lui convienne, menace Cora, visiblement toujours d'aussi bonne humeur, peut-être même pire qu'avant.

— Vous connaissiez l'ancienne Nelle ? demande l'un des membres du groupe, l'angoisse palpable dans sa voix.

— Aucune importance ! lance leur chef, vêtu d'une armure claire. C'est du passé. Trinquons à notre future nouvelle alliée ! Legolas, va chercher à boire pour Nelle.

Alors que je m'installe à la table, un sentiment de camaraderie émerge en moi. Ce groupe, aussi hétéroclite soit-il, semble prêt à m'accueillir. Peut-être que cette fois, l'aventure sera différente. Peut-être que je peux vraiment trouver ma place ici.

Partie 2.2



Mis à part la fille à la chevelure rousse, les membres du groupe sont plutôt amicaux. Mais il faut toujours un grincement dans l'engrenage. Il semble inévitable qu'une ombre plane, et je me demande si, à part une naine aux cheveux roses qui ressemble à une petite fille, nous ne sommes pas les seules représentantes féminines. Cela doit la déranger de ne plus être au centre de l'attention d'Arthur.

Ce dernier, quant à lui, en fait des tonnes. Très gentil, je ne le nie pas, mais il s'installe à mes côtés avec une telle familiarité que je me sens déjà un peu piégée. Son bras traîne sur le dossier de ma chaise, m'incitant à m'en tenir éloignée. L'idée de rejoindre sa guilde, Camelot, m'intrigue. J'aimerais m'intégrer plus facilement, mais je feins d'hésiter, cherchant à comprendre s'il n'y a pas de contraintes cachées. Après tout, je ne roule pas sur l'or… du moins, dans le monde réel.

Le vin elfique, pourtant virtuel, me monte à la tête. Si mes parents me voyaient en ce moment… Je ris aux blagues d'Arthur, oubliant presque l'humeur de Cora et mon appréhension initiale. Je fais attention à ne pas provoquer sa jalousie, surtout avec son niveau élevé qui doit l'aider à exécuter ses menaces. Mais ce faux roi est charismatique, c'est vrai. Sa beauté semble trop parfaite à mon goût : une armure cachant un corps athlétique, des cheveux blonds courts, et des yeux bleu foncé qui

semblent percer mon âme. Pourtant, je ne ressens pas d'attirance. Je préfère que sa copine ne me considère pas comme une rivale.

Pour apaiser cette tension naissante, je cherche à briser la glace.

— Mais Cora, pourquoi ne pas t'appeler Guenièvre ? Ça collerait mieux, non ?

— Oui, et Legolas se coupe les oreilles et devient Lancelot, tant qu'on y est.

L'humour m'échappe, tandis que je réalise que je suis peut-être la seule à faire le lien avec la légende. Cora me fixe, l'air assassin, et je me dis qu'il vaudrait mieux que je m'abstienne de plaisanter à nouveau.

L'heure tourne et il semble que le groupe a prévu des activités. Certains disparaissent, utilisant une compétence de retour instantané au fort que je ne connais pas encore. D'autres discutent stratégie. Je les salue, décidée à explorer la ville, mais Arthur me suit et m'arrête dès que je mets un pied dehors, me tendant un parchemin.

— Tiens, au cas où. Si jamais tu croises le connard de l'autre jour, dit-il en insistant sur l'insulte. Tu lis juste le mot inscrit et tu le déchires au même moment. C'est un usage unique, mais ça te mènera à notre fort en un clin d'œil, en toute sécurité. D'accord ?

— Merci. J'espère ne plus le revoir de sitôt.

— Cela risque d'arriver, mais n'hésite pas. Il est sournois et pervers, capable de tout, ne l'oublie jamais. Bon, je dois y aller, sinon ils vont partir sans moi et tous crever comme des cons, dit-il en plaisantant.

— Attends ! dis-je, tentant de le retenir. Il se retourne vers moi. Pourquoi agit-il ainsi, ce… Mordred, c'est ça ? D'ailleurs, ces noms, c'est dû au hasard ?

— Ce n'est pas un hasard. Il a choisi ce nom parce que son but est de me tuer tôt ou tard. Il est complètement fou. Méfie-toi de lui. Quant à ses raisons… qui sait ? Peut-être que c'est juste par pur plaisir de faire du mal. Tu veux savoir autre chose ?

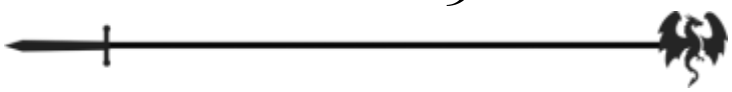
— Heu, oui, mais… toi et Cora ? J'ai l'impression qu'elle ne m'aime pas beaucoup.

Il éclate de rire.

— Moi et… ? Oh non, il n'y a rien entre nous ! Tu te fais des idées. On est juste copains. Elle était comme toi au début, victime de Mordred. Je l'ai sauvée et depuis, elle me suit partout. Il n'y a rien de plus. Mais pour la guilde, pense-y, ça me ferait très plaisir.

Je lui promets d'y réfléchir sérieusement avant qu'il parte — ou plutôt disparaisse — et je glisse le précieux parchemin dans mon corsage, le gardant à portée de main. Une bouffée d'adrénaline me traverse, et je me sens prête à affronter ce nouveau monde.

Partie 2.3



Beaucoup penseraient que dépenser de l'argent dans ce jeu uniquement pour me promener dans une ville virtuelle d'aspect médiéval est ridicule. Pourtant, je m'y plais et me sens plus à l'aise ici qu'au milieu de mon propre quartier, où l'insécurité et la pauvreté s'installent comme des ombres inquiétantes.

Sur la grande place, un marché permanent s'étend devant mes yeux, vibrant de couleurs et de vie. Les commerçants, sourires éclatants, vantent leurs marchandises, tandis que des enfants rient et jouent dans les rues pavées. Je ne peux m'empêcher de sourire en les regardant, me remémorant ma propre enfance. Je me retiens de dépenser mes pièces d'or, réalisant que chaque article semble m'appeler. Mais je suis prudente, évitant les quartiers que l'on surnomme « sombres ». Je sais que là-bas, les auberges mal fréquentées et les bots aux intentions douteuses m'attendent. Je n'ai pas envie de croiser un autre chevalier noir.

Quand l'heure de ma séance se termine, je me sens déjà nostalgique. Mon père doit venir me chercher avant le couvre-feu, et je dois retirer mon casque. Je dépose délicatement l'équipement, puis je rejoins la salle d'accueil. L'endroit semble morose à cette heure, et je suis l'une des premières à sortir. Un garçon entre alors, se dirigeant vers le distributeur. Il prend une canette de thé et s'assoit à une table

voisine, face à moi. Ses yeux sombres trahissent une certaine inquiétude, et je me sens soudain vulnérable.

— Bonsoir, murmure-t-il, et je lui réponds timidement.

J'évite son regard, fixant la vitre à côté de moi. Il me semble avoir déjà vu ce garçon. L'angoisse grimpe dans ma poitrine. Les rues sont désertes et sombres, et à cette heure, seuls les véhicules sont tolérés, sous de nombreuses vérifications d'identité. Mon père est en retard. Je me demande s'il a été arrêté par un contrôle. L'employée baille derrière son guichet, et cela attire mon attention, mais je reviens vite à mon voisin.

— Tu es nouvelle, je crois, lance-t-il avec curiosité.

— Oui, c'est ma deuxième séance.

— Et ça va ? Tu t'en sors ?

Je hausse les épaules, un soupçon de désespoir dans ma voix.

— Je visite beaucoup les villes.

— Sans monter de niveau ? s'étonne-t-il. Tu n'as pas peur ? Ou bien… tu t'attendais à quelque chose d'autre ?

Sa question m'interroge. Je secoue la tête.

— Non, j'aime juste passer mon temps à m'y balader. Peut-être que j'irai m'entraîner plus tard, mais je n'ose pas toute seule.

Il esquisse un sourire, puis se lève pour s'asseoir à ma table, toujours face à moi. Une boule d'angoisse se forme dans mon ventre.

— Écoute, reprend-il d'un air sérieux. Tu devrais trouver une guilde ou un groupe de gens. Des gens bien, de préférence, qui respectent les règles.

— Comme de… tuer les nouveaux venus dès leur arrivée ?

Il sourit à nouveau, ce qui me donne l'impression qu'il sait exactement de quoi je parle. Avec toutes ces plaintes, il est difficile de ne pas être au courant.

— Crois-moi, il y a pire que ça. Et j'imagine que tu as déjà eu des propositions pour entrer dans une guilde, non ?

— Oui, mais comment le sais-tu ? fais-je, surprise.

Avant qu'il puisse répondre, j'aperçois la voiture de mon père se garer. Je me lève précipitamment.

— Je dois y aller, on vient me chercher.

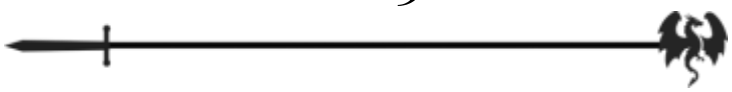
— Alors à la prochaine fois ? Oh… attends, quel est ton nom, au fait ?

— Nelle ! dis-je en sortant, ne voulant pas le faire attendre.

— Quoi, c'est… c'est toi, Nelle !

Je le vois, stupéfait, mais je n'ai pas le temps d'en apprendre plus. Je lui lance un dernier sourire avant de courir vers ma voiture, le klaxon de mon père résonnant dans la nuit. Un frisson d'excitation me traverse. Qui est vraiment ce garçon, et pourquoi semble-t-il si surpris ?

Partie 3.0



Une semaine, qui m'a semblé durer une éternité, s'écoule avant que je ne retourne enfin au cyberclub, impatiente de me plonger à nouveau dans cette aventure virtuelle. J'ai partagé mon expérience avec le docteur Martin, mon psy, et il m'encourage à explorer davantage cet univers. Selon lui, même si j'ai traversé une crise d'angoisse, il y a eu un léger progrès, un pas vers l'avant.

Ce traitement, à mes yeux, s'apparente à un choc, une confrontation à mes peurs dans un cadre virtuel. Étrangement, l'idée de croiser des foules ici ne me fait plus peur. En réalité, je ne redoute qu'un seul être : ce chevalier noir. Malgré sa tentative de tuer mon personnage, mon cœur ne s'emballe pas. Martin dit que cela prouve que mon inconscient sait que je suis en sécurité ici, et c'est un bon signe.

Aujourd'hui, je décide de me concentrer sur les compétences de mon personnage. Avec un niveau déjà respectable, je suis perdue parmi tous ces sorts, à part peut-être le sort de soin. J'aurais voulu demander au garçon croisé l'autre jour, mais je ne l'ai pas revu. Arthur et sa bande ne sont pas non plus à l'auberge.

On m'indique une école de magie à l'extérieur de la ville, une sorte de bibliothèque où sont répertoriés tous les sorts et leurs applications. En me rendant là-bas, je fais attention à chaque détail autour de moi. Le parchemin du chevalier me brûle presque dans mon corsage, et j'essaie de me souvenir du chemin. À l'aller comme au

retour, tout semble calme : quelques campements d'hommes lézards sont visibles au loin, mais ils ne m'inquiètent pas. Les grillons chantent, les papillons dansent de fleur en fleur, et même les lapins s'aventurent un instant avant de disparaître.

Mais cette paix est éphémère ! Tout à coup, un homme surgit des campements, courant aussi vite que sa tunique ample le lui permet. Des lézards bipèdes, gigantesques et menaçants, le poursuivent. Mon instinct me pousse à le suivre, redoutant de le voir se faire rattraper.

Une fois arrivé sur la grande place, il tourne frénétiquement autour de la statue centrale, cherchant à éviter les coups de ses poursuivants, appelant à l'aide d'une voix désespérée. Mais personne ne bouge, certains se moquent même de lui.

— Allez-vous rester là à me regarder me faire embrocher, bougres de cyclopes édentés !

Son audace me surprend et je souris malgré le danger. Je me précipite alors vers lui.

— Comment t'aider ? dis-je en zigzaguant pour éviter un lézard qui s'approche.

— Tu es mage, non ? Alors débarrasse-moi au moins de l'un d'eux !

— Heu, oui, mais…

— Humaine, magicienne, sers-toi du feu ! Boule de feu ! Aille !

Le pauvre se fait piquer par derrière, et sans réfléchir, je lève ma main. Concentrant mon énergie, je lance ma boule de feu. À ma grande surprise, elle atteint son but. Le lézard est projeté contre le socle de la statue, et il s'effondre, inanimé.

Encouragée par ce succès, je me retourne pour attaquer le deuxième lézard. Je ne laisse pas le temps à l'homme de s'essouffler, et mes flammes l'atteignent, lui aussi.

Cette fois, il percute le mur, emportant avec lui deux bots qui se figeaient en spectateurs. Les rires se transforment rapidement en murmures choqués.

Mon cœur bat la chamade. L'adrénaline pulse dans mes veines. Dans ce monde où j'ai souvent eu peur de sortir, je me sens enfin vivante.

Le jeune mage, enfin remis de ses émotions, s'approche de moi avec un large sourire, bien que son souffle reste court.

— Sincèrement, merci, jeune demoiselle.

Il effectue une révérence à la fois cérémonielle et amusante, avant de se tenir le flanc comme s'il souffrait d'un point de côté.

— Êtes-vous blessé ?

— Ça va aller, je vous remercie. Je vais juste me reposer un peu avant d'y retourner. J'ai été surpris lors de mon entraînement. Je n'avais pas vu les deux autres dissimulés dans l'une des tentes. Par contre, eux m'ont vu.

— C'est obligatoire de risquer sa vie pour monter de niveau ?

Il me regarde un instant, son sourire s'élargissant.

— Non, il y a d'autres alternatives, mais je voulais m'essayer sur le terrain. Mais… cela fait longtemps que tu joues ? Tu ne connais pas le roleplay ?

— Le quoi ?» Je secoue la tête, perplexe. «C'est problématique ?

— Non, pas du tout. Dans cet univers, certaines personnes font ce qu'on appelle du roleplay, du jeu de rôles. En gros, on incarne son personnage et on ne parle qu'en respectant son rôle. C'est comme être acteur dans un film sans fin. Tu improvises selon ce qui arrive, tout en restant fidèle à ton personnage. Certains s'en moquent, d'autres font un peu des deux.

— Et toi, tu fais donc du… roleplay ?

— Aussi souvent que possible, oui. Je trouve ça bien plus intéressant que de simplement courir la campagne à frapper tout ce qui bouge. Tu veux essayer ? Tu es un inventé ou un prédéfini ?

— Un prédéfini, mais cela me tente bien, oui.

— Ah ! Logiquement, les prédéfinis sont conçus pour le roleplay. Ton créateur ne t'a rien dit ?

— Non, mais je ne sais pas qui c'est.

Il m'emmène vers le bâtiment administratif au centre de la ville. Devant un grand miroir sur pied, majestueusement sculpté dans un bois sombre et ancien, se dressent des symboles runiques scintillants, témoins d'un savoir oublié. Ces glyphes semblent vibrer d'une énergie mystérieuse, émettant une lueur douce et hypnotique qui danse à la surface du miroir. Lorsque je m'en approche, une image floue commence à se dessiner, comme une brume se levant au matin. Mon cœur s'emballe à la vue de ce reflet, où les contours de mon personnage se précisent lentement, révélant une essence qui m'est à la fois familière et étrangère.

— Ah… le nom de ton créateur a été effacé. Il a dû mourir ou avoir été effacé pour abandon. Et tu t'appelles… Nelle ! Oh, purée ! Oh, pardon ! C'est toi, la nouvelle Nelle !

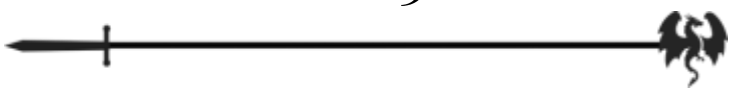
Ce nom semble susciter toujours autant de surprise autour de moi.

— Mais qui est cette Nelle ? Tout le monde semble le savoir, mais personne ne me dit rien.

— C'est… » Il se racle la gorge, visiblement mal à l'aise. « En fait, Nelle est liée à un type assez peu recommandable. Abominablement puissant et cruel. Je ne sais pas si tu en as déjà entendu parler, mais tu es la femme de Mordred, le chevalier noir à tête de dragon. Bigre ! Ce n'est pas ce que j'appellerais le rôle le plus simple à assumer.

Un frisson parcourt mon échine à cette révélation. Ce nom, Mordred, résonne comme une menace. Que m'attend-il dans ce monde ? Je sens le poids de l'héritage de mon personnage peser sur mes épaules. Quelles responsabilités et dangers m'incombent maintenant ?

Partie 3.2



Je me retrouve face à une réalité déroutante, oscillant entre l'angoisse et l'étrange fascination. Être liée à ce type, celui qui avait terrassé mon premier personnage, est à la fois une bénédiction et une malédiction. L'arrogance et le danger qui émanent de lui me mettent mal à l'aise, comme si je portais une chaîne invisible. Cela signifie qu'il possède des droits sur moi, et l'idée de passer du temps en sa présence me donne des frissons. Au moins, il ne tentera plus de me tuer… enfin, je l'espère. Cela explique enfin pourquoi les regards des autres sont teintés d'étrangeté chaque fois qu'ils entendent mon nom.

Nous profitons de ce moment pour explorer davantage mon personnage. Silas, toujours souriant mais perplexe, se penche sur les détails de ma fonction. Un monde de possibilités s'ouvre devant moi, comme un artisan choisissant son outil. Mais quand il lit mon titre, son expression se fige.

— Calligraphe ? s'étonne-t-il, un sourcil levé. Bizarrement, je n'en connais aucun. Ça ne sert pas à grand-chose, à part faire quelques parchemins et des copies de livres. Tu as déjà appris quelque chose ?

Je fronce les sourcils, intriguée. Il m'explique comment consulter mon grimoire de fonction, une relique de savoir qui regorge de secrets. Je le feuillette, découvrant mes

parchemins : « retours au fort », « régénération », « antipoison »… Et parmi eux, un « livre d'inspiration divine ». Qu'est-ce que c'est ?

— Cela te permet de garder les sorts d'amélioration plus longtemps ou de les amplifier, me dit-il, les yeux écarquillés. La vache, c'est plutôt rare ça. Et dans tes retours, il n'y en a pas un qui porte un nom ? Ce serait amusant de savoir où ce diable habite exactement.

Je scrute le grimoire, le cœur battant.

— En fait, il n'y en a qu'un seul, le fort d'Hakou.

Silas blêmit légèrement, son sourire vacille.

— Oh… décidément, il ne fait rien comme tout le monde. Mais autant ne pas l'ébruiter pour le moment.

L'atmosphère devient plus lourde, et je sens l'angoisse se mêler à ma curiosité. Silas m'explique ensuite les différentes classes et techniques de combat qui s'offrent à moi, mais je peine à me décider. Magie de soin ou spécialité élémentaire ? Mes pensées tourbillonnent, tiraillées entre la sécurité et l'aventure.

— Tu as déjà bien développé tes capacités, dit-il en observant mes sorts avec admiration. Il te suffit de choisir pour accéder à de nouvelles compétences. Mais en attendant, tu peux très bien te défendre contre les monstres de la zone.

Je hoche la tête, mais ma réflexion est interrompue par un sentiment qui me réchauffe le cœur. Bien plus qu'une classe intéressante, j'ai gagné un ami. Cela me semble bien plus précieux que n'importe quel pouvoir.

In real life 1



Mercredi. Le jour de mon rendez-vous bimensuel chez le Docteur Martin. Je patiente dans la salle d'attente, plongée dans mes pensées, me sentant étrangement à l'aise dans cette solitude. La secrétaire, figée derrière son bureau, tapote son ordinateur, mais sa présence ne m'inquiète plus. Au mur, le calendrier me rappelle que cela fait bientôt deux ans que je viens ici, deux ans que je ne mets plus les pieds au lycée, fuyant des crises d'angoisse et des spasmes incontrôlables. Chaque jour est un combat, une lutte contre une ombre qui s'est étendue sur ma vie, et je n'en peux plus.

Le Docteur Martin fait sortir le patient précédent. Mon cœur s'emballe alors qu'il passe devant moi, et je me rétracte instinctivement sur ma chaise. Il ne me faut pas longtemps pour me lever et entrer dans son cabinet. Ce n'est pas le cliché du divan, mais un fauteuil moelleux où je m'enfonce, enveloppée par la douceur du tissu. Je me demande combien de personnes ont rêvé, assises ici, d'un monde où les souffrances s'évanouissent.

— Bonjour Eléa. Alors, quoi de nouveau depuis la dernière fois ? me demande-t-il d'une voix apaisante. Es-tu retournée, comme prévu, dans Whole New World ? Cela te plaît toujours autant ?

Je hoche la tête, le souvenir de mes aventures me réchauffant le cœur. Silas, avec son sourire désarmant, me revient en mémoire, mais je sens un léger frisson à l'évocation de Mordred.

— Et pas de nouvelle de ce Chevalier noir ?

Hésitation. Je me demande si je devrais lui parler de ma situation. C'est étrange de me sentir «mariée» à un personnage aussi redouté. Son visage se fige à cette annonce, et je vois la même réaction que chez les autres joueurs, la surprise mêlée d'appréhension.

— Tu ne devrais peut-être pas t'arrêter à ce que tu sais de lui, mais surmonter cela justement. Cela te ferait un excellent exercice, affronter ta peur. Après tout, n'oublie pas qu'il n'y a qu'un joueur derrière le personnage. Qui sait ? C'est peut-être un gamin un peu trop doué qui profite de ses compétences. Pourquoi ne pas essayer de le contacter ? Il y a un système de messagerie dans le jeu, non ?

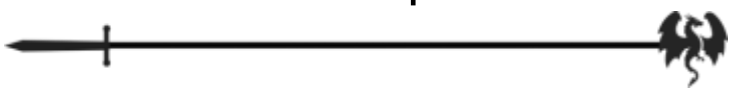
Ses mots résonnent en moi, me poussant à réfléchir. Oui, tôt ou tard, ce Mordred découvrira que je suis la réincarnation virtuelle de son épouse. Mais qui est-il vraiment ? Un ami d'enfance ? Un homme plus âgé ? La possibilité d'une connexion réelle me plonge dans un tourbillon de pensées.

Je rentre chez moi, le cœur lourd de réflexions. Je reprends mes cours en ligne, l'écran illuminant ma chambre silencieuse. À 16 heures, je marque une pause pour le déjeuner, mes parents étant absents jusqu'au soir, absorbés par leurs travaux. L'idée de devoir payer pour une éducation à domicile me semble injuste, mais c'est notre réalité, accablée par des frais médicaux, des visites chez le psy, et les médicaments dont j'essaie de me défaire depuis trois mois.

Chaque jour, je lutte pour retrouver une normalité que j'ai perdue, un poids sur mes épaules. Je me rappelle d'un temps, il y a vingt-trois mois, où tout a basculé. Je me sens toujours responsable des souffrances infligées à ma famille, malgré le fait

que je n'aie rien demandé. Mon passé semble m'engluer dans une existence de désespoir, mais le monde virtuel m'appelle, promettant des échappatoires et des amis. J'ai besoin de ce refuge.

Partie 4.0



Le week-end suivant, je me connecte à Whole New World, impatiente de retrouver Silas. J'hésite un instant, puis je décide de lui laisser un message, lui proposant de nous retrouver à la taverne. Il me promet de venir au plus vite, et j'en profite pour me souvenir des conseils du docteur : contacter Mordred.

Je prends une grande inspiration et compose un message :

> Bonjour ! Je suis Nelle, du moins la nouvelle joueuse de Nelle. J'ai pris connaissance de notre lien après l'avoir choisie. Je ne pense pas pouvoir assurer ce genre de relation, je suis désolée, j'aurais dû me renseigner mieux, je l'admets. Est-il possible de le briser ou de ne pas en tenir compte ? Merci pour ta compréhension.

Mon cœur s'emballe en attendant une réponse. Je réalise qu'il est en ligne. Je reconnais son nom dans ma liste d'amis, étrangement accompagnée d'un certain Arthur, mais tout l'historique de nos conversations est effacé. Peut-être qu'il est trop occupé à pourfendre un ennemi quelconque. J'espère qu'il n'est pas en train d'achever un pauvre nouveau joueur.

— Bien le bonjour, gente dame ! me salue Silas, apparaissant soudain, un sourire éclatant sur le visage.

— Bonjour, monseigneur, répliqué-je en essayant de m'immerger dans le rôle.

