



Nicquel

Une vague impression de déjà-vu s'empare de vous. Ces lieux si étranges et vides de sens vous semblent tout à la fois inconnus et familiers. Tout ça reste pour vous très difficile à saisir ; à la seconde où vous avez l'impression de reconnaître un lieu, celui-ci s'efface pour laisser place à un nouveau, toujours plus brumeux, toujours plus abstrait. Est-ce la maison dans laquelle vous avez grandi qui se dessine ici ou est-ce plutôt l'endroit où vous avez partagé votre premier baiser ? Êtes-vous en train de sillonner les chemins qui traversent ce parc dans lequel vous avez passé tant de temps ou bien peut-être êtes-vous seulement sur le canapé de votre salon, assis là, à admirer les photos et décorations de la pièce tout en étant plongé dans vos pensées ? Peut-être êtes-vous dans tous ces endroits à la fois. Ou peut-être n'êtes-vous dans aucuns...

Vous prenez quelques secondes pour méditer sur votre condition si particulière. Que vous arrive-t-il ? Tout cela est-il bien réel ? Qu'elle était donc la dernière chose que vous étiez en train de faire... ? Vous prenez un moment pour vous ressaisir. Après tout, la vie vous a conduit à travers des sentiers bien plus sinueux dont vous avez réussi à sortir. Vous triompherez de celui-ci avec calme. Vous devez absolument être capable de vous souvenir de quelque chose... Mais, de quoi ? Une première image vous revient en tête. Vous vous trouvez dans une pièce vous paraissant des plus confortable. Vous la connaissez par cœur, sa décoration, ses placards, ses armoires, sa table de chevet, sa lampe, son lit. C'est bien sûr, vous vous trouvez dans votre chambre. Le dernier endroit où vous vous souvenez être est bien ici mais il vous est impossible de savoir ce que vous y faisiez. Après ça plus rien. Le récit vague de votre journée précédente vous reste bien en tête, mais celui-ci s'avère n'être sans grande folie aucune.

Après une soirée bien arrosée dans la soirée du jour précédant, vous vous étiez réveillé la tête dans le pantalon, si ce n'est que vous n'étiez pas vêtu, dans le lit d'une nouvelle connaissance faite quelques jours auparavant. Votre nouvelle conquête avait été assez insistante sur son désir de vous voir rester davantage, d'autant que d'après elle vous teniez une mine pas possible. Sans plus de ménagement, vous aviez cependant rapidement pris congé du spécimen qui vous avait pourtant si profondément intrigué la veille. Joe, c'était son prénom, vous avait demandé si vous prendriez le temps de rappeler après tout ce qui venait de se passer. Sa question était malheureusement restée sans réponse. Une demie-heure de marche plus tard vous arriviez finalement à rejoindre votre quartier et après avoir constaté l'habituelle tronche désagréable que votre boulanger arborait spécialement durant vos visites quotidiennes de sa boulangerie, vous franchissiez enfin l'entrée de votre chez vous. Le reste de la journée n'avait rien eu de passionnant, une douche en musique, un reste de pâtes, quelques séries policières qui vous avait conduit à revoir le film dérangeant de David Fincher : «Seven». Après cela, plus rien mise à part votre chambre. Une chose était sûre après le revu de cette dernière journée. Rien ne pouvait présager ce qui était en train de vous arriver. Si aucune réponse ne pouvait être trouvée là, alors il vous faudrait accepter votre sort et essayer d'avancer afin d'en découvrir davantage. Il allait bien vous arriver quelque chose qui vous donnerait plus d'information. Il le fallait.

