

En mai, fais ce qu'il te plaît!

Ève DENNELS

www.evedennels.com

Le temps semblait s'être définitivement arrêté pour Lorenzo qui ne cessait de regarder sa montre avec impatience. Il avait hâte que la journée s'achève et qu'il sorte enfin. Hier, il avait commencé un jeu de rôle et il voulait absolument le terminer. Après ce qui lui sembla une éternité, le professeur libéra enfin la classe et les élèves se précipitèrent tous dehors en une grande agitation célébrant la fin de l'école.

Sous le soleil brûlant, Lorenzo inspira un grand coup et remonta machinalement ses lunettes, s'apprêtant à rentrer à la maison. Âgé de 14 ans, Lorenzo était rondouillard et plus costaud que la plupart de ses camarades. Timide et réservé, il n'avait qu'un seul copain, David, et il affichait la plupart du temps un air triste peu engageant. Il regarda avec une pointe d'envie deux garçons qui se dirigeaient vers une aire de jeux. *“En mai, fais ce qu'il te plaît”*, ne cessaient-ils de crier, hilares.

Alors qu'il rentrait chez lui, l'adolescent passa devant une petite librairie qui l'intriguait depuis longtemps. À la vitrine, il était indiqué qu'on y vendait des jeux-vidéos inédits.

“En mai, fais ce qu'il te plaît !” Il sourit en repensant à ces deux copains de classe qui se tapaient le dos en scandant ce refrain et il passa la porte d'entrée. Pour une fois, il ne rentrerait pas directement à la maison. De toute façon, sa mère ne serait certainement pas encore de retour.

Lorenzo dut s'habituer à la pénombre qui régnait dans le magasin et qui contrastait avec la vive lumière extérieure. C'était une vieille boutique de livres d'occasion qui empestait la poussière et l'humidité. Il y avait des rayons entiers de romans de toute taille, rangés sans ordre apparent. De longues colonnes de bouquins, presque aussi hautes que Lorenzo, traînaient un peu partout.

Alors qu'il errait à travers les rayonnages, une voix basse lui souhaita la bienvenue, le faisant sursauter.

- Je ne voulais pas te faire peur, lui dit un vieil homme, courbé comme s'il portait une charge phénoménale sur le dos.
- Je ce n'est rien, balbutia Lorenzo.
- Que cherches-tu donc ? lui demanda-t-il, les yeux plissés, un grand sourire barrant son visage ridé.

Lorenzo haussa les épaules et replaça correctement ses lunettes.

- Des jeux, lui dit-il.
- J'ai ce qu'il te faut, le tenta le vieil homme en prenant un air mystérieux. Mais les jeux ne se trouvent pas dans cette partie de la boutique. Suis-moi.

Intrigué, Lorenzo lui demanda plus d'explications mais le vieux monsieur lui conseilla simplement de le suivre. En d'autres circonstances, Lorenzo n'aurait jamais obéi mais que pouvait-il craindre de ce vieil homme qui tenait à peine debout ? La curiosité fut la plus forte et le jeune garçon suivit son hôte qui l'amena à l'arrière-boutique.

Le contraste fut saisissant.

Il se trouvait dans une salle remplie d'ordinateurs à écran plat devant lesquels se tenaient des adolescents, la tête coiffée jusqu'au bas des yeux d'un casque d'où jaillaient des fils électriques. Allongés sur des fauteuils, ils semblaient dormir mais leur corps s'agitaient comme s'ils avaient des spasmes. Le vieil homme ricana devant l'air ahuri de Lorenzo et lui raconta que tous ces jeunes hommes étaient en réalité en train de jouer dans des jeux de rôles plus vrais que nature !



Cette création par [Eve Dennels](#) est mise à disposition selon les termes de la [licence Creative Commons Paternité-Pas d'Utilisation Commerciale-Pas de Modification 2.0 Belgique](#).

- Veux-tu essayer ? lui demanda le vieux monsieur.
- Je ne sais pas, hésita Lorenzo. Je dois bientôt rentrer, lui dit-il en remontant à nouveau ses lunettes qui ne cessaient de glisser.

Mais de toute façon, maman ne sera probablement pas encore là ! pensa-t-il amèrement. *Et ils ont l'air super, ces jeux !*

- Oh, mais ça peut aller vite, si tu t'y prends bien.

Le jeune homme hésitait encore. Sur les écrans, une série de lettres et de chiffres défilaient à toute vitesse. La tentation était forte, trop pour qu'il puisse résister.

Lorenzo finit par acquiescer et le vieil homme l'installa devant un ordinateur libre. Il lui posa un casque sur la tête et lui fit quelques recommandations :

- Tu seras tout de suite plongé dans le jeu. Au début, tu te tiendras devant une porte ouverte sur un autre monde. Tu pourras tout observer à ta guise mais si tu décides de jouer, tu devras franchir le seuil. Le jeu commencera. Si tu ne veux pas jouer, il te suffira de fermer la porte.
- Quel est le but du jeu ?
- Tu dois rapporter un trésor, un coffre rempli de pièces d'or caché au château de Reor. Quant tu l'auras trouvé, un portail apparaîtra pour revenir. Des indices t'aideront à atteindre ton but.

Lorenzo hocha la tête, releva le casque pour remonter ses lunettes une dernière fois. Lorsqu'il fut prêt, le vieil homme appuya la touche Enter d'une main tremblante.

Après quelques éclairs verts, Lorenzo se retrouva dans une pièce carrée et blanche. Devant lui, la fameuse porte s'ouvrait effectivement sur une belle plaine.