— Juste messire, cela suffira, dit-il avec une révérence exagérée. Prête pour l'entraînement ? J'ai trois propositions à vous faire. La première, la moins rapide mais la plus sûre, est de rejoindre le camp d'entraînement de la garde. La seconde est d'affronter quelques hommes-lézards à l'extérieur, ce qui peut être périlleux, comme tu l'as déjà constaté. La dernière, et de loin la meilleure, suppose que nous connaissions des membres d'une guilde qui possède un fort.

Je réfléchis, l'esprit agité par l'idée d'un combat. Je sais qu'une guilde de ce type existe, mais je doute qu'Arthur accepte de m'y introduire. Je lui envoie un message, et contre toute attente, il répond rapidement par l'affirmative. Nous avons donc notre chemin, mais comment y parvenir ?

— J'ai un parchemin qui mène là-bas, mais un seul, hélas.

— Oui, mais tu es calligraphe, n'est-ce pas ? Tu peux le reproduire.

— Ah ?

Suivant les conseils de Silas, je vais acheter du parchemin vierge. Une fois munie de ces précieux matériaux, nous nous plongeons dans l'entraînement. Nous affrontons divers monstres créés spécialement pour cela, et je sens la montée d'adrénaline à chaque coup porté. La tension dans l'air est palpable, et nous progressons à pas de géant.

Soudain, un message clignote sur mon écran. C'est une réponse de Mordred. Mon cœur s'emballe, j'ouvre le message.

— Que dit-il ? demande Silas, intrigué.

Hors de question.

— Il refuse donc ?

Je sens une déception amère. Puis, un autre message arrive.

As-tu choisi ta classe ? Prends Enchanteur.

— Il me dit de choisir Enchanteur comme classe.

Silas fronce les sourcils.

— Ça n'existe même pas !

— Comment le sais-tu ?

— Fais une recherche de classe.

Je m'exécute, et à ma grande surprise, je trouve bien celle qu'il m'ordonnait de choisir : Enchanteresse (Beta).

— Comment savait-il que cela existe ? Ça dit quelque chose sur cette spécialisation ?

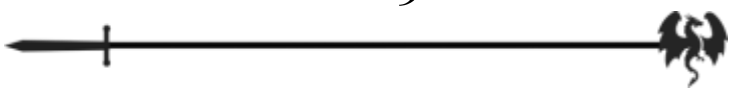
Silas scrute la fiche de classe, et son visage s'illumine.

— Oh la vache ! Pardon… mais c'est énorme ! L'enchanteur permet d'augmenter ses capacités ! Et c'est exponentiel selon les niveaux qu'il prend ! Excuse-moi, mais… je crois que je vais tenter. Ça me changera de mes sorts de feu à la noix.

— Quant à moi, dis-je presque sur un coup de tête, je préfère nettement les soins.

Nous validons nos choix, le cœur battant d'excitation. C'est désormais définitif. Je sens que Mordred ne sera pas ravi, mais je ne veux pas me conformer à ses attentes. Être un soutien me semble bien plus gratifiant que d'être une arme.

Partie 5.0



Cela fait maintenant deux mois que je déambule dans ce monde virtuel, m'aventurant sous l'œil bienveillant de Silas, qui me guide et m'enseigne quelques astuces au fur et à mesure. Grâce à Arthur, nous avons l'opportunité de nous entraîner au fort autant de fois que nous le souhaitons. Aujourd'hui, il est là, accompagné de Cora, qui, en effet, le suit partout comme son ombre.

Alors qu'Arthur s'approche pour nous parler, Cora s'élance vers les monstres, les vainquant avec une aisance qui me laisse sans voix. Je ne peux m'empêcher de la regarder, fascinée et un peu intimidée. Son visage s'illumine à chaque victoire, et j'ai l'impression qu'elle se délecte de prouver sa supériorité. Comme pour me rappeler que je ne serai jamais aussi forte. Après tout, les mages de soin sont censés sauver des vies, pas les prendre.

— Sans hésitation ! s'exclame Silas, son visage rayonnant. Ma première classe va se rouiller sinon.

— Une première classe ? m'étonne-je, perplexe.

— Oui, j'en suis à ma seconde, explique-t-il. C'est pour ça que vous avez pu me sauver la vie l'autre jour, madame. Sous celle-ci, j'étais plus faible et vulnérable. Je suis archer de haut niveau. Une fois atteint le sommet, on peut choisir une seconde option à jumeler à la première.

Un frisson d'admiration m'envahit. Pourtant, je suis surprise qu'Arthur ne lui propose pas de le rejoindre, étant donné sa puissance. Mais il ne manque pas de revenir vers moi.

— Donc tu as choisi d'être mage de soin ? Cela pourrait nous être utile. As-tu réfléchi à mon offre ?

— En fait, je ne connais pas les conditions et les obligations.

Il me regarde, un léger sourire aux lèvres. — Les conditions ? C'est simple, y être invitée. Et pour ce qui est des obligations, rien de contraignant, mis à part que je demande à tous de prendre leurs quartiers ici au fort et non en ville. D'aider selon ses capacités, comme nous accompagner pour les raids et autres sorties. D'ailleurs, ta fonction de calligraphe pourrait nous être précieuse !

— Tu connais ma fonction ? Oh… c'est vrai, tu étais dans ma liste d'amis. Tu connaissais donc l'ancienne Nelle ?

Arthur semble embarrassé, son regard glissant vers Cora, qui s'est brusquement arrêtée de combattre.

— Oh, c'est une vieille histoire, dit-il, l'air pensif. Assez brève, je dois dire.

— Et pour ce qui est de devoir vivre exclusivement ici, complète Cora, ce n'est pas une obligation. Je te conseille plutôt de te trouver une auberge.

Sans crier gare, elle nous laisse en plan, et Arthur s'excuse rapidement avant de s'éclipser, courant après elle comme pour tenter de la rattraper.

— M'est avis qu'il y a de l'eau dans le gaz entre ces deux-là, murmuré-je à Silas.

— Ah, mais non, ils ne sont pas en couple.

— Mon œil, me lance-t-il en clignant du sien. En plus, elle est jalouse. Nelle, je dis ça, je dis rien, mais fais tout de même attention à cet Arthur. Il a l'air gentil comme

ça, mais… enfin, il collectionne un peu trop les nouvelles. Cora te considère comme sa prochaine rivale.

— Cela ne m'intéresse pas pourtant ! Quel intérêt d'être en couple dans un jeu virtuel ?

— Ah, détrompe-toi ! C'est hyper fréquent, au contraire. À tel point que… enfin, le jeu a perdu beaucoup de son intérêt. Ce n'était pas comme ça à ses débuts. Si ce n'étaient que des histoires de cœur, de vraies rencontres, mais ça tourne beaucoup trop autour du sexe, selon moi. C'est d'ailleurs pour ça que je joue un homme cette fois, pour éviter les plans drague bidon. Ah… c'est vrai, je ne t'avais pas encore dit ! Dans la vraie vie, je suis une fille, en fait !

Le monde virtuel s'étend devant moi, vibrant d'une magie et d'une aventure que je n'avais jamais imaginées. Entre l'amitié, la rivalité et les mystères qui se tissent autour de nous, je sens que chaque pas m'entraîne un peu plus loin dans cette nouvelle vie.

Partie 6.0



Je suis étonnée d'apprendre que Silas est en réalité une fille. Cela explique en partie notre complicité. Le jour du tournoi est enfin arrivé, et l'excitation flotte dans l'air. Le fort de Camelot, haut lieu de l'événement, est soigneusement protégé, seules les âmes convoquées peuvent franchir ses portes, que ce soit par la magie des parchemins ou par leurs propres moyens.

Dès notre arrivée, Arthur vient à notre rencontre, et je vis pour la première fois ma nouvelle amie en costume d'archer, ce qui lui donne un air de Robin des Bois. Son habit vert accentue son charme, et le petit chapeau pointu qu'il arbore semble presque comique. Pourtant, je ne peux m'empêcher de sourire en le voyant.

Des barrières de sécurité et une rangée de gradins ont été installées pour l'occasion, et je prends place aux côtés d'autres spectateurs, ceux qui attendent leur tour. Le clou du spectacle, ce sont les joutes, rappelant les tournois du Moyen Âge, mais avant cela, des combats singuliers, regroupés par classe, sont prévus. Mon cœur palpite à l'idée de voir les compétences des joueurs déployées. Un «concours de compagnons» est également organisé, pour élire l'animal de compagnie le plus original. L'idée de posséder un animal m'enchante ; je n'ai jamais pu avoir de chien ou de chat dans la réalité.

Silas, avec la grâce d'un félin, parvient à battre Legolas et d'autres archers, finissant premier de sa catégorie. Une vague de fierté m'envahit pour elle. Une fois ses performances terminées, elle revient s'asseoir à mes côtés, un sourire radieux sur le visage.

— Ma classe d'enchanteur y est pour beaucoup, me confie-t-elle à mi-voix. Grâce à elle, je peux combiner les compétences des deux classes.

Ses yeux brillent d'excitation alors qu'elle commente les combats qui suivent, sa voix remplie de détails captivants.

Puis vient le moment tant attendu du concours. La diversité des animaux présentés est éblouissante. Des chiens, des loups, des félins de toutes sortes se mesurent à des oiseaux étranges et des rongeurs, créant une ambiance joyeuse et animée. Je ris devant les pitreries des animaux, ce moment est définitivement le plus amusant de la journée.

— Si tu veux, nous irons t'en trouver un à l'occasion, propose Silas alors qu'Arthur se joint à nous, toujours accompagné de sa dame.

— Trouver un quoi ? demande-t-elle, curieuse.

— Un animal de compagnie. J'aimerais beaucoup un félin, peut-être même un simple chat.

— Ils ne servent pas à grand-chose pourtant, réplique-t-elle. Tu devrais plutôt te pencher sur un loup. Ils sont forts et peuvent t'assister lors des combats.

— Peut-être, mais je préfère un animal de compagnie, réponds-je, résolue.

— Comme tu veux, dit-elle, l'air désabusé.

La victoire revient à un oiseau étrange, doté de deux têtes et d'un plumage rose éclatant. Son comportement comique, où il se dispute avec lui-même, fait rire la galerie. Les rires résonnent autour de moi, une mélodie d'allégresse.

Enfin, le son d'une trompette retentit, faisant vibrer l'air. Arthur m'explique que les joutes, à venir, nécessitent des participants d'une classe liée à la chevalerie et d'un niveau suffisant. Il semble très confiant quant à sa victoire, Cora approuvant ses dires d'un hochement de tête.

Mais alors que la journée est parfaite, je sens soudain le ciel s'assombrir comme si une ombre passait au-dessus de nous. Un vent violent se lève, faisant virevolter les chapeaux et décoiffant quelques joueurs. L'atmosphère change, un frisson d'anticipation m'envahit.

Tout à coup, une naine aux cheveux roses s'écrie :

— Regardez ! Là ! En l'air !

Mon cœur s'accélère. Je lève les yeux, suivant son regard, alors que quelque chose d'inquiétant se dessine dans le ciel. Ce qui ne devait être qu'une journée de festivités semble soudainement se transformer en une aventure périlleuse.

Partie 6.1



C'est la créature la plus immense que je puisse imaginer : un dragon. Pas d'orage à l'horizon, mais son ombre massive s'étend sur le terrain, tandis que les battements de ses ailes provoquent des bourrasques de vent. Je sens une montée d'adrénaline, mais aussi une terreur sourde. Arthur et Cora se lèvent, leurs visages devenant des masques de concentration.

— Va vite te mettre à l'abri, Nelle ! ordonne Arthur, sa voix résonnant avec une autorité qui me pousse à agir. Que quelqu'un l'emmène !

— Pourquoi ? Ça devait arriver, non ? Tu t'en doutais bien, Arthur, lance Cora, le défi dans le regard.

— Comment ça ? Qui est-ce ?

— Mordred, répond Silas, en admiration devant la créature. Alors Hakou existe bel et bien ! Je pensais que c'était une légende.

— Oui, il existe, et il n'est pas question d'utiliser cela pour troubler un événement, s'énerve Arthur, son regard se durcissant.

Je me faufile, mon cœur battant à tout rompre, tandis qu'Arthur grimpe au sommet des gradins, utilisant ses mains comme porte-voix pour tenter de raisonner

l'intrus. Cora, impatiente, m'attrape par le bras et me tire sans ménagement sous l'une des tentes.

— Ordre du Seigneur Arthur, tu restes ici et tu ne bouges pas. S'il ne tenait qu'à moi, il pourrait tout aussi bien te dévorer, cela me serait égal.

Dissimulée derrière des toiles frémissantes, je réalise combien cette protection est fragile face à la puissance d'un dragon. J'écoute la conversation à l'extérieur, mon cœur serré.

— Que veux-tu, Mordred ? Tu n'as nul droit de venir ici ! s'écrie Arthur.

— Je viens participer aux joutes. Je suis chevalier, moi aussi, j'en ai le droit.

— Pas sans invitation !

— Nul ne peut empêcher un joueur de participer à une animation, c'est dans la charte. Et comme tu vois, ce n'est pas une stupide porte qui va m'en empêcher !

Mon cœur s'emballe lorsque je jette un coup d'œil entre les morceaux de toile. Arthur, bien moins sûr de lui, fait face à son ennemi, qui lance une corde depuis sa monture volante. En un instant, il glisse jusqu'au sol, tandis que le dragon reprend son vol majestueux.

— Je demande un combat. Un seul, contre toi, Arthur, et puis je m'en irai.

— Bien, finissons-en ! répond Arthur, sa voix pleine de défi.

— Oh, mais ce n'est pas tout. Si je gagne, je récupère ce qui me revient de droit.

— C'est-à-dire ?

— Ma femme.

Mon cœur se serre.

— Tu es fou ! Hors de question ! clame Arthur.

— Préfères-tu que je rappelle Hakou ?

— Tu triches, Mordred !

— Je te laisse le choix. Quelques morts parmi tes précieux invités ou bien cette joute pour récupérer Nelle. Choisis.

Silas, armé de son arc et d'une flèche, dévale les gradins pour se rapprocher de la tente où je me cache.

— Je pense que tu as ton mot à dire, toi aussi, Nelle.

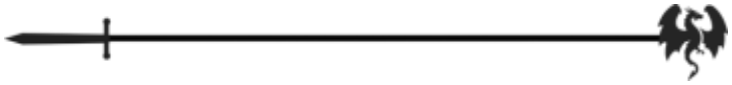
— Alors qu'elle se montre courageuse et qu'elle y aille sans broncher, lui lance Cora, avec une malice que je n'aime guère.

Facile à dire pour elle, qui n'est pas à ma place, face au personnage le plus violent du jeu. Je devine qu'elle espère que je disparaisse de sa vue, comme si j'étais une rivale à éliminer. Mais c'est absurde.

— Non, je ne veux pas aller avec lui. Mais vu ses menaces… je…

C'est Arthur qui prend finalement la parole, son ton ferme et déterminé, acceptant la joute. L'atmosphère est chargée d'une inquiétude sourde, et je sens que tout est sur le point de basculer.

Partie 6.2



— Comment cela doit-il se passer ? demandai-je, la voix tremblante d'inquiétude à Silas.

Il scrute le champ de bataille, ses yeux perçants cherchant des réponses parmi la foule. — Tout d'abord, il y a la joute à cheval. Les points sont comptés selon la partie du corps touchée par la lance. La tête rapporte le plus de points. S'il y a égalité après trois essais, ils devront descendre de leur monture et s'affronter à l'épée.

Mon cœur se serre. — Et si Arthur est tué ? Il risque de perdre un personnage qu'il a mis tant de temps à développer. Je devrais peut-être me rendre là-bas, non ?

— Arthur est fort, me rassure-t-il, bien qu'une lueur d'inquiétude traverse son regard. C'est lui qui a choisi d'affronter Mordred. D'ailleurs, il semble y avoir une vieille rancune entre eux. N'est-ce pas, Dame Cora ?

Elle hoche simplement les épaules, un geste qui confirme la tension dans l'air. Je murmure à Silas ce qu'Arthur m'a révélé : que Mordred a été créé dans le seul but de le tuer.

Non loin, Arthur enfourche un cheval blanc, éclatant de lumière, à la crinière dorée comme le soleil. À l'autre extrémité de la piste, Mordred apparaît sur une monture noire comme la nuit, une créature sombre qui respire la menace.

L'atmosphère est chargée d'électricité, comme si le monde entier retenait son souffle, attendant le coup d'envoi.

Les longues lances sont amenées aux deux chevaliers, tandis que les trompettes résonnent, marquant le début imminent de la joute. Un barde s'avance, levant sa lyre, et au signal, les deux cavaliers s'élancent dans un fracas de sabots. Le bruit est assourdissant, et je sens mon cœur battre à tout rompre.

Ils se croisent à une vitesse vertigineuse, chaque mouvement chargé de puissance. Leurs lances s'entrechoquent, marquant chacun un point en touchant l'autre au torse. L'adrénaline monte en moi, une peur viscérale et une admiration mêlées. Cette scène semble tout droit sortie d'une épopée mythique. Mais lorsque Mordred, observant notre groupe, détourne son regard vers moi, un frisson d'angoisse me parcourt.

— Nelle ! Suis-moi sans discuter, ordonne-t-il, sa voix résonnant comme un écho sinistre.

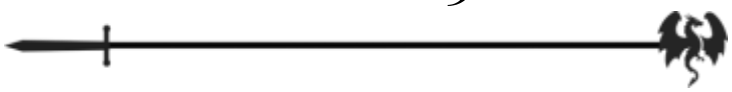
Silas, armé de courage, se positionne entre nous, tenant son arc avec détermination. — Tu ne passeras pas, crie-t-il, prêt à défendre ma sécurité.

Mordred, impassible, l'ignore. — Arthur ne gagnera pas, et il ne tiendra pas sa promesse, je peux te l'assurer. Il ne fait que gagner du temps. Évitons d'en arriver là.

Ses mots, bien que calmes, sont empreints d'une menace sourde, comme les nuages sombres qui s'amoncellent avant une tempête. Avant que je puisse répondre, le signal retentit à nouveau, lançant la joute vers un dénouement incertain.

L'air vibre d'une inquiétude sourde, et je sens que le destin d'Arthur et de tous ceux présents repose sur un fil fragile. Que va-t-il se passer ensuite ?

Partie 6.3



De nouveau, les cavaliers s'élancent, leurs lances brillantes pointées vers l'avant, prêtes à fendre l'air. Tous deux portent un heaume, masquant leurs expressions, mais je devine une détermination féroce sous ces casques. L'atmosphère est chargée d'adrénaline, et je me demande s'ils sont prêts à parer un coup inattendu.

Au moment où leurs armes s'apprêtent à entrer en contact, Mordred effectue un mouvement inattendu : il passe une jambe par-dessus son cheval et atterrit un genou à terre, esquivant ainsi un coup qui aurait dû le frapper à la tête.

— Il aurait dû être touché à la tête, mais il a sauté avant que cela n'arrive ! s'écrie Silas, le regard écarquillé.

— Il en a le droit ? murmurai-je, une inquiétude grandissante dans la poitrine.

— En fait, je n'en sais rien, avoue-t-il, perplexe.

À cet instant, Arthur hurle de rage. Il se lance de son cheval, tirant son épée de son fourreau avec une détermination féroce. — C'est ce que tu veux, Mordred ? Alors, viens ! Affronte-moi !

— Je te le demande une dernière fois, Arthur. Je veux juste la récupérer.

— Elle ne souhaite pas te suivre ! Elle fera bientôt partie des nôtres. Autant l'oublier !

Mordred sort son arme, une épée d'un bleu éclatant, qui scintille d'une lueur mystique. Je remarque l'émerveillement dans les yeux de Silas, son admiration pour ce guerrier noir palpable.

— Ce type est incroyable ! Il possède un dragon, un véritable dragon ! Et cette épée ! Ça doit être une arme enchantée, c'est très rare !

— Ou forgée avec la flamme d'un dragon, ajoutai-je, me remémorant une légende ancienne.

Cora me toise d'un air soupçonneux. — Comment le sais-tu ? Tu lui as déjà parlé ?

— Non, c'est juste logique, répliquai-je, même si mon cœur s'emballe à l'idée de ce qu'elle suggère.

Pourtant, face à cette épée mystérieuse, Arthur, qui semble pétrifié par son éclat, appelle ses hommes à l'aide. Ceux-ci se regroupent autour de Mordred, leurs armes brandies. Mais celui-ci, d'un geste de la main, les balaie comme de simples fétus de paille avec un souffle de magie.

Et puis, l'enfer se déchaîne. En moins d'une minute, le fort devient un chaos de cris et de flammes. La lourde porte explose, projetant des débris sur ceux qui avaient osé tenter une fuite. Des vies s'éteignent dans la frénésie, tandis que le dragon Hakou émerge dans un rugissement terrible, ajoutant à la terreur ambiante.

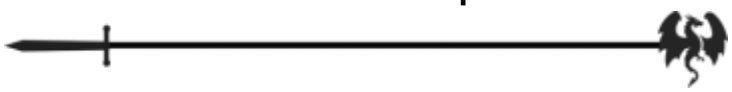
Remonté sur son cheval noir, Mordred s'approche de moi, tendant la main, une promesse à demi murmurée. — Nelle ! Sauve ceux qui restent. Viens avec moi. Je ne te ferai aucun mal.

C'est le moment décisif. Mon cœur bat la chamade, non seulement pour moi, mais aussi pour Silas et les autres. Le chaos qui règne me fait craindre le pire. Je m'approche, mon esprit tourbillonnant d'incertitudes. Avant que je puisse vraiment réfléchir à ma décision, il me soulève avec aisance et me place devant lui sur son cheval, ses intentions obscures mais pressantes.

Je sens la chaleur de son corps, le battement de son cheval sous nous. Chaque seconde devient un choix, un destin qui se noue autour de moi. Et je réalise que ce n'est pas seulement ma vie en jeu, mais celle de tous ceux qui sont restés ici.

Qu'est-ce que je vais faire maintenant ?

Partie 6.4



Nous franchissons rapidement les débris de la porte effondrée et nous nous engageons dans la plaine à cheval. Je m'accroche désespérément à la cotte de mailles de Mordred, mon cœur battant la chamade. Derrière nous, je m'imagine déjà certains tentant de nous poursuivre, mais la vitesse du galop me laisse à peine le temps de respirer. Les secousses me donnent presque le tournis, et je jette un coup d'œil par-dessus son épaule. Silas, le visage blême, s'élance à notre suite avant de s'arrêter, à bout de souffle. Des cavaliers, menés par Arthur, le dépassent en trombe.

Soudain, une ombre immense passe au-dessus de nous, faisant freiner les chevaux et disperser les cavaliers dans un mouvement de panique. Je reconnais alors la silhouette majestueuse de Hakou, le dragon, qui revient sur ses pas. Nous longeons la plage, l'odeur du sel et du vent frais emplit mes poumons. Je n'ai aucune idée d'où nous allons, si ce n'est vers le fort de Hakou, le nom du parchemin que je pourrais créer, moi, son lien le plus proche.

Finalement, Mordred ralentit, et le dragon nous rejoint, se posant lourdement sur le sable, sa grande carcasse se dressant fièrement au-dessus des vagues qui viennent fouetter son flanc. Mordred me dépose avec une douceur inattendue avant de sauter à terre, puis m'attire vers son dos écailleux. Mes jambes tremblent à l'idée de voler.

— Attends ! Je ne peux pas, je vais avoir le vertige ! protestai-je, le cœur serré.

— Tu n'auras qu'à fermer les yeux, me répond-il d'une voix calme.

— Et à quoi bon ? Je pourrais tout aussi bien utiliser un parchemin pour retourner au fort, une fois arrivés.

— Cela signifie que je devrais revenir te chercher, peut-être même détruire ce qu'il en reste. C'est toi qui choisis, Nelle. Je ne te force pas.

Ses mots résonnent avec une vérité déconcertante. Bien que son ton soit posé, je sens que le choix qu'il m'offre n'est pas vraiment un choix. Je me tourne vers lui, cherchant un indice dans ses yeux masqués.

— Et si je te suis, tu ne feras rien à mes amis ?

— Pour le moment, je ne te promets rien pour l'avenir, mais je ne ferai rien pour les blesser.

Il m'aide à grimper sur le dos d'Hakou, me plaçant délicatement sur la selle, près de sa nuque. Il m'enveloppe de sa cape, et je frémis à la proximité de son corps, un mélange d'inquiétude et de malaise m'envahit. Ce n'est pas la situation la plus confortable, surtout avec sa réputation qui le précède.