À votre grand contentement l'action n'eut besoin de bien plus d'incitation pour se présenter à vous, déjà vous voilà dans un nouvel environnement étranger. Il y fait terriblement chaud, cette chaleur aurait été supportable si seulement elle n'avait pas été couplée à une humidité qui crevait le plafond. Vous sentez déjà que votre chemise passe du bleu clair au bleu foncé par l'action de votre sueur et vous pensez que jamais vous ne feriez le choix de vivre ici. Il vous aurait bien fallu quelques secondes de plus pour étudier vos environs, mais c'est sans compter l'arrivée d'un homme depuis la route qui se trouve sur votre droite :

« Tonnerre mes chiens dit ! Y a mon char qui a décidé de rendre l'âme un peu plus loin près de l'bayou.

J'ai tenté de l'arranger mais rien n'y fait. J'aurais aimé t'y conduire avec mais j'crois bein qu'nous aut' on v'avoir une p'tite marche pour s'y rendre. »

Vous prenez le temps de regarder autour de vous afin de constater qu'il n'y a personne d'autre ici. C'est à vous que ces mots étaient adressés. L'homme ressemble étrangement à quelqu'un que vous avez l'impression d'avoir vu hier, mais impossible de mettre le doigt sur son identité. Une chose est certaine, il est sûr que vous n'aviez jamais mis les pieds dans un endroit pareil auparavant. Votre nouvel ami vous présentant maintenant ses bras grands ouverts pour vous inviter à une accolade des plus amicale vous lui répondez en ouvrant maladroitement vos bras. Habitué aux câlins plus intimes, votre instinct vous fait faire durer cette embrassade bien plus longtemps que la traditionnelle accolade locale, ceci ayant pour effet de provoquer une gêne palpable ressentie par vous comme par votre hôte.

« Bon, euh...Bien... ! Comment ça se plume l'ami ? »

Votre réponse délivrée dans la plus grande des confusions vous voilà maintenant en route vers le fameux bayou. Étrangement, seulement quelques pas suffisent à vous y conduire. En effet, les rives de celui-ci vous sont déjà perceptibles.

« Tu sais bien que tout quelque chose est à la désamain dans l'bayou, y nous faut traverser pour environ vingt minutes. Janis alle nous attend d'l'aut' côté. Embarque donc dans l'hovercraft. On va aller attiner les gators en passant, mais y s'agirait d'pas trop dgiguer là-d'dans parce que sinon c'est plutôt d'la mangeaille que tu vas dev'nir pour eux ! »

Sans poser plus de questions vous prenez place à bord de l'engin de fortune qui vous est présenté en omettant toutefois de faire mention de l'aspect dépassé de l'engin malgré son nom futuriste. Décidément, vous ne pouvez mettre le doigt sur ce qui est en train de vous arriver, car vous voilà dès à présent en plein milieu d'un canal étroit et sinueux au milieu du bayou. C'est comme si vous aviez été téléporté ici sans même vous en rendre compte, il y a une seconde vous embarquiez, maintenant vous êtes déjà à ce qui semble être à mi-chemin de votre destination. Vous remarquez à quel point l'air est plus supportable une fois en mouvement sur le bateau. Le vent qui était il y a encore une seconde d'une chaleur et d'une humidité accablantes caresse maintenant votre peau avec légèreté. L'instant serait presque agréable si seulement votre peau et vos yeux n'étaient pas également heurtés chaque seconde par des hordes de moustiques et insectes volants en tout genre. C'est alors qu'un alligator surgit dans la lumière du projecteur avant de l'embarcation, très vite rejoint par un second, un troisième, et bientôt une congrégation entière d'alligators se retrouvent d'un coup non plus devant le bateau, mais bien à l'intérieur. Vous tentez de fuir en vous retournant pour admirer le cauchemar qui se trame derrière vous, la tête du pilote est maintenant celle d'un alligator, impossible de savoir si sa tête s'est transformée ou si celle-ci se trouve à l'intérieur d'un alligator. Et puis plus rien, le néant. Un court instant se passe et une nouvelle scène se redessine devant vos yeux. Votre cœur ralenti et vous voilà comme transporté à nouveau, seulement cette fois ce n'est plus un mais deux personnes qui vous accompagnent.