Il s'approcha d'un pas hésitant. Il avait vraiment l'impression de se trouver dans cet endroit et non dans l'arrière-boutique d'une vieille librairie. Tout lui paraissait d'une effroyable réalité. *“C'est trop génial !”*

Sur le pas de la porte, il aperçut un paysage dont la beauté lui coupa le souffle. Une immense plaine s'étalait devant lui au bout de laquelle commençait une forêt. De magnifiques chevaux sauvages broutaient l'herbe plus loin sous un soleil éclatant, illuminant le ciel d'un bleu limpide. Une étroite rivière traversait la plaine et l'écoulement de l'eau accentuait le sentiment de plénitude qui régnait en ce monde.

Sans y prendre garde, Lorenzo avança et franchit la porte qui se referma instantanément. Lorenzo se retourna vivement et constata que le portail avait disparu.

Le jeu commençait.

Seul dans cette immensité, il éprouva un bref sentiment de panique. Autour de lui, il ne voyait plus que la plaine et la forêt qui semblait une frontière infranchissable. Rien ne laissait percevoir que ce qu'il voyait n'était pas la réalité. Puis il se rappela qu'il ne s'agissait que d'un jeu et haussa les épaules en remontant ses lunettes.

Le jeune garçon entreprit d'explorer les alentours. Au fur et à mesure de sa marche, l'émerveillement qu'il ressentait le rendait béat d'admiration devant ces couleurs dorées et vertes. Il entendait même le crissement de ses pas en marchant sur l'herbe. *“C'est trop fort !”*

Il fut surpris par un lapin anormalement grand qui jaillit devant ses pieds, manquant de le faire tomber. Des oiseaux aux mille couleurs apparurent et firent entendre un chant mélodieux comme il n'en avait jamais entendu. Lorenzo continua son chemin, s'arrêtant de temps en temps pour observer quelques animaux étranges et, très vite, il oublia qu'il se trouvait dans un monde virtuel. Lorsqu'il toucha une plante aussi haute que lui et pleine d'épines, il fut surpris par la douleur qu'il ressentit au doigt. Il s'était piqué. Comme pouvait-il ressentir cette douleur si tout était virtuel ?

Arrivé à l'orée de la forêt, le jeune garçon hésita. Il ne voulait pas aller plus loin. Cette forêt était



Cette création par [Eve Dennels](#) est mise à disposition selon les termes de la [licence Creative Commons Paternité-Pas d'Utilisation Commerciale-Pas de Modification 2.0 Belgique](#).

peu engageante et lui semblait bien sombre. Un sentiment de danger s'empara de lui et il se demanda comment faire pour sortir de ce monde.

– Tu es obligé d'y aller, dit une voix derrière lui.

Quand il se retourna, il vit le vieil homme qui lui souriait, les mains derrière le dos. Il avait revêtu une drôle de tunique verte et scintillante qui lui tombait jusqu'aux chevilles.

– Il est temps que je rentre, lui dit Lorenzo, rassuré de le voir.

Le jeune homme pensa que le jeu se terminait. Il reviendrait peut-être demain, avec son copain David. Mais son soulagement ne dura guère.

– Tu dois d'abord accomplir ta mission et ramener le coffre.

– Ecoutez, je ne veux plus jouer. Je dois rentrer chez moi, lui dit-il alors que la panique l'envahissait.

– Tu ne comprends pas, jeune homme. Tu as accepté d'entrer dans le jeu, maintenant tu dois le finir et rapporter le coffre.

Le coeur de Lorenzo battait de plus en plus vite. *Qu'est-ce- que c'était que cette histoire ?*

– Le jeu est fini, cria-t-il alors que le vieil homme secouait négativement la tête d'un air triste.

– Faites-moi sortir d'ici ! hurla Lorenzo alors que le libraire s'estompait et devenait de plus en plus transparent.

Lorenzo courut vers lui mais la distance qui les séparait ne semblait pas se réduire mais au contraire rester toujours égale. *Je vais rester enfermé dans ce monde !*

– Je veux rentrer ! hurla-t-il, le coeur battant la chamade.

– Retrouve le coffre et la porte réapparaîtra aussitôt. Sinon, tu périras dans ce monde. Il n'y a pas d'autre sortie. Je suis désolé mais ce sont les règles du jeu.

Sur ces dernières paroles, le vieil homme disparut totalement.

Lorenzo s'arrêta, à bout de souffle et jeta des regards affolés autour de lui. Il sentait le sang gronder dans ses tempes, son coeur battre la chamade. Alors que le jour déclinait, il chercha autour de lui une porte, fouillant partout. Il retourna à l'endroit où il était entré mais il ne trouva rien. S'il voulait en sortir, il n'avait qu'une seule solution.

Il essaya de rationaliser la situation mais il avait beau tourner la situation dans tous les sens, il ne voyait pas d'échappatoire. Il était prisonnier du jeu.

Il remonta machinalement ses lunettes et avança vers la forêt, résolu à trouver le fameux coffre et à sortir de ce jeu maudit. À peine y avait-il fait quelques pas, qu'il entendit des loups hurler. Il chercha un long bâton lui permettant de se défendre. Il savait que dans les jeux de rôles le héros devait toujours braver mille dangers avant d'atteindre son objectif.

Il se demanda avec effroi quand il rencontrerait le dragon.



Cette création par [Eve Dennels](#) est mise à disposition selon les termes de la [licence Creative Commons Paternité-Pas d'Utilisation Commerciale-Pas de Modification 2.0 Belgique](#).