— Il va faire froid une fois que nous serons là-haut, ajoute-t-il simplement.

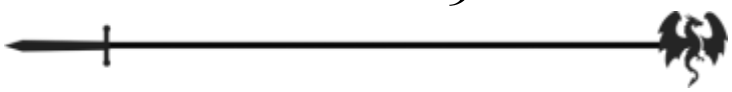
Se retrouver de nouveau maintenue contre lui, enroulée dans sa cape, me fait sentir vulnérable. Soudain, Hakou prend son envol, et je serre les dents en sentant le vent glacial fouetter mon visage. Bien que la créature soit stable, les mouvements aériens me donnent l'impression que la terre vacille sous moi. Je crains d'être malade à chaque battement d'ailes.

Finalement, je ferme les yeux, comme il me l'a conseillé. La montée est vertigineuse, et je préfère me concentrer sur ma respiration plutôt que de regarder le vide sous nous. Mais ce n'est pas un homme âgé enfermé dans une armure que je sens derrière moi. Au contraire, j'entends ses cris d'excitation lorsque nous volons au-

dessus de l'océan, et un frisson d'étonnement me traverse. Ce moment, malgré la peur, devient une aventure que je n'aurais jamais imaginée.

Alors que nous nous élevons dans les cieux, je sens une étrange connexion se tisser entre nous, une compréhension silencieuse au milieu du chaos. Qu'est-ce que je suis vraiment prête à sacrifier pour la sécurité de ceux que j'aime ?

Partie 6.5



— Nous voici arrivés, annonce Mordred, sa voix résonnant comme un écho dans le vent qui souffle autour de nous.

Je lève timidement les yeux, découvrant une tour élancée, presque majestueuse, qui se dresse au milieu de nulle part, comme un phare perdu dans l'immensité de la plaine. Hakou vire brusquement sur le côté, et je me sens perdre l'équilibre, glissant dangereusement sur la scelle. Avant que la panique ne s'empare de moi, Mordred me rattrape, m'agrippant fermement, me maintenant contre lui dans une étreinte qui, malgré la situation, me fait frissonner d'une manière inattendue. Il se stabilise enfin au sommet.

— Tiens-toi à mon cou, murmure-t-il, et je ne me fais pas prier, mes bras se nouant autour de son cou, me cramponnant à lui.

Avec une agilité surprenante, il déploie une corde, et je sens le vertige m'envahir alors qu'il se laisse glisser dans le vide, moi pendue à lui, hurlant de peur. Chaque seconde semble durer une éternité. Lorsque enfin nos pieds touchent le sol, je me détache avec empressement, vacillant sur mes jambes tremblantes.

Je prends un moment pour l'observer. Dans la lumière tamisée de l'entrée du fort, Mordred semble un peu moins imposant, presque… humain. Moins grand que Arthur, certes, mais l'aura de danger qui l'entoure demeure.

— Bienvenue au fort d'Hakou, Dame Nelle, dit-il avec un ton qui me fait frémir, mais aussi m'intrigue. Vous êtes ici chez vous.

Le dragon s'enroule paresseusement sur le toit, comme s'il se préparait à se reposer après un long vol. Mordred m'invite à le suivre dans l'escalier en colimaçon, qui descend dans l'obscurité. Chaque marche que nous descendons semble plonger davantage dans un monde que je ne connais pas, un monde qui m'effraie autant qu'il m'attire.

— Maintenant que je suis ici, puis-je te poser quelques questions ? Tu y répondras ? demandai-je, hésitant à briser le silence pesant qui s'installe entre nous.

— Oui, à toutes sauf une !

L'atmosphère se tend légèrement à ma question suivante.

— Il est vrai que tu veux tuer Arthur ?

Il s'arrête net, tournant son regard perçant vers moi. Une lueur sombre y brille, et je frissonne.

— C'est vrai.

— Mais pourquoi ?

Il me fixe, comme s'il pesait mes mots, puis reprend sa descente.

— T'a-t-il raconté quelque chose à ce sujet ?

— Non, pas vraiment. Juste qu'il pensait que tu n'existais que pour le vaincre.

Il s'arrête à nouveau, son expression changeant, se durcissant.

— Il ne t'a rien dit sur Nelle ? La première Nelle, je veux dire. Ou bien même sur Merlin ?

— Non. Je ne savais même pas qu'il existait un Merlin. Vous devez vraiment être passionnés par ces légendes, tous les deux. Pour Nelle, je ne connais que notre… lien. Pratiquement.

Sa surprise est évidente, et je ne peux m'empêcher de me demander ce qu'il sait vraiment.

— Cela m'étonne de lui, dit-il en reprenant sa descente. Habituellement, il adore raconter que je les ai tués de mes mains.

— Et ce n'est pas le cas ?

Il secoue la tête avec un sourire amer.

— Non. C'est Arthur qui a tué son meilleur ami. Quant à Nelle, ce n'est pas moi qui suis responsable de sa disparition, mais lui. Je tenais à elle, au contraire.

Ses mots flottent dans l'air, lourds de significations que je ne peux saisir entièrement. Une étrange empathie pour Mordred commence à grandir en moi, une compréhension de la complexité de son existence, au-delà du simple antagoniste. Peut-être que, derrière son armure et son attitude provocante, se cache un homme tourmenté, cherchant à prouver sa valeur.

Nous continuons de descendre dans les profondeurs de la tour, le bruit de nos pas résonnant comme un prélude à quelque chose de bien plus grand que nous deux.

Partie 6.6



Mince, me voilà plongée en plein drame. La révélation qu'Arthur a fait disparaître sa compagne me serre le cœur, surtout à la façon dont il en parle. Mais alors, je me rappelle qu'elle doit se porter bien quelque part dans la réalité, et que nous ne parlons ici que d'un personnage. Du moins, je l'espère.

— C'est pour cela que tu veux te venger de lui ? demandai-je, le souffle court.

— En partie, oui, murmure-t-il, son regard se perdant dans l'obscurité.

Nous arrivons devant une porte massive qu'il ouvre avec soin, me faisant signe d'entrer. L'intérieur me coupe le souffle : c'est une pièce à vivre digne d'un château ! Une vaste cheminée s'étire le long d'un mur, le feu crépite joyeusement. Des tapisseries riches, ornées de scènes de batailles épiques, couvrent les murs, tandis que des meubles anciens en bois massif sont parsemés de bibelots étranges et fascinants.

— Cette Nelle, c'était ta petite amie ? osai-je.

Il se tourne légèrement, ôtant son heaume avec un geste lent. Mon cœur s'emballe d'anticipation, mais quand il se retourne, c'est avec le masque qu'il portait lors de notre première rencontre. Quelle déception !

— Mais pourquoi m'avoir enlevée ? Je n'ai rien à voir avec elle pourtant.

— Je ne t'ai pas vraiment enlevée, tu m'as suivie de ton plein gré, me rappelle-t-il, un sourire énigmatique sur les lèvres.

— Vu les circonstances, je n'avais guère le choix.

— J'ai besoin de toi. Tu es calligraphe et enchanteresse. Mais surtout, je veux te protéger des manigances d'Arthur. Il est plus malsain que tu ne sembles l'imaginer. D'ailleurs, il est important que tu le saches : je peux savoir où tu es à tout moment. Nous avons la capacité de nous rejoindre par transport magique. C'est une compétence de couple.

— Donc, nous sommes vraiment mariés ?

— Oui, dans ce monde, nous sommes réellement mariés. Enfin, du moins, je ne pense pas que nous ayons l'âge requis pour le mariage dans la réalité.

— Heu… tu as quel âge, au juste ?

— J'ai dix-sept ans.

À cet instant, je réalise que nous partageons le même âge. Ce n'est ni un gamin égoïste ni un père de famille aigri qui se tient devant moi, mais un jeune homme plein de promesses et de mystères. Je sens un frisson parcourir mon échine. Peut-être que ce n'est pas seulement un ennemi, mais aussi une personne capable de comprendre ma solitude dans ce monde.

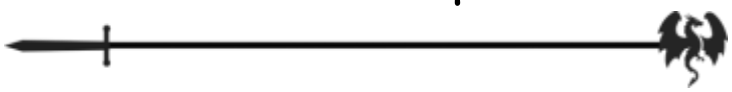
— Tu… tu as l'air d'en savoir beaucoup sur Arthur, dis-je pour briser le silence, mon cœur battant la chamade.

Il esquisse un sourire, un éclat de défi dans ses yeux.

— Si je suis ici, c'est parce que je veux changer les règles du jeu. Et je ne peux pas le faire seul.

Je l'observe, son regard profond et déterminé. Peut-être que, ensemble, nous pourrions affronter bien plus que ce que ce monde virtuel a à offrir.

Partie 6.7



Je dois admettre que je m'attendais à quelque chose de bien plus intimidant de la part de Mordred, ce mystérieux chevalier noir. Pourtant, devant moi se tient un garçon tout à fait normal, à peine plus vieux que moi, encore au lycée. Sa façon de s'adresser à moi est moins agressive que je ne l'aurais cru, mais il reste froid, à la fois proche et distant. C'est déroutant.

Il s'assoit dans l'un des fauteuils en cuir devant la cheminée, posant ses pieds sur une table basse ornée de gravures délicates, avant de me faire signe de m'installer dans le siège en face de lui.

— Je t'imaginais plus curieuse que ça. Pas d'autres questions ?

Hésitant, je me glisse finalement sur le rebord du fauteuil, les yeux rivés sur lui.

— Tu vis seul ?

Il hoche la tête, un mouvement à la fois affirmatif et mélancolique.

— Quand tu dis que tu as besoin de moi, qu'est-ce que cela signifie ?

— Cela signifie que je dois mener à bien une quête, et comme tu viens de me le demander, je suis seul. Tes talents d'enchanteresse pourraient m'y aider.

Je fronce les sourcils, la réalité de la situation m'effleurant à peine.

— Ah… alors il y a un léger souci. Je ne suis pas enchanteuse, j'ai choisi mage de soin.

À peine ai-je terminé ma phrase qu'il retire brusquement ses pieds de la table, se penchant vers moi, les coudes sur les genoux.

— Donc tu ne m'as pas écouté. Et pourquoi avoir choisi les soins ? Enchanteur aurait été bien mieux.

Il soupire, puis se lève, ses pas résonnant sur le sol de pierre. Il se dirige vers la cheminée, les flammes dansant dans ses yeux.

— Bon, je ferai avec. De toute manière, ça ou autre chose, je vais t'entraîner.

— Heu… non !

— Hé si ! Vingt-cinq, ce n'est rien. Moi, j'en suis au niveau 101, c'est le maximum. Imagine tout ce que tu dois encore apprendre. Et… maintenant que j'y pense, la prochaine fois que je te donne un conseil, suis-le. J'ai toujours joué, je connais parfaitement le jeu. Je sais ce que je fais.

— Cela ressemblait plus à un ordre qu'à un conseil. Mais… c'est pour ça que tu es si fort ? Ton personnage a déjà trois ans ?

— Non, celui-ci en a moins, mais… oui, c'est pour cela que je suis fort. J'ai acquis une compétence rare : le souffle du dragon, qui envoie valser mes ennemis à la ronde, et je possède l'un des compagnons les plus puissants du jeu. Sans compter tout ce que tu vois ici… et ce que tu ne vois pas.

— Parce qu'il y en a d'autres ? Des compagnons aussi puissants ?

— Oui, mais beaucoup pensent que ce ne sont que des légendes. Dans un monde comme celui-ci, il faut toujours croire aux légendes. Ah ! J'y pense ! À ce sujet, j'ai un présent pour toi.

Il s'avance vers une armoire massive, fouillant parmi les trésors qu'elle renferme. Des éclats de lumière brillent sur des objets rares, un véritable musée de merveilles.

— Mordred ? Je peux écrire à mes amis ? Leur dire que je vais bien ?

— Si tu veux.

— Tu n'as pas peur que je signale ta position ?

Il esquisse un sourire, amusé.

— Parce que tu la connais ? Après avoir passé tout le trajet les yeux fermés ?

— Heu, non, c'est vrai.

— Ah ! Je l'ai trouvé !

Il s'avance vers moi, se mettant à genoux avec une révérence théâtrale, comme pour une demande en mariage. Sa main se tend, m'invitant à glisser la mienne dans la sienne. L'angoisse me serre la poitrine, mais je me laisse faire, et il m'enveloppe dans un élégant bracelet argenté.

— C'est pour me retenir prisonnière ?

— Non. Active-le, tu vas voir. Ce n'est pas le deuxième du titre, mais c'est l'un des meilleurs. Du moins, si tu acceptes de t'entraîner avec lui.

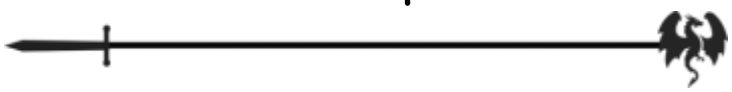
Il se relève, s'écarte pour me laisser de l'espace. Mon cœur bat plus fort alors que j'active le bijou, et soudain, une créature adorable apparaît devant moi. Un petit félin blanc tacheté, de la taille d'un gros chat, se frotte contre ma jambe.

— Il s'agit d'un once, une panthère des neiges. Je ne lui ai pas encore donné de nom. Elle est à toi.

Je me penche pour caresser le félin, émerveillée. L'angoisse de cette réalité virtuelle s'évanouit un instant, remplacée par une chaleur inattendue. Les yeux de

Mordred brillent d'un éclat étrange, et je comprends qu'au-delà de son attitude froide se cache un jeune homme prêt à tout pour protéger ceux qui lui sont chers.

Partie 7.0



C'est avec un mélange de regret et d'excitation que je quitte le fort d'Hakou pour revenir à la réalité. Oui, regret. Malgré tout ce que je pensais de Mordred jusqu'à présent, il ne ressemble plus tout à fait à l'effrayant chevalier noir qui a anéanti ma première tentative de jeu et bien des vies virtuelles. Dans l'intimité de son château, il est bien loin de l'image d'un tyran. Son histoire m'intrigue, et je me surprends à vouloir en savoir plus.

Et puis, il y a Morgane ! J'ai donné à mon nouvel ami félin le nom de la célèbre sorcière, ce qui a fait rire Mordred. Avant de terminer notre session, j'ai pu écrire à Silas et à Arthur, les rassurant sur mon état. Silas m'a demandé s'il devait tenter de me retrouver pour me sortir de là, mais Arthur, en véritable héros, s'est engagé à venir me sauver. Encore faudrait-il qu'il sache où je suis. Tout ce que je peux lui dire, c'est que je me trouve au milieu de nulle part, en plein océan.

La semaine écoulée passe comme un rêve. À peine arrivée dans le jeu, l'air autour de moi commence à vibrer, et je me retrouve dans une autre pièce. Mordred est déjà là, m'accueillant avec un sourire qui pourrait presque être chaleureux.

— Bonjour à vous, Dame Nelle. Nous voici dans la salle d'entraînement, comme prévu.

— Mais… Je viens juste d'arriver !

— Et je le sais. Mais tôt ou tard, plus vite nous vous ferons gagner quelques niveaux, mieux ce sera. Ne perdons pas de temps.

— Mais cela va me prendre des mois de toute manière.

— Pour atteindre mon niveau, oui. Mais pour atteindre ta compétence rare, pas besoin de tout ça. Il y a une astuce. Si tu es bien accompagnée et secondée par quelqu'un de plus fort que toi, tu pourras très bien accomplir la quête qui te permettra de l'obtenir. Notre objectif : le niveau 50. Mais ! Attention ! Tu m'écoutes cette fois et tu prends ce que je te demande.

— Et qu'est-ce que ce sera ?

— La plume du Phoenix.

Je fronce les sourcils, perplexe. Je sens un air amusé dans sa voix, comme s'il s'attendait à ma réaction.

— C'est selon moi l'un des sorts les plus intéressants, mais il est très rare.

— Comment cela se fait-il ? Puisqu'il suffit d'être aidé ?

— Parce que la plupart des joueurs sont égoïstes, Nelle. Ils ne jouent qu'à leur avantage. De plus, peu de soigneurs en jeu peuvent atteindre un tel niveau d'expérience. C'est la condition nécessaire pour posséder la puissance du Phoenix. En attendant, écoute-moi bien, grâce à ce sort, jamais plus tu ne mourras. Ni toi ni tes alliés.

L'idée de ne plus jamais craindre de perdre mon personnage m'émerveille. L'invitation à invoquer Morgane me donne une nouvelle énergie. À sa demande, je me concentre, puis j'appelle ma panthère des neiges. Elle apparaît dans un éclat de lumière, ses yeux brillants de curiosité.

Nous commençons l'entraînement, et je sens l'excitation vibrer dans mes veines. Mordred me guide à travers les mouvements, ses instructions précises et sa présence

réconfortante me rassurent. Chaque coup, chaque sort lancé renforce ma confiance, et je commence à comprendre la puissance qui sommeille en moi.

Il ne s'agit pas seulement d'apprendre, mais de devenir plus forte, d'être prête à affronter les dangers de ce monde virtuel. Je ne peux m'empêcher de jeter des coups d'œil furtifs à Mordred, son visage concentré illuminé par la lueur des flammes dans la cheminée. Il est si proche, et pourtant, il reste un mystère.

Alors que nous poursuivons notre entraînement intensif, je me rends compte que quelque chose change entre nous. Chaque échange, chaque regard échangé tisse un lien fragile, mais fort, entre le chevalier noir et la mage de soin. Peut-être que ce monde, avec ses dangers et ses merveilles, a le pouvoir de transformer notre relation d'une manière que je n'aurais jamais imaginée.

In real life 2



Mercredi. Je reviens à l'instant du cabinet du docteur Martin, et l'appartement est aussi vide que d'habitude. Un vide qui pèse sur moi, et pourtant, une impatience grandit en moi : j'ai une envie irrépressible de retourner dans Whole New World. Chaque moment passé avec Mordred me hante, même si nos séances d'entraînement deviennent presque répétitives. Morgane, ma panthère des neiges, progresse à mes côtés, mais elle ne grandit pas, ce que Mordred assure être normal. Sa véritable puissance se révélera en temps voulu.

Quant à moi, je fais des progrès rapides. En trois semaines, je suis passée du niveau 25 au niveau 40. C'est incroyable ! Tout cela grâce à Mordred, qui connaît le jeu sur le bout des doigts, collectant artefacts et potions mystérieuses que je ne me lasse jamais d'explorer.

Mais trois semaines sans voir Silas me pèsent. Il me manque terriblement, même si nous continuons à nous écrire. De son côté, Arthur, fidèle à son rôle de héros, cherche toujours un moyen de me rejoindre. Mais il reste vague sur ses intentions, comme s'il craignait que je ne lui révèle tout. Je me demande si la solution la plus simple ne serait pas de trouver un bateau… Existe-t-il vraiment dans ce monde ? Ou peut-être devrions-nous dompter une créature volante assez grande pour nous transporter, comme un dragon ?

Tout est calme dans l'appartement, un calme presque inquiétant. Je n'hésite pas à allumer les lumières, puis à mettre la télévision pour briser ce silence pesant. Un message de ma mère s'affiche : elle rentrera tard, s'excusant et m'envoyant plein de baisers. Mon père, lui, est parti en voyage d'affaires jusqu'à la fin de la semaine. Dit de cette manière, cela semble plus important que cela ne l'est vraiment. En fait, il est commercial et doit parfois quitter la région.

Je me résous à préparer le dîner, mais le frigo est aussi vide que mon moral. Mes parents font les courses au jour le jour, et il ne reste presque rien. Je soupire, comptant les mètres qui me séparent de la supérette. Une centaine de mètres, cinq minutes chrono, passage à la caisse compris. Je me rassure. Ce n'est pas si terrible. Après tout, tout le monde peut faire ses courses, non ?

«Allez, Eléa, ce n'est pas si terrible», me dis-je pour m'encourager. Mais l'angoisse me rattrape. Je pense à Nelle, cette héroïne courageuse, capable d'affronter le terrible chevalier noir et de voler à dos de dragon au-dessus des mers. Oui, elle, elle aurait ce courage. Finalement, cette pensée me fait sourire, et je sors, remplie de cet élan virtuel, avançant droit devant moi.

Pourtant, toute ma motivation s'envole à mi-chemin. Je me force à avancer. Je me promets que je serai fière d'annoncer cet exploit au docteur dans deux semaines, ou à mes parents dès demain matin. Juste vingt mètres, et je serai à l'intérieur, dix mètres…

Devant la supérette, deux types sont appuyés contre le mur, partageant la fin d'un paquet de cigarettes. J'évite soigneusement leur regard, mais l'un d'eux me bloque familièrement, sa main se posant sur mon épaule pour attirer mon attention.

— Hé ! T'as pas du feu ?

Mon cœur se serre, et je me fige. Les larmes me montent aux yeux, incontrôlables. Je réalise que je ne devrais jamais avoir tenté cette aventure seule. Nelle est capable,

mais pas moi. Je commence à manquer d'air, et un terrible effort me permet à peine de reprendre ma respiration. L'homme, agacé par mon silence, répète sa question, son irritation grandissant. Je ne peux que respirer de plus en plus vite, et la panique s'installe. Mon esprit s'embrouille, tout tourne autour de moi, et soudain, tout devient noir.



— Merci docteur, fait ma mère en refermant la porte derrière lui.

Je ne suis pas fière de moi. Tarif du soir, cela va lui coûter une somme rondelette encore une fois, par ma faute. J'imagine que l'on a dû appeler le médecin à cause de mon malaise, et je n'aime pas être un poids. Je me demande si elle va recevoir des reproches de son patron pour avoir abrégé sa soirée. Pourtant, malgré tous les soucis que je lui cause, elle revient, souriante, essayant de me détendre.

— Je crois que cet homme qui t'a demandé du feu a eu la peur de sa vie. C'est lui qui a appelé à l'aide lorsque tu t'es évanouie. Ça va mieux, mon chaton ?

Je hoche la tête, reconnaissante. Je vais mieux maintenant que je suis chez moi, en sécurité. Elle me laisse pour préparer le repas, et je m'enroule sous ma couette, cherchant le réconfort de la chaleur. Pourquoi est-ce dans un monde qui n'existe pas que je me sens le mieux ? C'est là que je suis moi-même, libre.

Je veux y retourner. Courir le long de la plage, explorer les forêts, visiter des grottes… Juste arpenter les rues animées de la capitale du jeu. Mordred m'a promis une surprise, et j'en frémis d'impatience. À vrai dire, même lui me manque déjà.

Partie 8.0



Je pénètre dans le cyberclub plus tard que d'habitude, mon père venant tout juste de rentrer de son voyage. À peine connectée, je me retrouve dans la salle d'armes de la tour, exactement là où je m'étais arrêtée la dernière fois. Juste au moment où je m'apprête à envoyer un message à Mordred pour lui dire que je suis de retour, les murs commencent à trembler.

Mon cœur s'accélère alors que je grimpe rapidement les marches de l'escalier qui mène au toit. L'ombre imposante de Hakou, le dragon, plane au-dessus de moi, traçant des cercles dans le ciel, comme s'il cherchait à comprendre ce qui se trame. Je sens l'air vibrer autour de moi, et une inquiétude sourde s'installe.

Soudain, Mordred apparaît, le heaume en place, l'épée à la main, le souffle court. L'expression de son visage est cachée, mais l'urgence dans son attitude ne laisse aucun doute.

— Ils nous attaquent, me lance-t-il, sans autre préambule.

— Arthur ? lui demandai-je, la peur me tordant l'estomac.

Il hoche la tête, le regard intense.

— Oui, il leur a fallu du temps pour atteindre l'îlot. Ils ont envoyé notre chère Cora, invocatrice de seconde classe, sur une monture volante. Elle a dû les faire venir ici discrètement, un par un. Quand il veut, Arthur se montre rusé.

— Que comptes-tu faire ?

— Je ne laisserai pas mon fort, ni Hakou, leur échapper. Je l'ai gagné, il est à moi.

Mon esprit s'emballe.

— Et s'il te tue ?

— Ils devront s'y mettre à plusieurs, répond-il avec une détermination tranquille. Mais… cela t'importe-t-il vraiment ?

— Bien sûr que oui.

Il se fige un instant, comme si mes mots l'avaient surpris, puis s'approche, rangeant son arme dans son fourreau. Je ne peux pas voir son visage, mais sa main, gantée de métal, se pose délicatement sur ma joue. Le contact est dur et froid, mais il semble faire de son mieux pour ne pas être brusque.

— Nelle…

Mais avant que je puisse répondre, un cri retentit derrière nous.