« Dit Harper tu aurais pu bien lui mettre la barre à maringuouins au petiot sur l'hovercraft, ça lui aurait évité toutes ces piqures sur le visage hein ! Je suis contente de vous rencontrer enfin, moi c'est Janis ! Mais vous m'avez l'air tout abîmé mon cher ami, vous allez comme il se faut ? »

Janis et Harper...ces noms, ces visages, décidément vous êtes sûr de les connaître. Harper possède un physique relativement commun. Un nez aux contours angulaires, une peau noir ébène, des cheveux épais et bruns taillés court, une barbe grisonnante et bien soignée et un corps plutôt svelte, mais à

l'apparence athlétique. Malgré son physique relativement commun, vous ne pouvez-vous empêcher de penser qu'un charme naturel se dégage de lui. Janis, elle, porte fièrement de larges lunettes aux verres ronds qui cachent ses yeux verts. Ses longs cheveux châtain semblent eux aussi souffrir de la chaleur et de l'humidité environnante leur boucles étant irrégulières et se formant en de petits tas de nœuds par-ci, par-là. Bien que totalement inconnu à vos yeux, ce couple vous apparaît néanmoins comme extrêmement chaleureux et amical. Ceci étant sans doute aidé par l'énorme sourire séduisant que Janis n'enlève jamais de son visage.

« Harper va partir devant nous aut' pour donner le manger à la bétaille. Nous on devrait s'presser au donjon avant qu'on s'prenne une avalasse sur la figure ! »

Vous en êtes maintenant certain. Plus aucun doute à se faire. Tout ce que vous vivez depuis tout à l'heure n'est pas réel. En effet, vous reconnaissez enfin les visages d'Harper et Janis comme étant ceux du chanteur Ben Harper et de la chanteuse Janis Joplin. De plus, le bayou dans lequel vous vous trouvez est la parfaite copie de celui dans lequel vous avez vu évoluer les deux enquêteurs de la série policière méticuleusement binge-watchée la veille. Mais alors, tout cela ne serait qu'un rêve ? Cela expliquerait certainement les téléportations soudaines et les visions dont vous avez eu l'expérience dans le bateau. C'est d'ailleurs la seule explication logique possible qui justifierait le partage d'une soirée avec Janis Joplin et Ben Harper dans un bayou quelque part en Louisiane. Tout cela ne peut en effet n'être qu'un rêve, c'est d'ailleurs la raison pour laquelle après avoir rejoint votre chambre hier soir vous n'avez plus aucun souvenir. Si c'est un rêve, alors comment en sortir ? Vous pincer ? Cela n'a apparemment pour effet que de vous créer une douleur dans le bras, certes...vous prenez quelques secondes pour essayer de replonger dans vos rêves passés. Comment ceux-là se terminaient-ils à chaque fois ?

Il a toujours fallu mourir pour vous sortir d'un rêve. Allez au songe [11](#).

Rien n'a jamais pu vous faire sortir d'un rêve à part peut-être la sonnerie d'un réveil. Allez au songe [36](#).

2

Figé à l'idée d'être vu vous resté là à admirer Harper pendant de longues secondes. Assez pour qu'il vous aperçoive et se lève pour ouvrir la porte. Visiblement étonné de voir qu'il s'agit de vous il reste néanmoins posé là devant vous. Le regard curieux, il vous regarde de bas en haut et commence à s'approcher de vous lentement. Paniqué, vous restez pétrifié et attendez de voir ce qu'il va se passer. Le voilà maintenant assez proche pour poser une main sur votre épaule quand surgit du bas des escaliers une ombre imposante. Janis est là, bouteille à la main et sourire aux lèvres, prête à passer une nuit qui visiblement ne vous comptait pas présent. Une seconde passe et son sourire disparaît en voyant la scène ahurissante qui se dessine devant ses yeux. La musique jazz continue de jouer en arrière, les lumières sont tamisées et voilà son homme, nu, qui se tient en face de vous, la main posée sur votre épaule. Persuadée du crime de chair qui allait se dérouler ici haut, elle est immédiatement transformée par la colère. Dans un dernier espoir voulant montrer que tout ceci n'est qu'un mal entendu vous repoussez immédiatement la main d'Harper et prenez un pas de côté contre la barricade de la tour. Janis bondit vers vous et Harper et avant même qu'elle n'ait le temps de dire un mot vous tentez de reculer précipitant directement votre corps de l'autre côté de la barricade. Une chute mortelle s'ensuit vous laissant juste assez de temps pour apprécier le sol qui se rapproche de