— Écarte-toi d'elle ! Libère-la immédiatement, c'est un conseil !

Arthur, furieux, a finalement atteint le sommet, suivi de ses hommes. Leurs silhouettes se dessinent contre le ciel, menaçantes.

Mon cœur bat la chamade, partagé entre l'angoisse pour Mordred et la peur de ce qui pourrait arriver. Je perçois l'énergie de la bataille qui se rapproche, une tension saisissante qui m'envahit. Chaque seconde compte, et je réalise que je ne suis pas prête à voir ce monde s'effondrer autour de moi.

Alors que la confrontation semble inévitable, je scrute le visage de Mordred, même caché sous son heaume, et je comprends que je ne veux pas le perdre. Je dois agir, mais comment ?

Partie 8.1



— Nelle n'est pas ma prisonnière. Elle est libre de décider.

Mordred ne se tourne même pas vers Arthur en prononçant ces mots, son regard me transperce à travers la visière de son heaume. Une vague de confusion m'envahit. Son attitude me trouble, mais je n'ai pas le temps de réfléchir.

Soudain, Arthur profite de ma distraction pour se ruer sur lui, levant son bras armé dans un mouvement rapide, déterminé à frapper dans le dos de l'homme que je commence à comprendre. Par réflexe, je saisis la main de Mordred et l'attire vers moi. Nous évitons de justesse le coup.

— Mais ! Nelle ! s'offusque le chevalier blanc, une lueur de surprise et de colère dans ses yeux.

— Je ne veux pas choisir. Je… Je voudrais explorer ce monde autant que rester ici. Mais mon choix est fait. Arthur… je suis désolée pour tout le mal que vous vous êtes donné pour me libérer.

Arthur se redresse, son regard déterminé, comme s'il venait de découvrir une trahison.

— Très bien. Je vois qu'il t'a manipulée comme il sait si bien le faire, dit-il, sa voix empreinte de conviction. Nelle, tu te trompes ! Ta place n'est pas ici, mais avec nous, les gens de bien.

Mordred éclate de rire, un son qui résonne comme une mauvaise blague dans l'air lourd de tension. Je sens que je me trouve au cœur d'un affrontement entre deux visions du monde, chacune plus troublante que l'autre. Qui dois-je vraiment craindre ? L'homme qui semble cruel et impitoyable, ou celui qui se drape dans le manteau de la vertu ?

— Les gens de bien frappent-ils dans le dos maintenant ? mentent-ils honteusement aux jeunes filles innocentes ? Oh, mon ami, dit Mordred, le dernier mot siffle sur ses lèvres. Est-ce qu'ils assassinent leurs meilleurs alliés pour s'emparer de ce qu'ils tiennent le plus ?

— Je ne l'ai jamais forcée à me suivre, je te signale !

Arthur s'écarte légèrement et sort à nouveau son arme, l'air décidé. Leurs regards se croisent, chargés de rancœurs anciennes, des comptes à régler dans un duel qui ne laisse présager rien de bon. Je devine que la perte de la première Nelle, de Merlin, pèse lourdement entre eux. Qui ment ? Qui dit la vérité ? La tension est telle que je sens même Hakou, qui survole la tour, grogner avec nervosité.

— En ce cas, qu'elle me le dise en face une bonne fois pour toutes. Où est-elle ?

L'air vibre autour de moi. Les mots d'Arthur me frappent comme une révélation, et je commence à comprendre. Ils parlent de la première Nelle… et elle serait encore en vie ? En jeu ?

Arthur fait tournoyer son épée avec une aisance mortelle, prenant une posture défensive, mais avant de se jeter sur Mordred, il ne lui répond que d'un mot : « Devine ! »

Je sens une sensation familière m'envahir, une pression dans l'air, une promesse d'apparition imminente. Mais avant que je ne puisse crier pour avertir Mordred, il est trop tard.

— Mordred !

Je tente d'atteindre sa main, mais une force m'aspire, me tirant loin de la tour, me transportant dans une obscurité qui m'entoure, comme un voile qui me dérobe à cette réalité troublée.

Partie 8.2



Je me retrouve au cœur du fort de Camelot, un lieu qui devrait symboliser la sécurité, mais qui m'enferme dans une angoisse grandissante. Devant moi, une créature fantastique se tient, mêlant la majesté du lion et l'horreur d'un cauchemar. Son corps massif est recouvert de fourrure dorée, tandis que sa tête arbore des cornes de bouc et des ailes ornées de plumes sombres. Elle s'approche avec une grâce terrifiante, ouvrant la gueule pour rugir, dévoilant des rangées de dents tranchantes. Un cri de peur s'échappe de mes lèvres, et je recule jusqu'à sentir le mur froid de la cellule derrière moi.

— Ne sois pas si froussarde, n'est-elle pas magnifique ?

La voix de Cora me parvient comme un murmure traître. Je n'avais pas remarqué sa présence, mais maintenant elle se tient là, caressant la crinière de la chimère, provoquant un frémissement de plaisir chez la bête. Celle-ci agite sa queue, une tête de serpent fantomatique se mouvant au bout, me glaçant le sang.

— Si je me retiens de lui ordonner de te tuer sur le champ, c'est bien parce qu'Arthur me l'a interdit. Quoique… tu serais sans doute bien moins intéressante avec un bras de moins.

Son sourire est plein de malice, et je comprends soudain que je suis prisonnière de ce lieu, confrontée à quelqu'un qui prend plaisir à m'humilier.

— Rassure-toi, je ne veux pas rester ici une minute de plus.

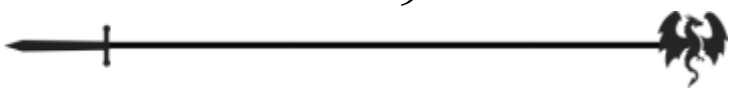
Je me concentre, rappelant les compétences qui me permettraient de rejoindre Mordred, mais rien ne se passe. Je tente à nouveau, l'espoir s'amenuisant, et puis je pense aux parchemins de transport, mais là encore, aucun résultat.

— Inutile, se moque-t-elle, l'excitation dans sa voix. Réfléchis. Comment Arthur et ses hommes sont-ils allés jusqu'à Mordred ? J'ai trouvé cette chimère grâce à laquelle j'ai survolé les mers jusqu'à retrouver la tour. Ne t'étonne pas, je sais depuis toujours où elle se trouve. Ensuite, j'ai utilisé mes dons d'invocatrice. Et à l'heure qu'il est, il a sûrement coupé toute possibilité de s'y rendre.

Elle referme la porte de la cellule avec un claquement sinistre, la chimère s'installant comme un gardien féroce. Alors que la logique voudrait que je sois en sécurité ici, au fort du seigneur Arthur, fraîchement libérée des griffes du chevalier noir, je réalise avec horreur que je suis au contraire prisonnière. La peur m'envahit, mais une autre émotion, plus étrange, se mêle à ma panique. C'est la colère.

Je pense à Mordred, à son regard intense derrière ce casque, à cette connexion que nous avons tissée malgré les dangers. Je sais que je dois m'échapper, mais comment ? Chaque battement de mon cœur résonne comme un appel à l'action. Je suis déterminée à retourner auprès de lui, à combattre cette situation d'un cœur vaillant.

Partie 9.0



Une autre semaine s'est écoulée, et je retourne au cyberclub, le cœur lourd d'appréhension. Je sais que ma situation n'a pas changé, que je vais encore me retrouver enfermée. Est-il vraiment permis de retenir un joueur ainsi ? Ne devrais-je pas porter plainte auprès de la société éditrice ? Si cela s'éternise, je me jure de le faire.

Je m'installe au fond de la salle d'accueil, le regard perdu sur les écrans scintillants, attendant l'heure, bien à l'écart des autres joueurs. À peine quelques instants passent avant qu'un garçon ne s'approche de moi, posant son portable sur la table avant de s'asseoir en face. C'est lui, celui de la dernière fois. Il a l'air un peu nerveux, les mains agitées.

— Salut ! Tu t'en sors ?

— Plus ou moins. Je suis en prison.

Il fronce les sourcils, puis pianote sur son portable, ses yeux s'agrandissant en découvrant quelque chose. Il se redresse et me fixe droit dans les yeux.

— Ils n'ont pas le droit de te retenir plus d'une séance. Si jamais ils refusent de te libérer, tu pourrais…

— Je compte écrire une plainte si je dois rester ici une heure de plus.

Il m'offre un sourire en coin, l'enthousiasme l'illuminant.

— Je pensais plutôt te proposer mon aide. Je peux te conseiller pour en sortir. Où te trouves-tu exactement ?

Sans m'attarder sur le conflit entre Arthur et Mordred, je lui confie que je suis au fort Camelot, gardée par cette créature redoutable.

— Une chimère… évidemment… soupire-t-il. Écoute, si je suis bien. Ils ne doivent pas avoir cette chimère depuis longtemps ; si ça se trouve, elle est même de faible niveau. Tu pourrais même la battre toi-même, qui sait.

— Je ne suis pas assez puissante, je suis juste une soigneuse.

— Et tu ne possèdes rien de puissant avec toi ? Un compagnon, par exemple ? Essaie.

Il sourit de nouveau, se levant et s'éloignant vers l'une des cabines de jeu. Morgane ! Je me souviens de ma panthère, mais la crainte me paralyse. Si elle n'était pas assez forte et qu'elle se faisait tuer ?

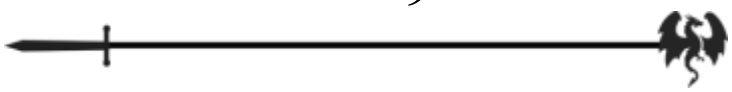
Une fois de retour dans le jeu, je découvre que je suis toujours enfermée. Pourtant, j'espère que les barreaux protégeront Morgane de la chimère. Je l'invoque, et le petit chaton au pelage blanc tacheté apparaît, s'étirant et baillant avant de me fixer, comme s'il attendait mes ordres.

— Morgane ? Attaque ! ordonnai-je, la voix tremblante, désignant le monstre qui gardait la cellule.

À ma grande surprise, la panthère rugit, grandissant jusqu'à atteindre la taille d'un poney. Je recule, ébahie, réalisant que ce compagnon est bien plus puissant que je ne le pensais. La chimère, figée par la terreur, tente de se défendre, mais elle recule, visiblement effrayée par la féline. Et là, sous mes yeux ébahis, elle se transforme soudain en statue de glace, comme par magie.

Il n'y a pas à dire, Mordred a un sens certain du cadeau original. La chimère, qui semblait si redoutable, est désormais figée, impuissante. Une vague de soulagement m'envahit, mais aussi un frisson d'excitation. La bataille n'est pas encore gagnée, mais je sais maintenant que je ne suis pas seule. Une lueur d'espoir brille dans l'obscurité de cette prison, et l'idée de retrouver Mordred me réchauffe le cœur.

Partie 9.1



De crainte que Morgane ne subisse des dommages si je me fais prendre, je désinvoque ma panthère et me glisse hors des cachots. La confiance aveugle des gardiens en la chimère me permet d'atteindre la sortie sans croiser âme qui vive. Je me retrouve dans la cour du fort, le cœur battant, longeant les murs en quête d'un moyen de m'échapper. Que donnerais-je pour posséder un sort d'invisibilité en cet instant ! La porte d'entrée est fermée, et je scrute les alentours, désespérée à l'idée de rester coincée ici.

Le fort, solide et imposant, est entouré d'une haute muraille circulaire. Plusieurs bâtiments s'étendent autour de moi, le centre étant occupé par celui qui a été détruit lors du tournoi. Ses murs de pierre sont maintenant marqués par le temps, tandis que l'étage supérieur, intact, abrite sans doute les membres de la guilde. Les autres structures, que je peux distinguer, semblent être la prison, la zone d'entraînement, une armurerie, et, à proximité de moi, l'infirmerie. C'est celle-ci que je vise, espérant y trouver refuge.

Je traverse la cour, feignant la nonchalance, mais le son d'une trompette éclate soudain, me faisant sursauter. Ils n'ont pas mis longtemps à se rendre compte de ma fuite.

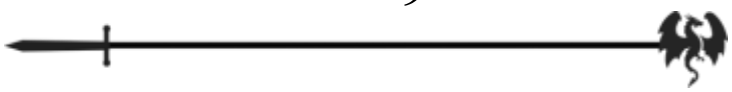
— Elle est là ! crie une voix, perchée quelque part en haut, probablement dans l'une des tours de garde.

L'adrénaline me propulse vers l'entrée, mais la lourde porte semble me défier. Impossible de la pousser seule, trop lourde ou trop bien verrouillée, je n'ai pas le temps de l'explorer davantage. Je sais que je ne fais que retarder l'inévitable, mais l'espoir d'une échappatoire me pousse à tenter le coup. Je me glisse entre l'infirmerie et le mur d'enceinte, mais dès que je débouche de l'autre côté, des doigts se pointent sur moi.

Une nouvelle trompette retentit, encore plus stridente. Je fais demi-tour, mais le passage est déjà barré. Je suis prise au piège. Mon esprit s'emballe, cherchant une dernière carte à jouer, bien que cela ne me mènera probablement pas à la liberté. Je sors le parchemin que j'ai soigneusement dissimulé dans mon corsage, le déchire avec détermination, mais… rien ne se passe. Comme à la tour d'Hakou.

Alors, je me demande : est-ce bien Mordred qui m'a ôté toute possibilité de retour, ou Arthur qui a transformé ce fort en prison inviolable ? L'angoisse et la frustration m'envahissent, mais je refuse de céder. Je suis déterminée à m'échapper, coûte que coûte.

Partie 9.2



Arthur fait les cent pas devant moi, l'air troublé. Je me retrouve dans ses appartements, plutôt que dans ma cellule, et j'imagine la surprise des gardes en découvrant un glaçon à la place de leur redoutable chimère.

— Nelle, dit-il, une ombre de déception sur son visage. Je ne sais que penser. Comment as-tu pu congeler la chimère ? Quel sortilège as-tu utilisé ? Est-ce Mordred qui t'a montré ce tour ? Et pourquoi t'es-tu enfuie ?

— Vous m'aviez enfermée ! proteste-je, le cœur battant. Je n'ai rien fait de mal.

— Oui, je le sais, Nelle.

Il cesse de faire les cent pas et s'approche si près que je me retrouve contre le mur, le souffle court. Sa présence est à la fois intimidante et dérangeante.

— Aurais-tu peur de moi ? dit-il, presque doucement. Je ne veux que ton bien. Depuis le premier jour, je t'ai toujours protégée, pourtant tu me fuis !

Protégée, enlevée, enfermée. Ces mots ne correspondent guère à l'image d'un preux chevalier. Je le lui fais remarquer.

— Je dois te protéger de toi-même, Nelle. Tu as choisi un personnage difficile à assumer, mais ne tombe pas dans le piège de celui qui l'a créée. Tu vaux mieux que ça. Tu es…

Il s'approche encore, et je sens son souffle chaud contre ma joue, une odeur musquée qui devrait être agréable. Je frémis.

— Tu es en danger. Mordred te fera du mal tôt ou tard, comme il l'a fait la première fois.

— Je suis désolée, Arthur, mais je n'y crois pas. Écarte-toi, s'il te plaît. Ce que tu fais me met mal à l'aise.

Il insiste, glissant son nez sur ma joue dans une tentative d'atteindre mes lèvres. Je le repousse de toutes mes forces, mais il entoure ma taille de ses bras, déterminé.

— Je suis à Mordred ! tentai-je, ma voix tremblante.

— Qu'est-ce que cela peut faire ? Ce n'est qu'un jeu.

Un jeu, oui, mais pas celui-là. Je n'ai jamais voulu jouer de cette façon. L'angoisse monte en moi. Que se passera-t-il si je panique dans la réalité en même temps ? Je suis seule dans cette pièce, fermée. Qui m'entendra si cela tourne mal ?

La porte s'ouvre alors avec fracas, et je sursaute, presque en larmes. Cora entre, furieuse.

— Espèce de sale garce ! hurle-t-elle, le visage déformé par la rage.

Elle semble figée un instant, surprise par la scène. Peut-être vient-elle chercher sa chimère, désormais gelée ? Elle s'approche de nous, nous séparant d'un geste brusque. Pour une fois, sa présence est salutaire, mais avant qu'Arthur puisse réagir, Cora me lance un sort qui me transperce de douleur.

Mon monde devient noir autour de moi, la terreur mêlée à une douleur aiguë. Je me sens piégée entre deux réalités.

In real life 3



Un son aigu et strident traverse mes oreilles, perçant ma conscience comme une lame affûtée. À travers ce bruit infernal, je distingue à peine l'agitation qui règne autour de moi. Tout semble flou, les voix se mêlent, mais une phrase émerge dans le chaos :

— Laissez-la respirer, bordel ! s'écrie une voix familière. Mordred ?

Je force mes paupières à s'ouvrir, mais tout n'est qu'ombres mouvantes. Je dois encore porter mon casque de jeu, car des bribes d'images numériques me parviennent — Cora et Arthur en pleine discussion, leurs visages graves. Puis, soudain, le monde bascule à nouveau dans la réalité. Je perçois le garçon du cyberclub, penché au-dessus de moi, l'air anxieux.

— Quelqu'un peut éteindre cette foutue alarme ? On a appelé les secours ? demande-t-il, la voix tendue.

— Oui, ils arrivent, répond la fille de l'accueil, un peu perdue.

— Nelle, tiens bon ! murmure-t-il avec une douceur inattendue, tandis qu'il pose délicatement ses mains sur mon casque.

Je sens ses doigts trembler légèrement alors qu'il essaie de ne pas brusquer le retrait du casque.

— Non, ne fais pas ça ! Pas avant la fin du programme, tu pourrais…

— Je sais ce que je fais, réplique-t-il d'un ton plus ferme. Ça ira. Elle est consciente, je l'ai vue revenir.

Je sens qu'il me redresse, m'installant en position assise avec précaution. La chaleur de son torse contre ma joue me rassure malgré moi. Mon corps, lourd et faible, repose entièrement contre lui. Ses bras m'entourent fermement, et même si la panique n'est pas tout à fait dissipée, je m'agrippe à cette chaleur, à cet ancrage. Une autre sirène, plus lointaine, commence à hurler dans la nuit — l'ambulance.



— Je suis navré, docteur, mais non, elle n'ira plus là-bas, c'est clair ! Elle a fait une crise énorme ce soir, tout ça à cause de ce maudit jeu !

La voix de mon père, saturée de colère, résonne dans la pièce. Il est au téléphone, probablement avec le Docteur Martin. Je ne peux entendre la réponse, mais je devine l'inquiétude dans ses mots. À mes côtés, une main douce et moite serre la mienne. Je tourne la tête pour voir ma mère, un sourire tendre aux lèvres, tentant d'apaiser l'orage de mon père.

— Ça va, mon chaton ? murmure-t-elle doucement.

Je ne sais pas quoi répondre. Ma tête bourdonne encore. Je me sens partagée entre Nelle, mon personnage dans le jeu, et Eléa, moi-même. Comme si la douleur du coup de magie de Cora avait réellement traversé les mondes et m'avait touchée, ici, dans la réalité.

— J'en ai rien à foutre ! hurle encore mon père au téléphone.

Je prends une inspiration tremblante.

— Maman, je veux continuer à y aller ! dis-je d'une voix faible, mais déterminée.

Cette phrase sort de ma bouche sans que je puisse la retenir. C'est comme si quelque chose de vital m'appelait depuis ce monde virtuel. Malgré tout ce qui s'est passé aujourd'hui, malgré la peur, je sais que je dois y retourner. Mordred ne me laisserait pas tomber.

— Chut, calme-toi, murmure ma mère, sa voix rassurante. Nous en reparlerons. Ton père est en colère, mais ça finira par passer.

Je secoue la tête, sentant les larmes me monter aux yeux.

— Non, tu ne comprends pas ! J'ai besoin d'y retourner !

Je dois avoir l'air désespérée. En réalité, c'est exactement ce que je ressens. Une peur viscérale de perdre ce lien, cet univers qui semble désormais si réel, si important.

— Cela risque de ne pas être possible, mon chaton, souffle-t-elle en caressant mes cheveux. Le cyberclub ne veut plus te laisser entrer, à cause de leur assurance. Ils craignent que nous portions plainte après ce qui s'est passé.

Je fronce les sourcils, confuse.

— Mais… comment tu le sais ?

— C'est ton ami qui nous l'a expliqué. D'ailleurs, tu ne nous en avais pas parlé ! Tu t'es fait un ami là-bas ? ajoute-t-elle avec un sourire plein de tendresse, comme si cette révélation pouvait apaiser tout le reste.

Un ami ? Mon esprit tourne. Silas ? Non… ce n'est pas possible. Silas est une fille dans le jeu, et je ne la connais pas dans la réalité. Alors, de qui parle-t-elle ?

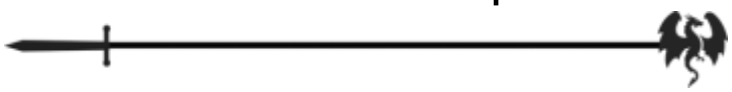
Ma mère se lève soudainement, appelant quelqu'un dans le couloir.

— Thomas, viens ! Elle s'est réveillée.

Mon père finit par raccrocher, encore bouillant de rage, mais plus calme.

— Elle est réveillée, tu veux lui parler ?

In real life 4



Il s'assoit doucement à l'endroit même où ma mère était installée quelques instants plus tôt, la remerciant d'un murmure. Mon père, lui, tourne toujours en rond dans la pièce, grondant encore, la mâchoire serrée. Je le connais bien ; il ne viendra pas me voir tant qu'il n'aura pas retrouvé son calme. Il déteste perdre le contrôle, encore plus être vu en plein accès de colère, surtout depuis ces derniers mois, où mes crises semblent pouvoir éclater à la moindre angoisse.

— Tu nous as fait une sacrée frayeur tout à l'heure au cyberclub, dit Thomas en s'installant plus confortablement. L'alarme s'est déclenchée dès que ta crise a commencé. Heureusement, ils ont un système de sécurité pour les urgences médicales. Et comme j'étais tout près…

Sa voix se fait plus douce, presque hésitante.

— Mais… apparemment, tu te sens mieux, non ?

Avant que je puisse répondre, ma mère intervient, inquiète mais bienveillante :

— On peut vous laisser seuls un instant ? demande-t-elle doucement, ses yeux passant de Thomas à moi.

— Oui, bien sûr, répond Thomas, lui adressant un sourire poli.

Alors que mes parents quittent la pièce, il se rapproche de moi, son regard plus grave, son ton plus bas, presque complice.

— Dis-moi… qu'est-ce qui t'a mise dans cet état ? Ils t'ont fait du mal, en prison ? Ils t'ont…

Je hoche la tête, encore étourdie par la réalité et ce qui s'est passé dans le jeu. J'essaie de remettre de l'ordre dans mes pensées avant de parler.

— J'ai pu sortir comme tu me l'avais dit, mais… les portes du fort étaient fermées. Ils m'ont rattrapée très vite. Arthur… Il est devenu insistant, je crois qu'il voulait me forcer à l'embrasser. Je… j'ai paniqué à ce moment-là. Puis Cora est arrivée, elle m'a lancé un sort… C'était insupportable. Ensuite… je me suis retrouvée ici, et tu étais là.

Je baisse les yeux, encore troublée par la violence des événements dans le jeu et ce mélange de panique dans la réalité. Thomas serre les poings, son regard s'assombrit.

— Cette ordure… je vais le… marmonne-t-il entre ses dents. Comme si la première fois ne lui avait pas suffi. Plus jamais il ne te fera du mal, Nelle. Cette fois, c'est moi qui m'en chargerai.

Il y a dans sa voix une promesse dangereuse, une rage contenue que je n'avais jamais perçue chez lui. Son ton me fait frissonner, mais en même temps, je me sens protégée.

— C'est étrange… dis-je en relevant lentement la tête. Comme si vous connaissiez tous la fin de cette histoire… sauf moi.

Il reste silencieux un moment, hésitant à en dire plus. Puis il secoue la tête, un sourire triste aux lèvres.

— Non, pas tous. Seuls ceux qui faisaient partie de Camelot, à l'époque.

Mon cœur rate un battement.

— Tu… tu fais donc partie de la guilde ? Mais qui es-tu vraiment ?

Il me regarde, et dans son regard, je lis une profondeur que je n'avais jamais perçue. Comme si, soudain, un masque tombait.

— Tu peux me poser toutes les questions que tu veux, Nelle, mais je ne répondrai pas à celle-là, dit-il doucement, presque avec regret.

Je le fixe, cherchant à comprendre, mais il détourne légèrement le regard.

— Par contre, je peux te dire qui je suis ici, dans cette réalité. Je m'appelle Thomas. Thomas Evans.

Le nom résonne en moi comme un écho lointain. Evans. Je l'ai déjà entendu quelque part, j'en suis certaine. Pourtant, dans son regard, dans ses mots, je sens que ce n'est qu'une part de l'histoire.

In real life 5



Le nom "Evans" résonne étrangement en moi. Ce nom… il me semble familier, mais d'où ? Étions-nous dans le même lycée, avant ? Je scrute ses traits, cherchant un indice, mais rien ne me vient. Non, je ne crois pas. Alors que je m'enfonce dans mes pensées, mes parents reviennent dans la pièce. Leur démarche est lourde, leurs visages empreints d'une gravité que je reconnais bien. C'est ce mélange de gêne et d'inquiétude qu'ils arborent à chaque fois qu'ils doivent m'annoncer quelque chose de désagréable.

Je me redresse, sentant une vague de tension me parcourir, prête à encaisser. Thomas, quant à lui, se lève, s'effaçant respectueusement pour leur laisser la place. Il s'écarte, me lançant un dernier regard avant de se fondre dans l'ombre de la pièce, comme s'il pressentait ce qui allait suivre.

— Eléa, commence ma mère d'une voix douce, nous avons discuté de tout cela. Ton père pense que tu ne devrais plus jouer à ce jeu…

Je sens un poids se former dans ma poitrine. Non, pas ça…

— … mais en même temps, poursuit-elle, nous savons à quel point ce jeu compte pour toi. Le docteur Martin lui-même pense qu'il pourrait encore t'aider, avec certaines précautions. Mais malheureusement, d'après ce que nous avons entendu

du cyberclub, vu ce qui s'est passé ce soir… ils refusent de te laisser te reconnecter. Ils estiment que c'est trop risqué pour toi.

Ses mots s'abattent sur moi comme un coup de massue. Tout l'univers de *Whole New World*, mon échappatoire, mon royaume, s'effondre en un instant. Une porte se ferme brutalement et je reste là, le souffle court, incapable de réagir. Les mots me manquent. Je m'apprête à crier, à protester, mais c'est Thomas qui intervient, me coupant dans mon élan.

— Ce qui est arrivé n'aurait jamais dû se produire. Ce n'est pas sa faute, dit-il d'un ton posé mais ferme. Madame, Monsieur, je comprends vos inquiétudes. Mais si elle ne peut plus aller dans un cyberclub, il existe une autre solution.

Mon père, toujours méfiant, fronce les sourcils.

— Une autre solution ? répète-t-il d'une voix sceptique.

— Les joueurs de *Whole New World* ne dépendent pas tous d'un cyberclub. Certains possèdent leur propre casque de réalité virtuelle à domicile, explique Thomas avec une assurance que je ne lui connaissais pas.

— Oui, mais… nous n'aurons jamais les moyens d'investir dans ce genre de technologie, intervient ma mère, avec une note de tristesse dans la voix.

Thomas fait une pause, jetant un coup d'œil rapide dans ma direction, comme s'il hésitait à poursuivre. Il semble embarrassé, puis se tourne finalement vers mes parents.

— Mais moi, si, annonce-t-il calmement.

Le silence qui suit est lourd. Mes parents le regardent, abasourdis, tandis que moi, je reste sans voix. Qu'est-ce qu'il est en train de dire ? Je le fixe, essayant de comprendre la portée de ses paroles.

— Je suis le fils de l'un des concepteurs de *Whole New World*, reprend-il doucement. Nous avons tout le matériel nécessaire chez nous, et depuis que je suis enfant, j'aide mon père à tester les nouvelles fonctionnalités du jeu. Je vous propose que Nelle — Eléa — puisse se connecter depuis chez nous.

Le choc de cette révélation m'enlace comme une vague glaciale. Je ne l'avais jamais imaginé. Lui, fils d'un des créateurs de ce monde virtuel qui m'obsède tant. Et surtout, cette proposition… Qu'il m'invite chez lui, dans ce sanctuaire qu'est sa maison, pour continuer à jouer. J'ai du mal à respirer, tellement l'émotion me submerge.

Mon père rompt le silence, toujours méfiant.

— Mais… pourquoi venais-tu au cyberclub, alors ? Si tu as tout ce qu'il faut chez toi ? demande-t-il, sa voix teintée de suspicion.

Je lance un regard interrogatif à Thomas, qui semble soudain un peu mal à l'aise. Il se passe la main dans les cheveux, détournant légèrement le regard.

— Eh bien… mon père et moi ne sommes pas toujours d'accord sur tout. Quand il m'interdit temporairement d'accéder à nos installations, disons que je préfère jouer ailleurs, répond-il avec un sourire presque gêné.

La situation me paraît de plus en plus surréaliste. Thomas, ce garçon discret et mystérieux, est bien plus impliqué dans cet univers que je ne l'avais jamais imaginé. Et maintenant, il m'offre une chance, un espoir.

Mais une question me brûle encore les lèvres.

— Pourquoi fais-tu tout ça pour moi, Thomas ? Je veux dire, tu ne me connais pas vraiment…

Il me regarde, un instant de silence flottant entre nous. Son regard s'adoucit, et pour la première fois, j'y lis une émotion plus profonde, plus intime.

— Peut-être que je te connais plus que tu ne le penses, murmure-t-il, ses yeux me fixant avec une intensité qui me fait frissonner.

Et quelque part, au fond de moi, je sens qu'il a raison.

Partie 10.0



Le week-end suivant, mon père me conduit chez les Evans. L'air grave, il insiste pour rencontrer le père de Thomas avant de me laisser entrer. Je l'entends déjà, discutant de mon "état", comme s'il tentait de négocier une alliance délicate. Mes crises sont devenues un fardeau qu'il traîne comme un bouclier, une manière de protéger, mais aussi de me tenir à l'écart. Quand il revient, je vois un mélange de soulagement et de résignation dans ses yeux.

La maison est étonnamment normale. Pas d'écrans futuristes ni de gadgets extravagants. Juste une maison, semblable à la nôtre, à la différence près que tout semble plus moderne, plus fonctionnel. Pourtant, c'est dans la chambre de Thomas que la magie commence vraiment. Là, la technologie s'entrelace avec la simplicité. Un monde entier contenu dans son "coin bureau", là où les rêves numériques prennent forme.

Mon regard s'attarde sur le lit. C'est là que nous allons nous allonger côte à côte pour nous connecter. Une pensée me traverse, furtive, un mélange de nervosité et d'appréhension. Est-ce que je suis prête à être aussi proche de lui ? Je m'efforce de rester calme, mais mon cœur bat un peu plus vite.

— Tu n'as rien à craindre, dit Thomas, une lueur de malice dans ses yeux. Mon père est à côté, et crois-moi, il n'hésitera pas à faire une intrusion si besoin. Et puis, je suis un homme d'honneur. Promis, je vaux bien mieux qu'Arthur ! plaisante-t-il.

Je ne peux m'empêcher de sourire, malgré mon anxiété. Sa présence est rassurante, mais cette proximité réveille quelque chose en moi, un mélange de confusion et de curiosité. Je le laisse ajuster le casque sans protester, me concentrant sur ma respiration, tentant de calmer mes pensées.

— Eléa, murmure-t-il avant de m'aider à me connecter. Je ne serai pas loin, même en jeu. Mordred sait ce qui s'est passé, et je te préviens… il est un peu furieux.

Furieux ? Mon cœur se serre à l'idée de ce que cela pourrait signifier. Mordred, toujours mystérieux et distant, pourrait-il vraiment se soucier de moi ? Avant que je ne puisse répondre, l'univers de *Whole New World* s'impose. L'odeur du bois, les lumières tamisées de la chambre d'Arthur. J'y suis à nouveau.

Je frissonne en reconnaissant l'endroit, la même pièce où Arthur a tenté de me forcer à l'embrasser. Un endroit que je veux fuir. Heureusement, il n'est pas là. Un message clignote dans mon champ de vision. Silas.

Bonjour gente dame ! Mordred m'a raconté ce qui est arrivé. Quel sale con ! Je parle bien sûr d'Arthur ! Mais ne craignez rien ! J'arrive dès que possible ! Où es-tu ? Tiens-moi vite au courant.

Je jette un œil rapide à la porte. Elle n'est pas verrouillée. L'air libre m'appelle. Je réponds rapidement.

Merci pour votre aide, messire. Je suis dans la cour, près de l'entrée. Mais que comptes-tu faire ?

Je tente d'utiliser un des parchemins magiques pour me téléporter loin d'ici, mais comme la dernière fois, il reste désespérément inerte. Rien ne se passe. Silas me répond quelques instants plus tard, alors que l'ombre de l'inquiétude plane sur moi.

Moi ? Oh, pas grand-chose. Mais garde un œil en l'air.

Je ne peux réprimer un sourire. Mordred est en route. Un frisson d'excitation me parcourt, et bientôt, je le vois. Hakou, sa monture majestueuse, plane au-dessus du fort. Le chaos s'ensuit rapidement. Les portes explosent sous l'assaut d'une poignée de cavaliers. Les joueurs dans le fort ne comprennent pas encore ce qui se passe, mais l'alerte est donnée. Une mêlée se prépare. Silas, en tête, mène l'attaque.

— Nelle ! crie-t-il en m'apercevant.

— Je suis là ! dis-je, la voix tremblante d'émotion en courant vers lui.

— Monte avec moi, vite ! Nous devons t'emmener loin d'ici, explique-t-il en tendant la main vers moi.

Je m'arrête, l'hésitation me prenant. Mordred… Et s'il arrivait juste après mon départ ?

— Et Mordred ? Je dois…

— Non, tu ne repars pas avec lui. Il ne pourra pas te protéger ici, pas maintenant. Ce sont ses ordres ! ajoute-t-il d'un ton pressant.

La réalité frappe. Il a raison. Arthur et Cora sont trop dangereux. Si Cora décidait à nouveau de me livrer à Arthur, je ne m'en sortirais pas. Silas me tend la main et je monte derrière lui, le fort s'embrasant derrière nous.

— Où m'emmènes-tu ? murmurai-je, mon cœur battant à tout rompre.

— Un endroit où même Cora ne pourra pas t'atteindre.

Partie 10.1



Nous arrivons enfin au village. Nos montures haletantes, couvertes de poussière, sont laissées à l'entrée, là où le sentier de pierre se termine, ouvrant sur des ruelles étroites et sinueuses. Je me sens encore tendue, le poids des événements récents toujours sur mes épaules, mais Silas, lui, semble presque détendu. Il me guide sans un mot, son regard furetant autour de nous. Il sait que le danger n'est jamais loin.

Nous approchons d'un vieux temple de pierre, dont l'austérité contraste avec la vie tranquille du village. C'est ici que je rencontre les compagnons de Silas pour la première fois. Je n'avais jamais imaginé qu'il puisse en avoir, lui qui semblait toujours opérer seul. Un nain massif, au visage buriné et à la barbe broussailleuse, s'avance d'un pas lourd. Taurin, c'est ainsi qu'il se présente avec un sourire qui dévoile des dents étonnamment blanches. Puis vient Neo, un humain archer, aussi silencieux que l'ombre d'un chasseur.

— Ce temple est un lieu sacré, murmure Silas, baissant la voix par respect pour l'endroit. Il interdit tout sort de transport. Neo, tu restes ici en ville. Si les gens de Camelot arrivent, tu les envoies vers la capitale, ça les retardera. Taurin, Mordred veut te voir à l'auberge.

— Entendu, grogne Taurin avec un sourire en coin avant de nous quitter d'un signe de tête.

Je suis Silas à l'intérieur du temple, encore un peu sonnée par la rapidité des événements. Mon esprit erre entre la réalité du jeu et la sensation étrange de cet univers virtuel qui, de plus en plus, me paraît être une seconde vie.

— Quant à nous, gente dame, dit Silas en me tendant un parchemin scellé, nous allons dans mon antre. Vous devriez en faire une copie, juste au cas où.

Je prends le parchemin avec une certaine hésitation, une tension au creux de l'estomac. Le toucher de la vieille peau de papier entre mes doigts est rassurant, pourtant une question me brûle les lèvres :

— Ton antre ? Tu possèdes un fort, toi aussi ?

— Pas exactement, rétorque-t-il avec un sourire énigmatique. Nous préférons la discrétion. Notre guilde se cache loin, dans les régions reculées.

Je fronce les sourcils, déconcertée. Décidément, ce jeu semble n'avoir aucune fin dans les découvertes qu'il réserve. Chaque nouveau détail m'immerge un peu plus profondément dans cet univers où les alliances sont fluides et les identités bien gardées.

— Chef de guilde, toi aussi ? C'est fou tout ce que j'apprends sur toi, dis-je en essayant de cacher ma surprise.

Il acquiesce avec un regard qui me met mal à l'aise.

— Ce n'est pas une guilde ordinaire. Nous œuvrons dans l'ombre, espionnant, volant, et parfois… kidnappant. Des mercenaires, en somme. Et votre époux nous a chargé de vous protéger dame Nelle. Ne tardons donc plus.

Je reste sidérée. Ce n'est pas juste ce jeu qui déborde de découvertes, mais ses joueurs également. Sans tarder, je copie puis sort hors du temple puis déchire le parchemin comme Silas me l'a indiqué, et en une seconde, le monde autour de moi change. Le paysage s'efface et, en un clignement d'œil, je me retrouve devant une

petite maison en bois, presque cachée dans une vallée montagneuse. Le froid des cimes enneigées se fait sentir dans l'air vivifiant, mais c'est la beauté du lieu qui me coupe le souffle. Les arbres, larges et majestueux, sont baignés d'une lumière douce, émanant de petites lucioles dorées qui dansent entre les feuilles comme si elles animaient un rêve.

— Bienvenue dans notre refuge, déclare Silas en me rejoignant. Ce lieu fait office d'auberge, et la source d'eau chaude qui jaillit des montagnes est réputée pour ses vertus médicinales. Mais entre nous, c'est surtout pour attirer les voyageurs. Un vrai petit paradis, tu ne trouves pas ?

Je hoche la tête, éblouie. La tranquillité du lieu me fait presque oublier la menace qui plane. Presque. Mais chaque bruissement des feuilles me rappelle que nous ne sommes jamais vraiment en sécurité. Pas tant que Mordred et Arthur sont dans les parages, à jouer leur propre partie dans cette guerre où je ne suis qu'un pion.

— Je vais bientôt lancer un sort d'anti-transport, ajoute Silas. Personne ne pourra venir ici sans notre autorisation.

Je me sens légèrement plus en sécurité, mais mon cœur reste partagé. Mordred ne m'a pas encore rejointe, et malgré son absence, sa présence semble planer sur moi, pesante. Mais c'est dans ce lieu étrange et mystique que, pour la première fois, je me permets d'espérer que tout cela ne soit pas qu'un jeu. Que peut-être, ici, dans ce monde entre réalité et fantasme, je pourrais échapper à Arthur… et découvrir qui est vraiment Mordred.

Partie 10.2



Je reste assise dans ce refuge de fortune, l'esprit embrouillé. Je sais que je vais devoir attendre ici quelque temps, le temps que Mordred mette en place un plan pour me débarrasser définitivement d'Arthur. Cet homme ne comprend pas le mot «non». J'ai beau refuser de le suivre, il revient sans cesse à la charge, comme s'il y avait une raison qui m'échappe, un lien qu'il veut absolument tisser entre nous. Et sa dernière tentative de séduction… elle aurait pu très mal tourner.

Je jette un coup d'œil à Silas, qui s'amuse à jongler entre son rôle d'espion et celui de compagnon fidèle.

— Silas, tu dois connaître beaucoup de choses sur la guilde de Camelot, non ? je demande, ma voix plus incertaine que je ne l'aurais voulu.

Il me fixe avec un sourire amusé, avant de répondre.

— Oh oui, madame. Et bien plus encore depuis que vous avez croisé ma route. Grâce à vous, j'ai même pu infiltrer la guilde de Camelot et obtenir des informations cruciales. Arthur, par exemple… Il est au niveau maximum, un chevalier évidemment, mais il n'a toujours pas acquis de seconde classe. Etrange, non ? Peut-être manque-t-il de temps ou craint-il d'être vulnérable pendant son entraînement.

Je l'écoute attentivement, mon regard se perdant dans les allées et venues de la serveuse-bot qui dépose devant nous des boissons virtuelles. Un instant, je me

rappelle que tout ça n'est qu'un jeu. Pourtant, chaque conversation, chaque geste, semble porteur de réalités bien plus sombres.

— Mais le plus surprenant dans cette guilde, c'est Cora, continue Silas en s'accoudant à la table, un air mystérieux sur le visage.

— Cora ? Elle ne m'a jamais aimée depuis le premier jour, ça c'est certain. Mais qu'a-t-elle de si spécial ?

— Eh bien, tenez-vous prête pour un choc. Si mes informations sont exactes, Cora n'est autre que la première Nelle. Oui, la joueuse qui a incarné Nelle avant toi. Elle l'a abandonnée pour devenir Cora et se rapprocher d'Arthur. Ces rumeurs sur la mort de la première Nelle ? Pure invention. Destinée à faire passer Mordred pour un assassin, alors que c'est absurde… Personne ne pourrait reprendre un personnage mort, n'est-ce pas ?

Je sens mon cœur battre plus vite. Je savais qu'il y avait quelque chose de bizarre avec elle, mais ça… Mordred et Cora étaient ensemble, dans le jeu et peut-être dans la réalité aussi. Mais l'idée qu'ils aient pu être un couple me fait frissonner d'inconfort. L'imaginer elle, à ses côtés, alors qu'elle l'a abandonné pour Arthur, me semble tout simplement grotesque. Cora a clairement misé sur le mauvais cheval.

— Alors, elle m'en veut parce que j'ai un lien avec son ex ? dis-je en soupirant. Et Arthur… je suppose qu'il a essayé de se rapprocher de moi pour une raison similaire.

Silas acquiesce, amusé.

— Cora te déteste, comme elle déteste toutes les femmes qui croisent son chemin. Parce que Arthur, voyez-vous, drague tout ce qui bouge. Ils sont ensemble dans la vie réelle, mais dans le jeu, Arthur change de règles. Et il profite des nouvelles venues, celles qui sont ici pour une «aventure» plus… disons, intense. Tu me suis ? Il joue un rôle, mais il en tire un plaisir malsain.

Je me renfrogne à cette idée. Arthur, ce chevalier idéal, draguant toutes les jeunes joueuses sans défense. C'est presque dégoûtant. Mais je sais que Silas ne me dit pas tout. Il y a toujours des mystères autour de Camelot.

— Et Merlin, dans tout ça ? Cet ancien ami d'Arthur… J'ai toujours pensé qu'il était à la source de la haine entre Arthur et Mordred, non ?

— C'est une possibilité, mais pas la seule. Pourquoi, selon toi, Mordred cible-t-il les joueurs de bas niveau, surtout les filles ? Ce n'est pas par plaisir pur, tu penses qu'il est misogyne ?

Je secoue la tête. Mordred ne m'a jamais donné cette impression. Et ces mots qu'il avait prononcés en essayant de tuer mon premier personnage… «Je suis désolé.» Il ne voulait pas le faire, c'était comme une obligation pour lui.

— Mordred n'est pas comme Arthur, j'en suis presque sûre, je murmure.

Silas reprend d'un ton plus sérieux.

— Tu as raison. Mais il y a une raison plus profonde pour laquelle Arthur te veut toi, et pas une autre. Cela a à voir avec les créatures légendaires. Tu sais ce qu'elles sont, non ? Uniques dans tout l'univers du jeu, une seule créature pour chaque joueur. Et il faut un artefact pour les invoquer. Parfois, c'est un bijou, parfois une plume ou un parchemin.

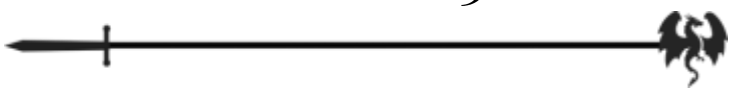
Mon regard se fixe sur Silas.

— Les onces… Elles sont légendaires, n'est-ce pas ? Ma panthère des neiges…

— Oh oui. Ton once est une créature puissante, capable de geler ses ennemis et de tuer ceux de bas niveau en un claquement de doigts. Mais ce n'est pas d'elle que je parle. Je parle du dragon Hakou, le plus puissant de tout le jeu. Le parchemin pour l'invoquer est unique. Et ce parchemin, Nelle… C'est toi qui l'as. Arthur le sait. Il sait

que s'il parvient à tuer Mordred, à te manipuler et te faire devenir son alliée, ce dragon sera à lui. C'est ça qu'il veut depuis le début.

Partie 10.3



Silas s'interrompt brusquement, l'air sérieux, avant de se lever, l'angoisse tissant des fils invisibles autour de moi.

— Mordred veut que tu le rejoignes, mais pas seule. Il y aura Arthur et quelques membres de sa troupe. Je pense qu'il va y avoir des pourparlers.

Je fronce les sourcils, un frisson d'inquiétude parcourant ma colonne vertébrale.

— Et si l'on m'enlève de nouveau ?

Il hausse les épaules, une lueur rassurante dans ses yeux.

— La seule capable de faire ça parmi eux est Cora. Si elle est présente, ce ne sera pas possible. J'imagine qu'il y a pensé. Pour le reste, ne crains rien, il nous a engagés pour ta sécurité après tout, et nous ne sommes pas des manches.

Il commence à envoyer des messages aux membres qui vont nous accompagner, et je découvre que la rencontre se déroulera dans un lieu mystérieusement nommé la Crypte impériale. Le choix revient à Silas, qui assure que ses hommes sauront comment sécuriser la zone. Une excitation sourde monte en moi ; c'est un aspect du jeu que je n'avais pas exploré, la stratégie ! Silas semble être dans son élément, presque euphorique.

Taurin, le nain de tout à l'heure, arrive en premier, portant une caisse entre ses bras courts et potelés. Son regard brille d'une fierté enfantine alors qu'il m'annonce que ce qu'elle contient est pour moi.

— C'est un présent de la part de Mordred, fait-il en ouvrant la caisse.

Il en sort quelques morceaux d'armure et d'étoffe, leur éclat se mêlant à l'air frais du lieu.

— Une armure plus précisément, ajoute Silas. Il est temps que tu t'équipes convenablement. Tu portes encore ta robe de niveau inférieur, et celle-ci sera bien plus efficace.

Mon cœur s'emballe à l'idée d'un cadeau.

— Un cadeau ?

— De la part de son seigneur, répond Taurin avec un clin d'œil. Il vous gâte, madame, mais cela montre à quel point il tient à vous.

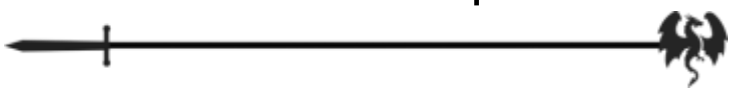
— Enfile-la vite, madame. Nous pourrons partir une fois que vous serez prête.

Je ressens un mélange de gratitude et de perplexité. Que signifie ce geste ? Je me demande jusqu'où va la fortune de Mordred. D'ailleurs, serait-ce de lui que viennent les premières pièces d'or que je possède ? Si j'étais vénale, je pourrais penser que j'ai décroché le meilleur parti du jeu. Mais la réalité est bien plus complexe. Ce qui m'intrigue, c'est de tenter de comprendre ce qui l'anime, ce qui fait briller son regard sombre et ce qui se cache derrière ses sourires à peine esquissés.

Je m'approche de l'armure, la touche délicatement, sentant la texture robuste contre ma peau. En l'enfilant, je réalise que cela me donne une force nouvelle. Je suis prête à affronter ce rendez-vous, même si je ne peux m'empêcher de penser à Arthur, cet homme qui semble toujours se jouer de moi, manigancer dans l'ombre.

La tension monte alors que je termine de m'équiper. Je suis déterminée à découvrir les vérités cachées derrière ces masques, à comprendre pourquoi Mordred est si dévoué à ma protection, et comment je peux me défendre contre ceux qui cherchent à me faire du mal. Le monde virtuel, tout comme la réalité, se tend comme une corde prête à se rompre, et je suis à la fois effrayée et excitée à l'idée d'y plonger.

Partie 10.4



Silas m'aide à revêtir cette nouvelle robe de mage, une pièce spectaculaire qui capte la lumière d'une manière envoûtante. Le tissu bleu prussien brille comme de la soie, tandis que les pièces métalliques argentées couvrent ma poitrine et mes hanches, apportant une touche de puissance à l'élégance. Des bottes hautes et une cape assortie complètent l'ensemble. Je me sens comme une mage guerrière tout droit sortie d'un roman de fantasy, prête à défier le destin.