vos yeux à vitesse grand V.

La peur et la chute s'en sont allées. La chaleur et l'humidité ainsi que cette étrange demeure et ses occupants ont tous disparu. Vous voilà enfin réveillé, allongé sur le lit de votre chambre. Tout y est à sa place ordinaire, c'est comme si ce rêve qui vous avait paru durer une éternité n'avait en réalité été qu'une fraction de seconde. Déjà les souvenirs de ce monde onirique semblent s'effondrer un à un dans votre mémoire pour n'y laisser que deux phrases : « à l'heure où » et « je partirai ».

Vous venez de terminer la quête principale de cette aventure, celle de vous réveiller. Libre à vous alors d'essayer de mettre tout ce que vous venez de vivre à travers de celle-ci derrière vous en repartant à votre vie normale. Pour ce faire rien de plus simple, il suffit de vous lever et cette aventure s'arrêtera là.

Cependant, comme vous venez de l'entrevoir à l'aide de ces mystérieux mots qui résonnent toujours dans votre tête, cette aventure contient peut-être quelque chose de plus profond qui reste encore à dévoiler. Pour ce faire vous comprenez à votre plus grande peur qu'il vous faudra malheureusement vous rendormir afin d'espérer retourner à votre rêve original. Ceci afin d'essayer d'y découvrir de nouvelles réponses en y prenant des décisions différentes à celles prises avant. Si telle est votre choix alors écoutez la petite voix qui résonne dans votre tête et prenez le temps de noter les quelques mots qu'elle vous livre. Qui sait, peut-être vous seront-ils utiles plus tard afin de réussir à comprendre ce qu'il vous arrive.

Allez au songe [11](#) si vous cette mort ne vous a pas suffi et que vous êtes encore à la recherche d'indices.

Si, et seulement si, vous êtes arrivé ici après de nombreuses phases de rêves et d'éveils et que vous pensez avoir trouvé ce qu'il se cachait au fond de vos rêves, alors allez au songe [7](#).

3

Morphée prend rapidement contrôle de vous. Seulement vous ne vous réveillez pas. Plus précisément vous vous réveillez, mais toujours endormi. Votre regard se pose sur l'étendue infinie du bayou à l'extérieur de la maison et la chaleur humide environnante vous rappelle tout de suite que vous êtes bel et bien toujours plongé dans votre monde rêvé. Vous n'avez aucune idée si la raison de votre présence ici tient dans la faible durée de votre sommeil ou dans l'idée que s'endormir dans ce rêve ne vous réveillera peut-être pas. Une chose est en tout cas sûre, l'origine de votre réveil ici est des plus désagréable. C'est bien simple, vous ne pensez pas avoir réussi à fermer l'œil plus de quelques minutes avant de ne plus pouvoir ignorer ce bruit sourd et répétitif venant s'écraser sur vos tympans depuis l'extérieur de la maison.

Votre théorie sur le sommeil n'a à ce stade pas pu être vérifiée, mais en même temps, essayer de se rendormir dans ces conditions serait pénible. D'un autre côté ce bruit va sans doute vous rendre fou de rage, si ce n'est pas déjà le cas, alors sortir enquêter pourrait vous offrir une réelle catharsis ainsi que de possibles nouvelles occasions de trouver la mort. Malheureusement, bien que tout cela reste incertain, il va falloir faire un choix.