Nous pourrions rejoindre la Crypte impériale par la route, mais cela prendrait une éternité. Silas distribue des parchemins de transport, et j'en fais une copie, ajoutant ainsi un précieux élément à ma collection.

À l'arrivée, l'entrée de la crypte se dresse, taillée dans la roche d'une montagne, imposante comme un immeuble de cinq étages. Deux guerriers de pierre en armure gardent la porte, silhouettes immobiles dans l'ombre grandissante. Soudain, un battement d'ailes fait vibrer l'air au-dessus de nous, et je lève les yeux pour apercevoir Hakou, le dragon légendaire, silhouette majestueuse et mystérieuse.

Mordred glisse au sol avec une grâce presque surnaturelle. En un instant, la tension qui m'habitait se transforme en une joie inattendue à sa vue. Sa cape claque au vent, et son armure noire, ornée de têtes de dragons, semble scintiller. Son visage reste dissimulé, mais son aura est indéniablement captivante.

Il salue d'abord Silas avec un hochement de tête respectueux, puis se tourne vers moi. Il prend délicatement le bout de mes doigts dans son gant de métal, imitant un baisemain sans jamais toucher ses lèvres à ma main.

— Vous êtes en beauté, madame, s'amuse-t-il.

Il se tourne alors vers Taurin.

— Excellent travail, maître nain. Silas, nos invités ne sont toujours pas arrivés ?

— Non, Seigneur Mordred, mais mes espions m'informent qu'ils sont en route. Dame Cora, leur invocateur, est avec eux.

Je reste figée, impressionnée par l'atmosphère de tension et d'excitation qui m'entoure. Pour la première fois, je ressens l'adrénaline d'une aventure immersive. Je comprends enfin ce qui pousse tant de gens à se connecter à Whole New World. Ce n'est pas qu'un simple jeu ; c'est un monde vibrant de possibilités.

— Bien. Madame ? Que diriez-vous de présenter votre compagne à vos amis ? Une alliée de plus ne sera sans doute pas de trop.

— Morgane ? Heu, oui.

D'un geste décidé, j'invoque la panthère de glace à l'aide de mon bracelet. Certains membres de l'équipe s'écartent, prêts à dégainer leurs armes, mais se ravisent devant la taille inoffensive de la féline.

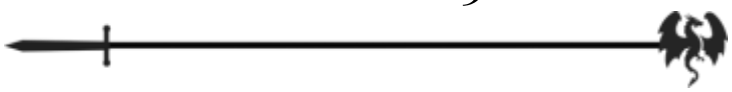
— Nous n'avons jamais eu l'occasion de nous battre côte à côte, Nelle. Si cela devait arriver aujourd'hui, n'oublie pas. Tu es un soutien, reste à l'arrière. Morgane constitue la puissance magique qu'il te manque. Habituellement, c'est le chevalier qui protège, mais… j'imagine que je serai la cible principale d'Arthur, et je ne veux pas qu'il t'arrive malheur.

— Je ferai attention, promis. Mais… Mordred ? Je ne suis pas certaine, mais il pourrait y avoir parmi les gens de Camelot quelqu'un qui m'a aidée à me connecter aujourd'hui. C'est quelqu'un qui…

— Je sais. Ne t'en fais pas pour lui. Quel que soit son camp, il sait ce qu'il fait.

Ses mots résonnent en moi comme une promesse, une assurance. Alors que l'ombre de la Crypte s'étend autour de nous, je sens une chaleur étrange grandir dans ma poitrine. Je n'ai pas seulement peur de ce qui nous attend, je suis impatiente de plonger dans cette bataille, d'éprouver la force de notre alliance. La tension entre moi et Mordred s'intensifie, un fil invisible qui nous relie dans ce monde plein de mystères et de dangers.

Partie 10.5



Une dizaine de chevaux surgissent par la route sinueuse, entourée de rochers abrupts qui semblent se dresser comme des gardiens de cet endroit sauvage. La montagne s'impose autour de nous, majestueuse et intimidante. Silas, d'un coup, devient nerveux, ses traits se durcissent alors qu'il se tourne vers Mordred.

— Seulement dix !

— Cela t'étonne ? Depuis quand Arthur est-il fair-play ? Tes hommes sont en place ?

— Oui, de chaque côté, ils nous surplombent. Mais il n'y a personne en vue de ces côtés-là pour le moment.

— Alors restons méfiants. Ils préparent quelque chose.

Arthur descend de cheval presque avant que la monture ne se soit arrêtée, sa démarche est confiante. Je frémis à sa vue, conscient de son arrogance.

— Nous sommes venus, comme tu le vois. Que veux-tu, Mordred ? Tu as récupéré ta femme, détruis la moitié de mon fort une seconde fois. Ce n'est pas encore assez ?

Mordred se redresse, une intensité brûlante dans son regard.

— Non. Aujourd'hui, je veux m'assurer que plus jamais tu ne t'approches de Nelle. Jusqu'ici, j'ai été beau joueur, mais si tu poses encore la main sur elle, je te tuerai sans remords.

Le défi entre eux crée une atmosphère électrique. Arthur semble amusé, mais je sens une tension sourde. Que veut dire Mordred ? Que, comme dans la légende, un combat pourrait les mener tous deux à la mort ?

— Très bien, je te la laisse. Du moins tant que tu daignes jouer les protecteurs avec elle.

— Et cesse ce petit jeu comme si des deux, j'étais le pire.

— Et pour moi ? Aucune revendication ? Cora, qui a descendu sa monture, s'avance vers eux avec une provocation qui me fait frémir. Instinctivement, je fais un pas vers Mordred, mais Silas m'attrape et me tire à l'écart.

Cora s'approche de Mordred, sa posture suggestive, son décolleté à la limite de l'explosion s'écrasant sur son armure. Elle passe sa main sur la joue masquée de Mordred, et un frisson de jalousie m'envahit.

— Hé ! Ne t'approche pas de lui comme ça !

Cora se tourne vers moi, un sourire provocateur aux lèvres.

— Voudrais-tu que je disparaisse de ta vue ? Très bien !

Avant que je puisse réagir, elle sort un parchemin de sa manche et le déchire. Je vois la magie s'embraser autour d'elle avant qu'elle ne disparaisse dans un éclat de lumière. Arthur éclate de rire, tandis que Silas tente de me retenir dans ses bras, mais c'est futile. Si elle me transporte avec elle, il ne pourra ni l'en empêcher ni me suivre.

— Bon sang ! Nelle ! me crie Mordred alors qu'Arthur disparaît à son tour.

L'air vibre autour de nous, et je me dégage des bras de Silas pour courir vers Mordred. Il m'accueille, mais à l'instant où nos mains se frôlent, les hommes de

Camelot se jettent sur les mercenaires. Le chaos éclate, les cris et le bruit des armes résonnent dans l'air.

— N'oublie pas, où que tu sois, je peux le savoir, je viendrai te chercher, murmure-t-il, son visage marqué par l'inquiétude.

Je hoche la tête, prête à me préparer à l'inévitable séparation, mais c'est l'inverse qui se produit. Soudain, mes bras ne tiennent que du vide. Ce n'est pas moi qui suis emportée cette fois, mais lui.

Je suis laissée là, au cœur de la tourmente, un mélange de frustration et d'angoisse grandissant dans ma poitrine. Les cris des combattants résonnent autour de moi, mais je n'entends que le nom de Mordred dans mon esprit, et la promesse silencieuse que je lui ferai. Je ne le laisserai pas affronter cela seul.

Partie 10.6



— C'était un piège ! crie Silas, sa voix se perdant dans le tumulte des combats. Une partie seulement est arrivée ici, l'autre est quelque part ailleurs, attendant Mordred. Ils veulent le tuer ! Nelle, où est-il ? Toi aussi tu peux le savoir, utilise ta carte !

Nous battons en retraite dans l'entrée de la crypte, le cœur battant à tout rompre, tandis que les hommes d'Arthur disparaissent les uns après les autres dans la confusion. L'atmosphère, auparavant chargée de tensions, commence lentement à se calmer, mais l'angoisse ne me lâche pas.

Je me sens maladroite, submergée par la peur à l'idée qu'ils pourraient être si nombreux à l'attendre, cachés dans l'ombre. Dans cet endroit, ils auront l'avantage, et même si Mordred possède la puissance du souffle du dragon, combien de temps pourra-t-il les repousser sans Hakou, resté ici ? Mon cœur s'emballe à cette pensée.

Je scrute la carte, le symbole de Mordred clignote, m'indiquant sa position avant de disparaître pour réapparaître ailleurs. Ils brouillent les pistes ! À un moment, il se trouve dans une campagne, puis à la lisière d'un bois, encore une fois au centre d'un hameau. Mon esprit s'emballe, je n'arrive pas à suivre.

— Attends qu'il se soit stabilisé avant de faire quoi que ce soit, Nelle. Tu es la seule qui puisse le rejoindre grâce à votre compétence de couple, mais c'est bien trop dangereux d'y aller seule. Nous pourrions mettre des heures à le retrouver.

Chaque seconde qui passe me semble une éternité, l'angoisse me ronge. Je déteste l'impuissance qui m'étreint. Finalement, la position de Mordred ne change plus. C'est un soulagement, mais à peine, car à l'extérieur, le dragon pousse un hurlement qui fait froid dans le dos avant de s'effondrer littéralement au sol, gémissant.

— Qu'est-ce que cela signifie ? Silas ?

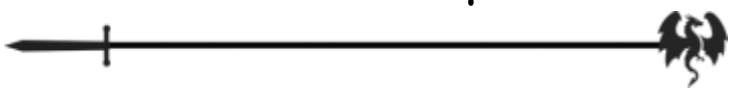
Son visage se décompose, et je devine qu'il n'ose pas me l'avouer. Cela semble grave, et je n'ai pas le choix. Je suis la seule qui puisse agir rapidement. Le temps presse, et dans ma poitrine, une résolution brûle.

— Silas, je dois y aller. Je peux le sauver.

Je sens son regard insistant, inquiet, mais je n'ai pas le temps d'hésiter. Je me concentre, rassemblant toute mon énergie, et je plonge dans la carte. Je ne peux pas laisser Mordred affronter cela seul, je ne peux pas laisser le dragon tomber.

Je prends une profonde inspiration, mon cœur se met à battre avec force. Les mots s'enchaînent dans ma tête, et je me prépare à traverser cette tempête, à rejoindre celui qui m'inspire tant. Je sais que je dois être forte. Pour lui, et pour nous deux.

Partie 10.7



Hakou a finalement disparu. Est-il mort ? Les légendes parlent souvent d'un lien indéfectible entre dragons et chevaliers, comme dans certains mythes anciens. Cela signifie-t-il que Mordred est aussi en danger ? Avec fébrilité, je scrute ma carte. Son symbole brille toujours, il est en vie. Mais il a changé de position une dernière fois, et je m'apprête à retenir le départ de Silas et de ses hommes.

— Il est retourné à la tour ! m'écriais-je, une lueur d'espoir illuminant mes pensées. C'est peut-être bon signe. Mais je suis la seule à pouvoir y aller !

— Oui, mais… attends, j'ai un message… oula !

La mine de Silas se fige, et je vois qu'il a lu quelque chose de grave. Mais il éclate de rire, ce qui me déroute.

— Navré, ce n'est pas vraiment drôle en soi, mais… c'est Arthur. Il est furieux. Il nous déclare une guerre violente et sans merci. Ce sont ses mots. Sérieusement, je n'attends que ça, semble-t-il me répondre tout en énonçant ce qu'il a lu à voix haute. Puis il se tourne vers moi, son expression se durcit. Rejoins vite Mordred, il doit sûrement être mal en point, et tu es soigneuse. Oh, et au fait… ne t'inquiète plus pour les transports involontaires, c'est fini. Il a tué Cora.

Mon cœur se fige à cette nouvelle. Alors, il a été capable de la tuer ? Cora, malgré tout ce qu'ils avaient partagé. La colère gronde en moi, mais je n'ai pas le temps de m'appesantir. Je me transporte jusqu'à lui.

En arrivant dans la chambre de la tour d'Hakou, je découvre des morceaux de son armure sombre éparpillés sur le sol, y compris son heaume. Il gît dans le lit, allongé sur le dos. Un frisson de peur me transperce à l'idée de le voir inerte.

— Mordred ?

Il bouge, et sa main se porte à son visage, comme pour s'assurer que son masque est toujours en place.

— Nelle ? Tu vas bien ?

Sa voix est faible, presque un murmure. Je me précipite vers lui, cherchant désespérément un sort de soin qui pourrait lui apporter soulagement et réconfort. Mes mains se posent sur son torse. Même si ce n'est pas nécessaire, j'ai l'impression que mon toucher renforce ma magie. Une lumière douce émerge de mes mains, enveloppant son corps, éclairé par des lucioles éphémères qui dansent autour de nous.

— Que s'est-il passé ? Silas m'a dit pour Cora.

Il marque une pause, et dans ses yeux, je perçois une douleur cachée.

— J'y ai été obligé. Ils m'ont transporté en divers endroits. Au troisième transport, les hommes d'Arthur m'attendaient de pied ferme pour me tuer. Je te l'avais bien dit ! Ils devraient s'y mettre à plusieurs pour y arriver. Le souffle du dragon a eu raison d'eux. Mais… Cora…

Il hésite, puis continue.

— Au moins, elle ne pourra plus te forcer à les suivre. Elle a tenté de me tuer elle-même, me transportant alors qu'elle se trouvait sur le rebord d'une des hautes

falaises d'un canyon. Je l'ai entraînée dans ma chute. Elle ne s'y attendait pas. Pas de chance, les points de vie des mages sont bien en dessous de ceux des chevaliers… et tu l'as compris, il n'y a plus de Cora.

Je pose ma main contre sa joue à travers le masque, mon cœur serré. Je dois lui dire ce qui en découle.

— Arthur déclare la guerre à cause de cela.

— Qu'il aille se faire voir, la guerre a été déclarée depuis longtemps.

Je vois que ses forces reviennent peu à peu, et je sens un frisson d'espoir. Alors que l'heure de la fin de séance approche et que tant de questions brûlent sur mes lèvres, je me rends compte qu'il est un mystère que j'aimerais résoudre. Pour cela, je prends une décision audacieuse : j'ôte son masque.

In real life 6



Au fond, je crois que je m'en doutais depuis quelque temps. C'était logique. Ancien joueur, parfaitement au courant des ficelles de cet univers, et puis cette voix que j'avais dû confondre une ou deux fois. Thomas.

Mais avant que je puisse dire quoi que ce soit, la séance touche à sa fin. Heureusement, j'ai réussi à le régénérer suffisamment. Je me redresse, ayant passé toute cette séance sur son lit, et j'enlève le casque avec précaution. Il a encore quelques minutes avant de se déconnecter, et je l'observe durant ce temps. C'était donc lui, Mordred !

Les maigres indices que j'avais glanés le décrivaient comme un garçon de dix-sept ans, peut-être brun, bien qu'il ait pu personnaliser son personnage. Cora avait bien forcé sur le décolleté de son soutien-gorge, ou alors je la plaignais pour dénicher des sous-vêtements à sa taille ! C'était lui, le tueur sanguinaire et sans pitié, la terreur des nouveaux, l'assassin présumé de ce Merlin que je ne connaissais toujours pas… et maintenant de l'invocatrice. Pour cette dernière, j'avais compris qu'il s'agissait à la fois de légitime défense et de protection contre leurs enlèvements répétés. Mais pour le reste, cela restait obscur, et cette fois, je voulais des explications.

Finalement, Thomas ouvre les yeux et se redresse, débarrassé de son casque. Il semble s'attendre à ce que je grogne ou que je le gronde, mais je suis surtout curieuse.

— C'était ça, la seule question à laquelle tu ne voulais pas répondre ? Ton identité ? Mais pourquoi ?

— À cause de mon père. Il aurait eu à pâtir que l'on sache que le fils de l'un des créateurs du jeu s'amuse à massacrer les nouveaux venus. Enfin, même si cela ne m'amuse pas vraiment. C'est un mal nécessaire. Mais j'imagine que tu voudrais en savoir plus.

Évidemment, je hoche la tête, impatiente. Il s'assoit en tailleur sur son lit, essuie la paume de ses mains sur son jeans, comme si elles étaient moites, puis se lance.

— Bon… tout d'abord… comment dire. Cora et moi. Enfin, je vais commencer par le début.

— Cora était la première, Nelle. Ta petite amie à l'époque. Puis elle t'a quitté pour Arthur.

— Ah ! Tu savais déjà !

— Oui, j'ai de bons amis espions, souriais-je. Mais je ne sais que peu d'autre chose, mis à part ça. Alors, je t'écoute.

— On a tous nos petits secrets, il faut croire. Tu joues pour te sentir mieux, passer outre tes peurs… ce sont tes parents qui m'ont un peu raconté l'autre jour. Et moi, tout porte à croire que je ne songe qu'à me venger d'Arthur. Il y a de ça, oui, mais… pas uniquement.

Il pose sa main sur l'une des miennes. Était-ce pour se donner du courage ou pour avouer un autre de ses petits secrets ? Je n'ai nulle envie de la repousser, au contraire,

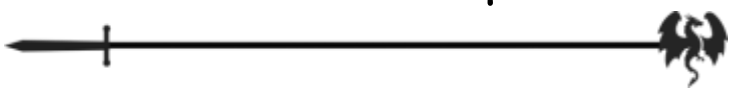
je me rapproche, attentive, tout en liant mes doigts aux siens. Ce geste me semble si naturel sur le moment, n'engendrant aucune angoisse.

À ce contact, une chaleur douce se propage en moi, et je sens que quelque chose de profond se tisse entre nous. Ses yeux, habituellement si sombres, brillent d'une lueur que je ne peux pas ignorer. Peut-être est-ce l'étincelle de notre destin qui se révèle, ce fil fragile qui nous relie dans cette réalité virtuelle où tout semble si intense, si vivant.

Les dangers de ce monde, les menaces omniprésentes, semblent s'effacer un instant. Tout ce qui compte, c'est cette connexion qui grandit entre nous, fragile mais puissante. Je sais que je devrais être prudente, que je devrais rester sur mes gardes, mais la façon dont il me regarde me fait oublier toutes mes réticences.

Et là, au cœur de ce chaos, je comprends que je ne peux plus reculer. Je suis prête à découvrir ce que cet avenir incertain nous réserve.

In real life 7



Whole New World a vu le jour il y a trois ans, via un projet qui stagnait dans l'esprit du père de Thomas. À l'époque, ce dernier n'était qu'un enfant, son regard émerveillé se posant sur les griffonnages de son père. Ce jeu a été le creuset de leur complicité, une joie partagée qui a progressivement laissé place à la douleur. Sa mère ayant choisi de les quitter. La passion de son père pour la création ayant dévoré son couple, la séparation fut inévitable. Mais malgré tout, Thomas a continué à vivre ce rêve aux côtés de son père.

Dans ce monde virtuel, il a joué un rôle, même si modeste. Ses idées ont façonné des aspects du jeu, comme l'intégration de mythes et de héros. C'est ainsi que naquit Hakou, le dragon qu'il avait imaginé, dont la puissance et le domaine étaient le fruit de son esprit créatif. Mais pour éviter les rumeurs de favoritisme, il n'a reçu aucune exclusivité sur cette création, se contentant de la connaissance des rouages du jeu, ce qui, à l'époque, était déjà un atout considérable.

Aux côtés d'un autre jeune joueur et fils de concepteur, Tony alias Arthur, Thomas a fondé la guilde de Camelot, se lançant à la recherche de la forteresse d'Hakou, leur quête ultime. C'était leur Graal, un rêve partagé. Puis il y a eu Lyne, la petite amie de Thomas, pour qui il a créé le personnage de Nelle. Ensemble, ils ont finalement

découvert le parchemin menant à Hakou. A l'époque, il n'y avait pas de Mordred, il était Merlin.

Mais vint la trahison. Nelle et Arthur se rapprochèrent, d'abord dans le jeu, puis dans la réalité. Thomas alias Merlin, ne sut jamais qui du couple eut l'idée de l'écarter de leur quête. Dans un coup bas, Nelle, en tant que calligraphe, a détruit l'original du parchemin qui menait à Hakou, gardant pour elle une copie, laissant Thomas démuni. Il tenta de reconquérir Lyne, mais fut trahi à nouveau lorsque Tony fit disparaître son personnage. C'est alors qu'il se transforma en Mordred, conçu uniquement pour se venger d'Arthur. En épousant Nelle, il espérait cimenter leur lien, mais la jeune femme, indécise, finit par retourner vers Arthur, abandonnant le personnage de Nelle. Et le personnage de Nelle demeura non joué et pratiquement oublié au fond d'une liste de prédéfinis. Inutile de dire que personne n'osa s'y risquer vu la réputation du dit époux de la dame. Quant à moi, le jour où je validais mon choix, une frayeur causée par un jeune homme s'étant aperçu que quelqu'un s'était approprié le personnage m'avait fait zapper ce détail important.

Ce qui était sûr, c'était que Mordred, lui, a dû se battre seul pour conquérir son dragon, s'installant dans sa tour dans un silence presque monastique. Même s'il se faisait discret, son histoire était celle de l'ennemi juré du Seigneur de Camelot, tandis que nul ne savait qu'il avait été, autrefois, son meilleur ami. Merlin.

In real life 8



Je l'écoute me raconter son histoire, ma main toujours enlacée à la sienne, une connexion fragile qui se renforce jour après jour. Il commence à se faire tard, et le silence s'installe, jusqu'à ce que le téléphone se mette à vibrer dans le salon.

— Arthur… murmure-t-il, comme s'il n'avait aucun doute sur l'identité de l'appelant.

— Vous vous parlez encore dans la vraie vie ?

— Oh non, il doit simplement pleurnicher une fois de plus. Ça arrive souvent, et cela signifie que, dans les jours qui viennent, je devrai me glisser en cachette au cyberclub plutôt que de jouer ici.

— Cela explique ta présence régulière là-bas.

Il hoche la tête, un sourire amer sur les lèvres.

— Mordred… pardon, Thomas, il y a quelque chose que je ne comprends toujours pas. Pourquoi t'en prends-tu aux nouveaux joueurs ? Quel rapport avec tout ça ?

Il soupire, l'hésitation se lit sur son visage, et nos doigts se séparent alors qu'il se lève, s'éloignant comme pour mettre de la distance entre nous.

— Tu n'as pas eu à te retrouver mêlée à un autre aspect du jeu. Du moins, mis à part l'épisode d'Arthur. C'est un monde parallèle qui me dégoûte, et cela finira par

causer sa perte. Hors de question que Whole New World soit abandonné à cause du vice de ces joueurs. Alors, quitte à devoir les tuer pour ça, je ferai tout pour que cela cesse. Trop de joueurs n'y viennent pas pour l'aventure, pour les quêtes. Il y a des lieux devenus des bordels virtuels, où se regroupent tous les vicieux, ne se connectant que pour le sexe.

— Alors, c'est sérieux ces histoires ?

— Tu n'as pas idée. Pire encore, derrière tous ces avatars, il y a des adultes et des mineurs. Certains se retrouvent dans ce chaos sans vraiment comprendre. Les relations sont hallucinantes, allant de la zoophilie à des choses bien plus sombres. Il y a eu des plaintes, et mon père tente d'étouffer l'affaire pour qu'elle ne s'ébruite pas. C'est effrayant, vraiment. Le nombre de ces malades a doublé ces derniers mois. Si cela ne cesse pas, le jeu risque de devenir quelque chose qu'il n'aurait jamais dû être. Il finira par cesser, ou il passera à une version pour adultes. Ce combat que je mène contre Arthur, mon père le mène lui aussi contre son associé, le père d'Arthur justement. Car lui est en faveur d'un changement radical avec l'arrivée de la version 2.0. Inutile de t'expliquer pourquoi. Le rendement tout simplement.

Je reste sans voix, mes pensées tourbillonnent, réalisant à quel point les enjeux sont plus profonds que je ne l'aurais jamais imaginé.

— Et ton rapport avec les nouveaux ? C'est pour les protéger ?

— Non, je ne vais pas jusque-là, mais je tente de repérer ceux qui viennent pour des raisons douteuses. J'ai accès à certaines bases de données via l'ordinateur de mon père. C'est illégal, oui, je sais. Il se doute de quelque chose, mais il ferme les yeux. Il ne veut pas que son jeu devienne une immense boîte à part… Désolé.

Ses mots traduisent un dégoût que je ressens aussi, et je ne peux que compatir. Il finit par s'asseoir à son bureau, l'expression de son visage trahissant la tension.

— Que fais-tu exactement alors ? Nelle n'est pas mon premier personnage, je me suis fait empoisonner par une flèche, souviens-toi.

— Ah ! Je suis désolé. Tout portait à croire que… ton compte était lié à un nom masculin. Souvent, des hommes mûrs utilisent des avatars féminins pour… enfin, tu imagines.

— C'est mon père qui a créé mon compte. Pour m'éviter d'y aller moi-même.

La révélation me frappe comme une claque. Ça explique tant de choses ! La méprise, surtout. Thomas croyait sincèrement qu'il avait tué un vicieux se faisant passer pour une fille. Combien de véritables joueurs avait-il éliminés pour empêcher cela ?

— Je suis désolé, vraiment, Eléa. Je suppose que la plupart des gens recommenceront un autre personnage. Encore et encore. Mais malgré tous mes efforts, je ne pourrai jamais empêcher ça. Un jour, Whole New World sera détruit.

Le poids de ses mots m'écrase, et je réalise à quel point notre lutte est complexe. Nos regards se croisent, et je sens une compréhension profonde, une connexion qui va au-delà du jeu. Mon cœur s'emballe à cette pensée, mais je sais que la route sera semée d'embûches.

Partie 11.0



Moi non plus, je ne veux pas voir cet univers mourir. Mordred s'y accroche depuis bien plus longtemps que moi, mais je ressens déjà cette même angoisse, cette crainte de perdre quelque chose d'essentiel, ici, dans ce monde virtuel qui a commencé à nous rapprocher. C'est injuste. Dans la réalité, tout échappe à notre contrôle. La crise, l'insécurité grandissante, tout nous écrase, et je déteste cette impuissance. Mais ici, dans cet univers médiéval où tout semble encore possible, nous avons une chance de changer les choses. Et surtout, je refuse qu'il baisse les bras. Mordred est le seul à vraiment comprendre cet univers. Son savoir est inestimable. Sans lui, tout serait perdu.

Pourtant, Mordred est seul… Du moins, c'est ce qu'il croit. Je ne compte pas le laisser affronter Camelot sans moi.

Quand Thomas a été soudainement rappelé à l'ordre par son père, la punition est tombée : un mois entier sans se connecter. Je sens encore la frustration que cela a provoquée chez lui, mais il me fait confiance, et cela me touche plus que je ne veux l'admettre. Grâce à lui, je suis devenue plus qu'une simple joueuse. Désormais, je prends ses directives, je me bats pour nous deux.

Avec son accord, je contacte Silas et ses mercenaires. Un nouvel accord est scellé, je parle en son nom, dans ce rôle de compagne virtuelle. Mordred est absent, mais il

est loin d'être oublié. Camelot a déclaré la guerre, et ce conflit attire bien plus d'attention qu'on ne l'aurait imaginé. Arthur, ce tyran sournois, enrage de voir ses avis de recherche ne rien donner. Silas, lui, en rit, ses hommes aussi. Ils semblent prendre un malin plaisir à narguer Camelot, et je ne peux m'empêcher de partager cette satisfaction.

Durant l'absence de Mordred, je m'entraîne sans relâche. Le fort d'Hakou devient notre bastion, un lieu stratégique où je perfectionne mes compétences, chaque combat me rapprochant un peu plus de lui. Chaque victoire me donne l'impression de sentir sa présence à mes côtés, même si, pour l'instant, il reste derrière cet écran, coupé du jeu. Mais nos progrès me remplissent de fierté. Je sais qu'il surveille, qu'il se réjouit en silence.

Ce mois sans Mordred a semblé durer une éternité. La mort de Cora l'a marqué, et je comprends maintenant pourquoi il est si prudent. Chaque jour passé sans lui est une nouvelle épreuve, mais nous avançons. Silas sème la rumeur d'une guerre imminente entre les guildes, et contre toute attente, de nombreux joueurs s'y intéressent. Certains rejoignent nos rangs, d'autres choisissent le camp d'Arthur, ce traître. Les tensions montent, et bientôt, tout le serveur vibre de cette anticipation. C'est comme si une tempête se préparait, prête à tout emporter sur son passage.

Les magazines et les sites spécialisés commencent même à parler de cette guerre virtuelle, spéculant entre une surcharge des serveurs ou la plus grande bataille en ligne de ces dernières années. Evans, la société derrière le jeu, se prépare à affronter cette vague de connexions. L'excitation est à son comble, et moi, je sens cette tension monter en moi. Ce n'est plus qu'un jeu. C'est devenu une lutte pour préserver ce qui compte, et plus encore, une lutte pour préserver Mordred.

Et puis, enfin, le jour tant attendu arrive. Le jour où la quête de la plume de Phoenix commence pour moi. Je me tiens prête, et cette fois, Mordred est là. À ma grande surprise et ma plus grande joie, il n'a plus son masque. Voir son visage à

découvert, même dans ce monde virtuel, me bouleverse plus que je ne l'aurais imaginé. Je sens quelque chose changer entre nous, comme si cette barrière invisible que nous avions toujours gardée était enfin en train de se briser.

— Nelle, comme je te l'avais promis, je vais t'emmener…

Il s'interrompt alors que Silas toussote, et Mordred reprend avec un léger sourire.

— Pardon… *nous* allons t'emmener dans le lieu le plus magique de tous, pour que tu trouves la plume du Phœnix. Cette fois, fais-moi confiance, et choisis-la, plutôt que n'importe quoi d'autre, d'accord ?

Son ton est léger, presque amusé, mais je sens l'importance de ce moment. Il me regarde d'un air à la fois sérieux et tendre, et quelque chose en moi vacille. Est-ce que je suis prête à admettre ce que je ressens pour lui, ce lien qui grandit de plus en plus fort ? Peut-être pas encore. Mais je sais que ce voyage va nous changer.

Partie 11.1



Nous avançons dans cette grotte étrange, qui semble au premier abord parfaitement banale. Pourtant, l'accès n'est permis qu'après avoir pris un transport spécial, autorisé par un bot mystérieux. Tout paraît si normal… jusqu'à ce que je commence à percevoir ce qui fait la particularité de ce lieu. Je tente de comprendre, mes yeux s'écarquillant devant ce qui semble n'être que le début d'une grande aventure.

— Nous n'y sommes pas encore, Nelle, me dit Mordred avec un sourire en coin. Avant de faire ton choix, tu dois traverser les galeries. C'est pourquoi cette quête n'est réservée qu'aux joueurs de haut niveau ou à ceux bien accompagnés.

— Et vous l'avez faite seuls ? demandai-je en les regardant tous les deux.

Silas sourit faiblement avant de répondre.

— Non, j'avais des compagnons, mais nous avons dû avancer prudemment. On n'était pas suffisamment préparés.

Mordred, toujours calme, ajoute en haussant les épaules :

— Moi, j'y suis allé seul. Mais ça m'a pris un temps fou pour atteindre le niveau nécessaire avant de me lancer. Bon, ne perdons pas de temps. Une guerre nous attend dehors. Nelle, je ne sais pas comment ça se passera pour toi, car chaque

pouvoir se transmet différemment. Mais quoi qu'il arrive, n'aie pas peur. Les véritables dangers ici, ce sont les monstres, et on saura les gérer.

Je les suis, utilisant mes sorts de soin dès que la situation l'exige. C'est une véritable épreuve, mais c'est aussi un excellent entraînement. À leurs côtés, je me sens petite et vulnérable, mais en même temps déterminée. Ils avancent comme un duo parfaitement rodé. Silas, l'archer, capable de déchaîner des pluies de flèches meurtrières, et Mordred, le chevalier, solide comme un roc, toujours prêt à défendre. Je sais que nous formons une équipe puissante, même si je n'ai pas encore leur niveau. Je me promets de progresser, de maîtriser un jour l'art des enchanteurs, comme Mordred l'avait suggéré.

Enfin, nous atteignons une immense porte, haute et imposante, scellée dans la roche. Mordred m'observe un instant avant de me dire :

— Avance. Traverse-la sans hésiter.

Je prends une profonde inspiration et obéis. Après tout, c'est un monde virtuel, rien ne peut vraiment me blesser, n'est-ce pas ? Mais je ferme tout de même les yeux en franchissant la porte. De l'autre côté, je me retrouve plongée dans une obscurité totale. C'est si noir que j'ai l'impression de flotter dans un vide infini, jusqu'à ce qu'une faible lumière bleutée commence à apparaître.

La lumière grandit, révélant lentement les parois de la grotte. Elle est immense. Les murs sont couverts de cristaux, scintillants dans cette lueur éthérée, tandis que des plantes étranges ondulent doucement, comme caressées par un souffle invisible. Mes pieds baignent dans une eau claire, jusqu'à la cheville, et je réalise que tout ici semble vibrer d'une vie propre. Les cristaux, les plantes, même les poissons et les insectes qui se faufilent dans cette eau, tout brille faiblement, presque comme s'ils étaient vivants, comme s'ils faisaient partie d'un autre monde.

C'est irréel, incroyablement beau. Et c'est à cet instant que Mordred apparaît à mes côtés.

— Normalement, tu devrais être seule ici, mais… notre lien me permet de te rejoindre, dit-il en souriant doucement. C'est l'endroit que je voulais te montrer. J'espère qu'il te plaît. C'est l'un des premiers lieux secrets créés dans ce jeu. L'un des plus beaux, aussi. L'idée vient de ma mère, avant que mes parents ne se séparent.

Je tourne la tête pour le regarder, touchée par cette révélation. Il y a quelque chose de plus intime dans ce moment, comme si Mordred me dévoilait une partie de lui qu'il n'avait jamais vraiment montrée avant. Il pointe alors vers le ciel, me faisant signe d'observer.

Je lève les yeux et découvre que la grotte est surmontée d'un immense dôme transparent, révélant un spectacle qui me coupe le souffle. Nous sommes sous l'océan. L'eau tout autour de nous est éclairée par les cristaux, et je vois des silhouettes de créatures marines passer, majestueuses, silencieuses, comme si nous étions des spectateurs invisibles dans ce sanctuaire aquatique.

— C'est pour ça qu'on ne peut venir ici que lors de la quête, explique Mordred, le regard tourné vers le ciel aquatique. Nous sommes au cœur de l'océan, un endroit caché des autres.

Je suis émerveillée. C'est plus qu'une simple quête, c'est un véritable voyage dans un autre monde, un monde que Mordred a voulu me montrer, me partager. Il y a dans cet instant une chaleur nouvelle entre nous, quelque chose qui dépasse les pixels et les avatars. Il ne s'agit plus seulement de l'aventure ou du pouvoir à gagner. Il s'agit de lui, de nous.

Partie 11.2



Mordred me tend la main, et je remarque que ses gants de métal ont disparu, remplacés par des gants de cuir souple. Je la saisis sans hésitation, le contact est rassurant, presque intime, comme si quelque chose entre nous avait changé.

— Les choses diffèrent selon le pouvoir que tu choisis, me dit-il doucement. Certains pouvoirs s'acquièrent par la force, d'autres par la ruse ou une énigme. Pour la plume du Phoenix, il te faudra sans doute trouver un symbole ou l'animal lui-même. Ouvrons l'œil.

Nous avançons à travers l'étendue d'eau peu profonde, les poissons lumineux s'écartant à notre passage, leurs corps brillants disparaissant parmi les algues phosphorescentes. L'eau est tiède, et l'air l'est tout autant. Je ne peux m'empêcher d'être émerveillée par ce monde qui défie toute logique. Même les sons sont envoûtants, un murmure, celui des vagues lointaines, qui semble nous bercer.

Soudain, une forme lumineuse traverse notre chemin, humanoïde, flottant gracieusement devant nous. Elle scintille doucement, irradie une énergie mystérieuse.

— Non, dit Mordred avec assurance, c'est sûrement le pouvoir des soins amplifiés.

— Ça serait bien aussi, non ? plaisanté-je.

Il me lance un regard réprobateur, mais avec une lueur de malice.

— Nelle ! Ce n'est pas ce que nous sommes venus chercher.

Je comprends que cette quête est bien plus importante que je ne l'imaginais, et je lui fais confiance. Ses connaissances du jeu sont inestimables. Après avoir traversé d'autres galeries, croisé d'autres figures lumineuses et des arches marquées de symboles étranges, une douce chaleur commence à nous envelopper. Mordred me tire subitement hors de la route principale, entre les arbres, sans lâcher ma main. Son geste est spontané, presque protecteur. Mon cœur bat plus fort, l'adrénaline monte, mais ce n'est pas de la peur. Non, c'est autre chose. Une tension, une excitation qui monte en moi à chaque pas que nous faisons ensemble.

— Quand j'ai acquis le souffle du dragon, je me souviens avoir ressenti le vent autour de moi, comme un avertissement, murmure Mordred en me jetant un regard. Le dragon était caché dans les profondeurs des bois magiques. J'ai dû résister à son souffle brûlant pour obtenir son pouvoir. Toi aussi, tu devras sans doute affronter le Phoenix. Mais souviens-toi, n'aie pas peur. Le but n'est pas de te blesser, c'est une épreuve symbolique.

Je m'arrête brusquement, retenant mon souffle. Là, devant nous, perché sur une branche, se tient un Phoenix, un oiseau majestueux fait de flammes. Ses yeux brillent d'une intelligence ancienne, comme s'il attendait depuis toujours ce moment.

Je lâche lentement la main de Mordred et avance, attirée par la créature. Je cherche des yeux une plume tombée au sol, espérant pouvoir m'en saisir discrètement. Mais avant que je n'aie le temps de faire un geste, le Phoenix siffle, un son qui ressemble à un mélange de plusieurs instruments à vent, envoûtant et intimidant à la fois.

— Je t'en prie, murmuré-je en m'adressant à l'oiseau. Je voudrais l'une de tes plumes pour posséder ton pouvoir de résurrection. Je promet de m'en servir pour de nobles causes.

Je ne sais pas si ma demande a un véritable impact, mais l'oiseau incline la tête, puis secoue son plumage incandescent. Ses ailes battent violemment l'air, et une chaleur soudaine m'entoure, comme une bourrasque. Je tourne la tête pour chercher Mordred du regard. Il semble tendu, inquiet, même s'il tente de garder son calme. Son visage trahit une anxiété qu'il n'arrive pas à masquer.

— N'aie pas peur, répète-t-il.

Je ne suis pas effrayée, pas vraiment. Ce que je ressens, c'est une étrange sérénité mêlée à une attente fébrile. Mordred semble plus inquiet que moi, comme s'il craignait de me voir échouer ou de perdre quelque chose d'encore plus précieux. Puis, tout s'accélère. Le Phœnix cesse soudain de siffler et fonce droit sur moi, ses ailes enflammées déployées dans un rugissement.

— Nelle ! crie Mordred.

Je n'ai pas le temps de réagir. Une chaleur intense m'envahit, brûlante. Le Phoenix me traverse, comme un esprit, et je ressens sa puissance courir sous ma peau. Mon corps tout entier frissonne sous l'effet, et mes jambes vacillent. Je suis à deux doigts de m'effondrer, mais Mordred me rattrape, son étreinte me retenant avant que je ne touche le sol.

Autour de moi, une lueur douce et chaude brille encore. Est-ce moi qui émets cette lumière, ou est-ce Mordred ? Difficile à dire, mais je me sens enveloppée dans une chaleur réconfortante.

— Ça va ? me demande-t-il, inquiet.

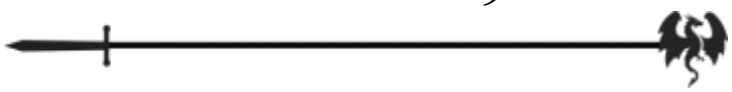
Je hoche la tête, encore sonnée mais souriante.

— Oui, je crois.

Il me rend mon sourire, rassuré, tandis que la lueur autour de nous disparaît lentement, ne laissant qu'un symbole gravé sur ma peau, sur le dos de ma main droite. C'est une plume, délicatement tracée. Je la regarde avec émerveillement, sentant la puissance contenue dans ce simple dessin.

Puis, tout à coup, elle s'éteint, se fondant dans ma peau. J'ai réussi.

In real life 9



À peine de retour dans nos demeures virtuelles respectives, la session du jeu se termine. Le casque de réalité virtuelle vibre légèrement contre ma tête, me ramenant brusquement à la réalité. Je me redresse doucement sur le lit, encore enivrée par l'intensité de ce que je viens de vivre. Mon souffle est court, mes muscles tendus. Dans cette vie, je suis juste Eléa, mais là-bas, dans ce monde où les flammes dansent et les dieux cachent leurs secrets, je suis Nelle, une aventurière qui vient d'acquérir un pouvoir inestimable.

Je me tourne vers Thomas, qui est toujours à mes côtés. Il est déjà assis, en train de retirer son casque. Ses yeux, habituellement si calculateurs, brillent d'une douceur rare, quelque chose de profond. Ses mains glissent avec aisance le long des bords de mon propre casque pour m'aider à l'ôter, et je le laisse faire, le cœur battant un peu trop vite. Sa proximité me trouble, mais d'une manière agréable, presque enivrante. Un sentiment que je n'ai pas connu depuis longtemps s'installe en moi, indéfinissable mais familier.

— Alors, fière d'être entrée dans le cercle des possesseurs du pouvoir ultime ? me demande-t-il en souriant, un éclat de malice dans ses yeux.

Je souris en retour, un mélange de fierté et d'excitation bouillonnant en moi.

— Très fière, oui, dis-je, la voix légèrement tremblante d'émotion.

Je ne peux m'empêcher de jeter un coup d'œil à ma main droite, là où dans le jeu se trouve la marque de la plume du phœnix. Rien, bien sûr. La peau est lisse, vide. Pourtant, je ressens encore cette lueur magique comme si elle brillait sous ma peau. L'ombre de l'instant persiste.

Thomas s'assied en face de moi, me regardant avec une intensité inhabituelle. Son expression change, devenant plus grave, comme s'il hésitait à dire quelque chose.

— Eléa… j'aimerais te demander quelque chose, murmure-t-il finalement. Si cela ne te dérange pas.

Je sens une tension croissante dans l'air, mais il ne semble pas vouloir me mettre mal à l'aise. Il est honnête, presque vulnérable, et ça me surprend.

— Est-ce que tu pourrais… me parler de ce qui s'est passé ? De ce qui te rend si… distante avec les gens, si effrayée parfois. Ta mère m'a dit que ça avait commencé avant que l'on se connaisse, mais… j'aimerais comprendre, si tu veux bien.

Je me fige. Ce n'est pas une question facile. Même si Thomas et moi avons développé une étrange complicité dans le jeu, cette partie de moi, la vraie, celle que je garde cachée derrière des barrières invisibles, est toujours là, intacte. La douleur, la peur. Les souvenirs que je m'efforce d'oublier.

Je me rends compte qu'il attend, ses yeux cherchant une réponse. Je sens l'inquiétude dans ses traits, mais aussi la patience. Je veux lui répondre, vraiment. Mais alors que je cherche mes mots, une série de coups résonne à la porte.

Son père. Déjà.

Thomas se lève, me jetant un dernier regard avant de disparaître dans l'entrée. Il sait que je ne peux pas lui répondre ce soir, mais son regard me dit qu'il espère encore.

Une fois chez moi, je me glisse dans ma chambre. J'hésite, puis j'allume mon ordinateur. Les lumières de l'écran illuminent faiblement la pièce sombre. J'entends encore les vagues de l'océan virtuel dans ma tête, le battement des ailes du phœnix. Ces moments-là, dans le jeu, sont ceux où je me sens la plus vivante, la plus… libre. Là où personne ne peut m'atteindre.

Je commence à taper.

À : thomas.evans@evans.org
Objet : À propos de tout à l'heure

Désolée de ne pas avoir pu te répondre tout à l'heure. Ce n'est jamais facile pour moi d'en parler, mais je vais essayer. C'est plus simple par écrit qu'en face à face. Voilà, il y a deux ans, ma vie a basculé…

Les mots glissent sous mes doigts, chaque frappe ramenant un souvenir que je m'efforce de rendre moins douloureux. Je lui raconte ce jour-là, sous la pluie, dans l'entrée de cette école. Le groupe de personnes venue de l'extérieur. Ivres ou sans influence. Les brimades tout d'abord. Les bousculades. Les coups. Le gardien qui les a fait fuir, mais trop tard. Mon corps brisé, mon esprit fissuré. Et cette sensation que, peu importe où je vais, peu importe avec qui je suis, je ne suis jamais en sécurité.

Mes doigts tremblent tandis que j'envoie le message. Je m'écarte de l'écran, tentant de contrôler les battements chaotiques de mon cœur. Je ne m'attendais pas à une réponse aussi rapide.

De : thomas.evans@evans.org
Objet : Tu n'es pas seule

Merci de t'être confiée à moi. Je ne peux qu'imaginer ce que tu as traversé, mais je veux que tu saches une chose : tu n'es pas seule. Je suis là pour toi, Eléa. Toujours.

Je relis ses mots plusieurs fois, un sourire se formant sur mes lèvres malgré les larmes qui menacent de couler. Peut-être qu'il a raison. Peut-être que, dans ce monde virtuel où Nelle affronte des dragons et conquiert des pouvoirs légendaires, et même dans la réalité crue d'Eléa, je ne suis pas seule.

Partie 12.0



Le 20 juin 2029. Pour la plupart des gens, une date comme une autre, anodine. Mais pour nous, pour tous ceux qui ont traversé ce monde virtuel, le cœur battant à chaque rencontre, à chaque bataille, c'est une date gravée dans nos esprits. C'est le jour où tout change. Les médias en parleront, oui, mais de manière superficielle. Quelques lignes ici et là dans les rubriques jeux vidéo, à peine mentionnées. Mais pour nous, pour tous ceux qui respirent cet univers comme une seconde peau, c'est un jour dont nous nous souviendrons à jamais.

Grâce à Thomas et à l'insistance discrète de son père, mes parents ont consenti à ce que je passe la nuit chez lui. Sous "haute surveillance", bien sûr. Ils sont si protecteurs, voire… suspicieux. Peut-être ont-ils deviné ce qui se passe vraiment entre nous, cette tension sous-jacente, inavouée. Je chasse cette pensée et me concentre sur l'essentiel.

Mordred a insisté pour arriver à dos de dragon. Une pure démonstration de force, selon lui. Mais je sais que c'est plus que cela. Hakou, son dragon légendaire, attire les regards comme un aimant. En montant en selle derrière lui, j'ai senti ses muscles se tendre sous mon contact. Nous avons décollé, laissant la terre se dissoudre sous nous, pour survoler la place noire de monde, une mer humaine s'étalant en contrebas. Des opposants, des alliés, et une foule de curieux qui se rassemblaient

autour de l'immense tribune d'honneur. Deux hommes y patientaient, figés comme des statues. Souverains dans ce monde de pixels.

— La vache ! J'aurais jamais cru qu'il y aurait autant de monde, et regarde, deux des grands sont là, murmure Mordred d'un ton incrédule.

— C'est qui ? demandai-je en plissant les yeux.

— Uther, père d'Arthur, l'un des concepteurs du jeu. Et à sa droite… Pendragon, mon père. Le cachottier. Si eux se sont déplacés, ce n'est pas qu'une simple guerre de guilde. Quelque chose de plus grand se prépare. Ça sent la fin, continua-t-il avec une gravité soudaine. Accroche-toi.

Nous descendons en piqué, Hakou déployant ses ailes massives dans un souffle puissant qui disperse la foule, forçant tout le monde à s'écarter. Chaque regard est fixé sur nous, ou plutôt sur lui, ce dragon majestueux, symbole de pouvoir et de terreur.

— Nelle, tu devrais aller rejoindre mon père là-haut, murmure Mordred en désignant la tribune. Je ne veux pas qu'il t'arrive malheur.

— Quoi ? Non ! Je suis venue pour me battre ! Tu m'as entraînée pour ça, pas pour rester en arrière !

Mon cœur bat la chamade. Pourquoi maintenant ? Pourquoi veut-il me mettre de côté à cet instant crucial ? Il m'a formée pour ce moment, je le sais. Je suis prête à tout affronter à ses côtés.

— Je ne t'ai pas entraînée pour la guerre, Nelle. Je t'ai entraînée pour que tu survives. Pour que tu saches te défendre… seule. Une fois que je serai parti.

— Parti ? Mais de quoi tu parles ?!

L'inquiétude me noue l'estomac. Son ton est trop solennel, trop grave. Je cherche son regard, mais il l'évite.