Si vous préférez ne rien faire et retenter la théorie du sommeil, allez au songe [17](#).

Si au contraire ce bruit vous est devenu insupportable et qu'afin d'éviter toute colère vous devriez absolument sortir enquêter sur ce bruit, alors allez au songe [37](#).

4

Figé à l'idée d'être vu vous resté là à admirer Janis pendant de longues secondes. Assez pour qu'elle vous aperçoive et se lève pour ouvrir la porte. Visiblement étonnée de voir qu'il s'agit de vous elle reste néanmoins posée là devant vous. Le regard curieux, elle vous regarde de bas en haut et commence à s'approcher de vous lentement. Paniqué, vous restez pétrifié et attendez de voir ce qu'il va se passer. La voilà maintenant assez proche pour poser une main sur votre épaule quand surgit du bas des escaliers une ombre imposante. Harper est là, bouteille à la main et sourire aux lèvres, prêt à passer une nuit qui visiblement ne vous comptait pas présent. Une seconde passe et son sourire disparaît en voyant la scène ahurissante qui se dessine devant ses yeux. La musique jazz continue de jouer en arrière, les lumières sont tamisées et voilà sa femme, nue, qui se tient en face de vous, la main posée sur votre épaule. Persuadé du crime de chair qui allait se dérouler ici haut, il est immédiatement transformé par la colère. Dans un dernier espoir voulant montrer que tout ceci n'est qu'un mal entendu vous repoussez immédiatement la main de Janis et prenez un pas de côté contre la barricade de la tour. Harper bondit vers vous et Janis et avant même qu'il n'ait le temps de dire un mot vous tentez de reculer précipitant directement votre corps de l'autre côté de la barricade. Une chute mortelle s'ensuit vous laissant juste assez de temps pour apprécier le sol qui se rapproche de vos yeux à vitesse grand V.

La peur et la chute s'en sont allées. La chaleur et l'humidité ainsi que cette étrange demeure et ses occupants ont tous disparu. Vous voilà enfin réveillé, allongé sur le lit de votre chambre. Tout y est à sa place ordinaire, c'est comme si ce rêve qui vous avait paru durer une éternité n'avait en réalité été qu'une fraction de seconde. Déjà les souvenirs de ce monde onirique semblent s'effondrer un à un dans votre mémoire pour n'y laisser que deux phrases : « à l'heure où » et « je partirai ».

Vous venez de terminer la quête principale de cette aventure, celle de vous réveiller. Maintenant, libre à vous d'essayer de mettre tout ce que vous venez de vivre à travers cette aventure derrière vous en repartant à votre vie normale. Pour ce faire rien de plus simple, il suffit de vous lever et cette aventure s'arrêtera là.

Cependant, comme vous venez de l'entrevoir à l'aide de ces mystérieux mots qui résonnent toujours dans votre tête, cette aventure contient peut-être quelque chose de plus profond qui reste encore à dévoiler. Pour en apprendre davantage vous comprenez à votre plus grand effroi qu'il vous faudrait malheureusement vous rendormir afin d'espérer retourner à votre rêve original. Tout ceci dans le but d'y découvrir de nouvelles réponses en y prenant des décisions différentes à celles prises avant. Si tel est votre choix, alors écoutez la petite voix qui résonnent dans votre tête et prenez le temps de noter les quelques mots qu'elle vient de vous livrer. « vois-tu ». Qui sait, peut-être vous seront-ils utiles plus tard afin de réussir à comprendre ce qu'il vous arrive. Allez au songe [11](#) si cette mort n'a pas suffi et que vous êtes toujours à la recherche d'indices.

Attention ! Si, et seulement si, vous êtes arrivé ici après de nombreuses phases de rêves et d'éveils et

que vous pensez avoir trouvé ce qu'il se cachait au fond de vos rêves, alors allez au [songe 7](#).