— Mon père t'expliquera mieux que moi. L'heure est venue, Nelle. Demande-lui la prophétie, celle qu'Uther et lui ont forgée. Il faut croire aux légendes dans Whole New World. Toujours.

Il me sourit, mais ce sourire est empreint de tristesse, de quelque chose de plus sombre. Puis, avant que je ne comprenne ce qui se passe, il se penche vers moi. Son souffle chaud effleure ma peau, et pendant un instant, je pense qu'il va m'embrasser. Mon cœur s'emballe, battant contre ma poitrine comme un oiseau piégé. Mais il se retient, figé dans une hésitation douloureuse.

Je le vois dans ses yeux. Un adieu déguisé.

— Seigneur Pendragon, je vous la confie, crie-t-il en s'adressant à la tribune.

Je n'ai pas le temps de réagir. L'air semble vibrer autour de nous, lourd de promesses non tenues. Je me retrouve à côté de Pendragon, le père de Mordred, tandis que ce dernier s'éloigne, son dos droit et fier, comme s'il marchait vers son destin.

— Non, Mordred !

Je tente de le suivre, mais Pendragon pose une main ferme sur mon épaule. Son regard est impassible, froid. Rien de l'affection que je ressens chez son fils ne transparaît chez lui.

— Nelle, c'est l'heure. Il doit accomplir ce qu'il est destiné à faire. Et toi, tu as un autre rôle à jouer.

Je le fixe, mon cœur serré. Je ne comprends pas tout, mais je sens que quelque chose d'immense est en train de se jouer. Un puzzle dont je ne vois que les bords flous. Mais une chose est claire : Mordred se sacrifie pour quelque chose, et je suis impuissante à l'empêcher.

L’affrontement va commencer. Le ciel au-dessus de nous se teinte d’un rouge sombre, comme une menace suspendue. Arthur, ce prétentieux, se dresse au centre du champ de bataille, l’air suffisant, son épée à la main. Il incarne tout ce que je déteste. Et lui… il est prêt à trahir ceux qui lui faisaient confiance, une ordure sans égale.

Mais je n’ai pas le temps de le haïr plus longtemps. L’heure de la prophétie approche, et tout va changer.

Partie 12.1



Depuis le dos d'Hakou, il se tient debout, lève les bras afin de demander un peu de silence. Ce qu'il n'obtiendra que lorsque les deux seigneurs auront usé de leur puissance pour la réclamer.

J'aperçois d'un côté Silas et ses hommes ainsi que les alliés venus se joindre à eux ces derniers temps, tandis qu'en face, Arthur, Legolas, la naine aux cheveux roses et tous les membres et amis de Camelot. Des rumeurs se lèvent parmi ces derniers, voyant enfin le visage du chevalier noir, un nom revenant malgré la distance : *Merlin ! Merlin est vivant ! Il a été tué non ?* Ainsi que toutes les suppositions qui en découlent. Hé oui, le chevalier noir alias Mordred *est* Merlin. Du moins le garçon derrière est le même. Et j'en connais un qui doit grincer des dents de voir leur petit secret mis au grand jour.

— Moi ! Mordred, seigneur de la tour d'Hakou et de ses trésors, je réponds officiellement et publiquement à la déclaration de guerre d'Arthur, seigneur de Camelot. Et je l'accepte ! Que ceux ne souhaitant pas mourir aujourd'hui se reculent. Que les autres choisissent leur camp et s'avancent. Car c'est ici et maintenant que tout se joue.

Puis il se tourne spécifiquement vers son ennemi et ajoute.

— Arthur, c'est un combat à mort cette fois et sans faux semblant, que la prophétie de nos seigneurs et pères s'accomplisse.

Cela fait tellement théâtral, mais l'effet est immédiat. Tandis que derrière moi, j'entends les commentaires des seigneurs en question.

— Ton fils a toujours eu le mauvais goût d'en faire trop.

— Cela vaut mieux que de pleurnicher dans les jupes de son père à chaque défaite non ? ironise Pendragon.

Et apparemment, ces deux-là s'apprécient tout autant que leurs fils respectifs. Mais ce qui m'inquiète ce sont les mots de Mordred avant de me mettre à l'abri.

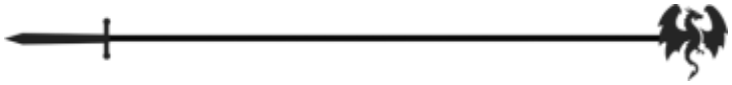
— Seigneur Pendragon, Mordred a parlé d'une prophétie en rapport avec cette guerre, mais qu'est-ce que c'est ?

— Un arrangement, me répond-il alors que l'autre semble s'amuser de ma question. Leur histoire de vengeance est sans fin et ne peut se terminer que si tous deux disparaissent. Donc, quelle que soit l'issue de ce combat, si l'un d'eux est tué, l'autre devra l'être aussi.

— Cela équilibrera les pertes.

Je ne vois pas de quel équilibre il parle, Thomas a déjà perdu un personnage et du recommencer seul. Père et fils côté Camelot sont décidément de mauvaise foi tant l'un que l'autre.

Partie 12.2



Les troupes se rassemblent, obéissant aux ordres donnés. Les clans se forment presque instinctivement, chacun trouvant sa place avec une précision qui me surprend toujours dans ce monde. Aujourd'hui, plus qu'un simple affrontement, c'est une nuit où tout peut basculer. Les forfaits de connexion vont certainement être prolongés, je le sens. Le pied de la tribune d'honneur est encerclé par la foule, et sur ce qui ressemble à un champ de bataille, deux armées se font face, prêtes à en découdre. C'est… monumental. J'ai du mal à croire que ce genre de chose arrive souvent, même dans d'autres jeux. Ici, c'est titanesque.

Mordred descend de Hakou avec aisance, glissant le long de l'une des ailes puissantes du dragon, qui s'envole aussitôt, dessinant des cercles majestueux dans le ciel. Les yeux de tous sont rivés sur lui, émerveillés par cette créature légendaire que beaucoup n'ont jamais vue en personne. Mordred rejoint Silas, et je les observe échanger une poignée de main prolongée, comme s'ils partageaient un secret invisible.

Silas, avec son charisme habituel, semble savourer chaque instant. Il incarne parfaitement le rôle qu'il aime jouer : celui du chef calculateur et infaillible. Les lignes de front se dessinent alors, les défenseurs se positionnent en tête, et je le vois… Mordred, en première ligne, faisant face à Arthur. Ces deux-là… ils se jaugent du

regard, comme des fauves prêts à se sauter à la gorge. Il y a une animosité évidente entre eux, une rivalité qui dépasse le jeu. Arthur est là, suffisant et arrogant, comme toujours, son bouclier levé pour protéger son cœur, alors que Mordred se tient sans aucune protection, son épée brillante d'un enchantement que je devine ancien et puissant.

[Ton bouclier !]

[Nul besoin. Ne t'inquiète pas pour moi Nelle, OK ? On se retrouve tout à l'heure quoiqu'il arrive de toute façon non ?]

Son sourire est doux, presque rassurant, mais mon cœur ne cesse de s'agiter. J'ai une mauvaise impression, et ce sentiment d'injustice me ronge. Je devrais être à ses côtés, combattre avec lui, pas ici, à regarder comme une spectatrice impuissante. Mais il m'a ordonné de rester en sécurité, loin de l'affrontement. C'est injuste.

La plaine, jusque-là bruyante et animée, devient peu à peu silencieuse. Le vent souffle doucement, comme un murmure avant la tempête. Le seigneur Uther s'avance au bord de la tribune, aux côtés de son complice. Moi, je suis prise entre eux, serrant la rambarde de toutes mes forces, sans m'en rendre compte.

— Chevaliers, soldats, mercenaires ! Aujourd'hui, vos destins se jouent ici ! Je déclare cette guerre ouverte, proclame Uther d'une voix qui résonne dans le silence.

À peine a-t-il fini de parler qu'un éclair fend le ciel, frôlant Hakou qui vire habilement pour l'éviter, avant de s'écraser dans le sol, créant un petit cratère béant au milieu du champ de bataille. C'est le signal.

— Archers ! hurle Silas.

— Compagnons ! crie Legolas, l'officier d'Arthur, presque en même temps.

Des volées de flèches s'élèvent dans le ciel comme une nuée sombre, déchirant l'air. Elles s'abattent sur le champ de bataille, certaines touchant des cibles, d'autres s'enfonçant dans le sol aride. Arthur se protège derrière son bouclier, tandis que Mordred, avec une précision surnaturelle, utilise le souffle du dragon pour dévier les projectiles. Des éclats de lumière surgissent partout sur le champ de bataille alors que les soigneurs s'activent, tentant de sauver ceux qui peuvent encore l'être. Certains n'auront pas cette chance.

Il ne faut qu'une seconde. Une fraction de seconde avant que tout ne bascule. Les deux camps se précipitent l'un vers l'autre, comme dans une scène sortie de *Braveheart*. Les cris de guerre résonnent, les armes s'entrechoquent, et les hommes se ruent en avant, se heurtant avec une violence brutale au centre du champ. Le fracas du métal, les hurlements de douleur et les ordres criés se mêlent en une cacophonie assourdissante.

Je cherche désespérément Mordred parmi cette mêlée furieuse, mais je ne le vois pas. Mon cœur s'accélère, et mes mains se crispent davantage sur la rambarde. Il est là, quelque part, au milieu de cette tourmente. Mais où ? Une armure blanche brille de l'autre côté, mais c'est Arthur. Et Mordred, avec son armure sombre, se fond dans la masse, comme une ombre insaisissable.

Le combat fait rage depuis un bon moment maintenant. Les soigneurs, précieux et vulnérables, deviennent des cibles faciles pour les mages ennemis. Silas fait de son mieux pour les protéger, abattant un mage d'une flèche bien placée, mais il est déjà

trop tard pour trois d'entre eux. Les soigneurs sont indispensables, mais si fragiles… Est-ce pour cela que Mordred ne voulait pas que je participe ? Pour me protéger ?

Au loin, j'aperçois Taurin, le forgeron, qui fonce vers Silas en écrasant un mage au passage. Ils échangent une poignée de main rapide, puis Taurin plonge à nouveau dans la bataille, brandissant deux marteaux massifs avec une férocité impressionnante. Malgré sa petite taille, il fauche ses ennemis à la hauteur des jambes, les laissant à terre. Une poignée de main discrète… Est-ce ainsi que Silas partage ses enchantements ? Il enchante discrètement les armes, apportant un avantage crucial à ceux qui le servent.

Le combat s'intensifie encore. La plaine se transforme en un véritable chaos. Les spectateurs, incapables de rester en retrait, se joignent au combat ou tentent de porter secours à leurs amis. C'est la cohue totale.

— Il va y avoir des dizaines et des dizaines de morts ! dis-je, presque en criant, à Pendragon, qui se tient stoïque à mes côtés.

— Non, juste deux, répond-il froidement. Nous ne prendrons pas le risque de tuer tout le serveur. Une fois la bataille terminée, tous retrouveront leurs personnages tels qu'ils étaient.

Juste deux… Leurs fils. Ces personnages sont plus que des avatars de jeu. Pour nous, ils représentent des mois, des années de vie, d'efforts. La frontière entre réalité et virtuel devient floue. Pour certains, comme Thomas, cet univers est leur monde entier.

Partie 12.3



Là ! Enfin, je vois Mordred au milieu du chaos. Son épée, brillante d'un éclat surnaturel, s'élève au-dessus de la mêlée, comme un phare au milieu de la tempête. D'un geste puissant, il invoque un sort qui projette ses ennemis au sol, comme des poupées désarticulées. Les corps s'effondrent autour de lui, et à peine a-t-il pris une pause que le voilà déjà prêt à recommencer, implacable.

Mon cœur bat à tout rompre en le voyant se battre, une force inébranlable au milieu de cette marée de violence. Chaque coup qu'il porte semble chargé d'une énergie qu'il tire de quelque chose de plus profond que le jeu. Il lutte pour quelque chose de réel, et cela le rend encore plus fascinant.

— Il est à moi ! hurle une voix pleine de rage.

La foule s'écarte instantanément, créant un passage. Arthur. Rien qu'à entendre sa voix, une vague de dégoût me submerge.

— Je t'attends ! répond Mordred, calmement, sans détourner les yeux.

Je peux voir l'épuisement dans chacun de leurs gestes. Les heures de bataille ont affaibli même les plus forts. Beaucoup se sont effondrés, d'autres se battent encore par pur instinct, mais la plupart sont à bout de forces. Les jauges de vie clignotent désespérément au-dessus de leurs têtes, semblant sur le point de s'éteindre, comme des lumières vacillantes.

Mais c'est ici que tout devait mener, n'est-ce pas ? Cette guerre n'est que le décor d'un duel inévitable entre ces deux chevaliers. Tout le monde le savait, consciemment ou non. Et moi, depuis le début, j'ai pressenti cette confrontation finale.

Le sol se vide autour d'eux, formant un cercle naturel où les regards sont rivés sur eux. Ils se jaugent, respirant lourdement après les combats acharnés qu'ils ont menés pour en arriver là. Mordred essuie la sueur de son front d'un revers de manche, tandis qu'Arthur semble bouillir de colère, le masque de la noblesse brisé par son désir de victoire.

— Alors, tu ne vas pas utiliser ton souffle sur moi ? provoque Arthur, un sourire narquois aux lèvres.

— Pourquoi ? Tu veux apprendre à voler, toi aussi ? réplique Mordred avec une froideur qui me fait presque sourire malgré l'angoisse.

C'est exactement là où il sait frapper. Là où ça fait mal. Le visage d'Arthur se tord de rage. Fini le chevalier impeccable. Fini les airs de grandeur et de fausse courtoisie. Ici, il n'y a plus que l'homme, laid et arrogant, prêt à tout pour l'emporter.

Soudain, Arthur tend la main vers Mordred, et un frisson d'angoisse me parcourt. Quelque chose dans ce geste me terrifie. Il a une compétence cachée, j'en suis sûre. Mais laquelle ? Qu'est-ce qu'il s'apprête à faire ? Mon souffle se bloque dans ma gorge.

Un souffle de vent s'élève soudain de la main d'Arthur, frappant Mordred de plein fouet. Il recule, glissant sur plusieurs mètres, ses bras levés pour protéger son visage. Il vacille, mais il se redresse rapidement, apparemment indemne. Il rit même, un rire bref et acerbe.

— C'est tout ? Tu voulais juste que je m'enrhume ? lance Mordred, ses yeux pétillants de défi.

Mais Arthur ne se démonte pas. Son sourire s'élargit, cruel.

— Sois patient, répond-il simplement.

Le sourire de Mordred s'efface, et quelque chose dans son regard change. Il devient soudain sérieux, méfiant. Il avance, son épée tournoyant dans sa main, chaque mouvement chargé d'une force brutale. Il porte des coups violents, plus rapides, plus désespérés, mais Arthur les pare facilement avec son bouclier. L'ombre d'un doute s'installe dans mon esprit. Qu'a-t-il fait à Mordred ? Pourquoi ce changement soudain ?

— Qu'est-ce que c'est ? demande Pendragon, la voix tendue.

— Oh, rien de très grave, répond Evans avec une désinvolture qui me glace. Une petite compétence que nous avons introduite récemment. Tu n'as pas lu le mémo ?

Le père de Mordred, assis non loin de moi dans la tribune, frappe violemment la rambarde de frustration. Il est sur le point d'intervenir, mais il sait qu'il n'a pas le droit. Nous sommes tous spectateurs, prisonniers de cette scène. Je sens sa colère bouillir, tout comme la mienne.

— Que lui a-t-il fait, monsieur Evans ? demande Pendragon d'une voix dure.

Evans se redresse légèrement, son ton soudain plus sérieux.

— Il a bloqué sa régénération de vie. Si sa jauge descend… et elle ne remontera pas. Aucun soin, aucune potion, aucun enchantement ne pourra l'aider.

Mon cœur rate un battement. Non. Ce n'est pas possible. Je me lève d'un bond, la panique me saisissant.

— Laissez-moi y aller ! Je suis soigneuse, je peux l'aider !

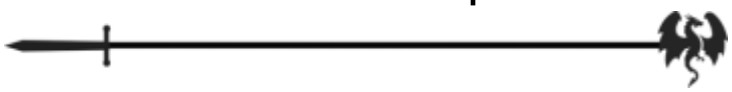
— Non, répond Evans, sa voix tranchante. Personne ne doit s'en mêler. Surtout pas toi. Mon fils me le reprocherait s'il savait que je t'ai laissée descendre. Et de toute façon, ça ne servirait à rien. Rien ne peut inverser ce sort.

Il soupire, et quelque chose dans son attitude change. Il baisse les épaules, comme s'il était soudain fatigué de ce jeu, comme s'il ne voulait plus en être témoin. Il se laisse tomber sur son siège, détournant le regard de la scène qui se déroule devant nous.

Sans ce sort, Mordred aurait gagné, j'en suis sûre. Silas l'a enchanté, il a une force incroyable, une rage inextinguible. Mais avec cette malédiction qui ronge lentement sa vie, il n'a aucune chance. Pourtant, il continue de se battre, refusant de céder. Chaque coup qu'il porte est plus violent que le précédent, chaque geste un cri de défi.

Je ne peux rien faire, si ce n'est le regarder lutter contre l'inévitable, et ça me déchire.

Partie 12.4



Sa jauge de vie ne clignote plus que faiblement, il n'en reste qu'un quart, tout au plus. Chaque souffle que Mordred prend semble peser lourd, et même d'ici, je peux voir combien la fatigue le ronge. Son épuisement est palpable dans chacun de ses gestes. Arthur, lui, tient bon, sa vie se régénère lentement mais sûrement, cet avantage est la clé de sa victoire. Sans cela, il aurait déjà mordu la poussière.

Mordred titube, s'éloigne de son adversaire, avant de poser un genou à terre. Silas se précipite vers lui, sa main se pose sur l'épaule de son ami, mais Mordred la repousse avec une lassitude presque accablée. Un refus silencieux de tout soutien. Il reste ainsi, agenouillé, alors que tous les regards sont fixés sur lui… et sur Arthur, l'inévitable vainqueur. Je sens mon cœur se serrer. La bataille est finie, du moins pour eux. Dans les rangs d'Arthur, certains soldats commencent déjà à se féliciter, les poings levés vers le ciel.

Je comprends enfin pourquoi on l'appelle le chevalier noir. Ce n'est pas seulement à cause de son armure sombre, mais à cause du rôle qu'il incarne, ce destin tragique qu'il porte en lui. Et même là, alors qu'il est à bout de forces, qu'il se meurt à petit feu… Mordred rit. Un rire faible, brisé, mais qui défie la fin. Lentement, il se redresse, vacillant mais fier, faisant face à Arthur. Son épée tremble dans sa main, presque trop

lourde pour lui désormais, mais il rassemble ce qui lui reste d'énergie, et se jette sur son ennemi, lame en avant.

L'acier traverse la chair. Arthur est transpercé, son armure brisée par l'ultime assaut de Mordred. Les deux hommes s'effondrent, chacun de leur côté, le corps inerte.

— Mordred ! Non ! hurlé-je, ma voix brisée par l'angoisse.

Mais c'est fini. Cette scène marque la conclusion inévitable de leur duel.

— La prophétie est accomplie, annonce Uther d'une voix sombre. Par la mort des deux chevaliers, la guerre prend fin. Qu'il en soit ainsi.

Uther est visiblement contrarié. Arthur était si près de la victoire, si près de s'en sortir. Pourtant, je ne ressens aucun soulagement, aucun sentiment de satisfaction, contrairement à certains joueurs qui se réjouissent autour de moi. Mon regard reste fixé sur le corps immobile de Mordred, vêtu de son armure sombre, si solitaire dans sa défaite. Au loin, le dragon Hakou pousse un hurlement déchirant, avant de s'effondrer lui aussi à quelques mètres de la tribune. Sa silhouette disparaît dans un éclat de lumière, ses points de vie tombés à zéro. Avec lui, tout disparaît : son fort, sa force, son influence. Il ne reste plus rien.

Je pleure. Ces larmes coulent sans que je ne puisse les retenir, me rappelant les moments passés avec lui, depuis ce jour où sa présence me terrorisait jusqu'à cet instant où je lui confierais ma vie, tant dans ce monde que dans la réalité. Imaginer ne plus jamais voir Mordred ici me déchire. Que va devenir sa quête ? Que va devenir *Whole New World* sans lui, sans celui qui se battait pour les valeurs qu'il défendait ?

Non. Il ne peut pas mourir. Je refuse d'y croire.

D'un geste décidé, j'invoque Morgane, mon compagnon devient monture. Son cri résonne dans l'air, et je monte sur son dos, lui ordonnant de sauter en bas de la

tribune. Elle s'exécute sans hésitation, me déposant au sol avec une grâce féroce. Je me précipite vers le corps de Mordred, ignorant les cris derrière moi.

— Nelle ! Non ! crie quelqu'un, mais je n'écoute pas. Je ne peux pas. Rien ne m'empêchera de le rejoindre.

Il est plus qu'un compagnon de jeu. Il est mon ami, mon époux dans ce monde, et bien plus encore dans mon cœur.

De l'autre côté du champ de bataille, les chevaliers d'Arthur ramassent son corps comme s'il était un héros. Mais l'un des nôtres leur rappelle froidement qu'une fois mort, le fort de Camelot est perdu, tout comme Mordred a perdu le sien.

— Peut-être devriez-vous chercher une île nommée Avalon, qui sait ? se moque un joueur en face.

Je les ignore, m'agenouillant aux côtés de Mordred. Silas se rapproche à son tour, l'air confiant, tandis que tout le monde semble avoir oublié un détail crucial. Tous, sauf lui.

Je possède le pouvoir de la plume de Phénix.

Ces mots résonnent dans mon esprit : *Avec cela, tu ne mourras jamais. Ni toi, ni l'un de tes alliés.*

Je pose doucement mes mains sur le torse de Mordred. Son corps est immobile, froid, mais je refuse d'abandonner. Le monde peut bien s'écrouler autour de nous, je ne le laisserai pas disparaître. Uther hurle quelque chose depuis la tribune, mais ses mots me parviennent à peine, brouillés par l'urgence qui me pousse à agir.

— Nelle, tu n'as pas le droit d'utiliser ce pouvoir maintenant ! s'écrie Uther, sa voix emportée par la colère.

— Et pourquoi pas ? riposte Silas avec une froide détermination. Elle a gagné ce pouvoir, tout comme Arthur a mérité le sien. Tu as toi-même déclaré que la

prophétie s'était accomplie. Les deux chevaliers sont morts, alors ce qui survient ensuite ne nous regarde plus !

— Mais Arthur est mort, lui aussi ! Nelle, réveille Arthur ! Tu n'as pas le droit de…

Je n'écoute plus. Tout ce qui compte à cet instant, c'est Mordred. Mes lèvres se rapprochent des siennes, doucement, comme dans un rêve. S'ils veulent jouer aux chevaliers et aux prophéties, alors je jouerai aussi mon rôle. Après tout, il n'a pas osé m'embrasser avant le combat, bien que je sache qu'il en avait tout autant envie que moi.

Je l'embrasse.

Le monde s'arrête. Le bruit des batailles, les cris, les menaces d'Uther… tout disparaît, comme si nous étions seuls, perdus dans un rêve qui ne se dissoudra jamais. Mais bientôt, je sens un frémissement sous mes doigts. Mordred, lentement, ouvre les yeux. Ses iris claires se posent sur moi, et un sourire doux éclaire son visage. Ses mains, encore tremblantes, viennent se glisser dans ma nuque. Il me rapproche de lui et m'embrasse à nouveau, cette fois avec toute la tendresse qu'il n'avait pu exprimer avant.

Autour de nous, le bruit revient. Les cris de joie, les sifflements, les applaudissements couvrent les menaces qui fusent du camp d'Arthur. Mais rien ne compte plus. Mordred est en vie, et sa main dans la mienne me rassure comme rien d'autre. Je sais que, dorénavant, il ne sera plus seul.

Une fête aura lieu ce soir, célébrant cette victoire improbable. Nous la prolongerons jusqu'à ce que le jour virtuel se lève, dans la chaleur du quartier général des mercenaires. Une nouvelle quête s'annonce pour restaurer le fort perdu, mais peu importe ce qui s'est évanoui… il me reste l'essentiel.

Je possède toujours le parchemin. Et plus encore, j'ai Mordred à mes côtés.

Fin du Tome 1.0.

À suivre dans le Tome 2.0.

Visitez gaellelaurier.fr