5

Le ventre aussi bruyant qu'un animal de foire vous réchauffez le plat entier de « méele-créeole », et ce, même si Harper vous a dit que vous ne pourriez jamais le finir à vous seul. « Mieux vaut prévenir que guérir » l'on vous a toujours dit. La soupe réchauffée vous n'attendez pas une minute supplémentaire avant de vous attabler. Cuillère à la main, vous avalez en seulement quelques minutes ce qu'on appellerait communément une part d'ogre. Le niveau de la soupe de poisson descend rapidement à la moitié de la casserole dans laquelle elle se trouve.

Ce plat n'a décidément l'air d'avoir aucune fin, seulement votre faim elle, en possède bien une. Toute cette soupe ingérée ne vous donne qu'une envie, sortir pour une petite marche digestive. Un chemin part de la maison pour s'enfoncer dans la forêt, pour l'emprunter allez au [songe 22](#).

Toute cette nourriture n'a eu qu'un seul effet, vous caler jusqu'aux dents du fond provoquant une fatigue instantanée. Pour aller dormir allez au [songe 8](#).

6

Décidément, cette fatigue ne vous quittera plus, elle est d'ailleurs bien plus forte que tout le reste et vous mène droit au but, le canapé du salon. Allongé sur le canapé et enroulé dans l'une des « couvertes » trouvées là vous vous retrouvez être partagé entre plusieurs choses. L'envie extrême de céder immédiatement à la fatigue, l'envie d'examiner le seul objet qui se trouve maintenant à votre portée, un livre, ou plus précisément, un recueil de poèmes. Et enfin l'envie d'écouter votre nez qui n'a plus qu'un seul désir, suivre l'odeur alléchante de « méele-créeole » qui ne fait maintenant que le submerger.

Si vous succomez immédiatement à l'effet de la fatigue, alors continuez au [songe 3](#).

Si l'appel d'une prose contre l'ankylose
prédispose la dépose d'une dose de glucose et,
suppose que votre psychose symbiose avec la rose,
alors continuez au [songe 12](#).

Si c'est votre tarin que vous décidez de suivre pour finalement aller satisfaire votre bouche, allez au [songe 32](#).

7

Si vous êtes arrivé ici c'est que vous avez subi de nombreuses morts rêvées afin de trouver le sens caché de vos rêves. À travers ceux-là vous avez pu réunir différentes phrases qui, mises bout à bout, composent ce qui semble être la première strophe du poème de Victor Hugo appelé : « Demain dès l'aube... »

Ce serait donc ça le message caché dans vos rêves. Un poème de Victor Hugo. Un poème d'amour, mais aussi de deuil et de mortalité. Quel rapport cela pourrait-il avoir avec vous ? Une simple recherche internet et voilà que vous retrouvez ce poème longtemps oublié :

« Demain, dès l'aube, à l'heure où blanchit la campagne,
Je partirai. Vois-tu, je sais que tu m'attends.
J'irai par la forêt, j'irai par la montagne.
Je ne puis demeurer loin de toi plus longtemps.

Je marcherai les yeux fixés sur mes pensées,
Sans rien voir au dehors, sans entendre aucun bruit,
Seul, inconnu, le dos courbé, les mains croisées,
Triste, et le jour pour moi sera comme la nuit.

Je ne regarderai ni l'or du soir qui tombe,
Ni les voiles au loin descendant vers Harfleur,
Et quand j'arriverai, je mettrai sur ta tombe
Un bouquet de houx vert et de bruyère en fleur. »

Décidément, votre inconscient semble bien plus poétique que vous ne l'êtes. Ce poème aurait-il un sens nouveau pour vous aujourd'hui ? Serait-ce un message subliminal envoyé par votre cœur. Peut-être celui-ci aurait ressenti quelque chose qu'il devait vous communiquer, comme une certaine perturbation dans la force cosmique. Comme si l'amour pouvait transcender l'espace, le temps, la raison, le monde onirique.

Voilà qu'un nouveau message vient d'arriver sur votre portable. Joe vient de vous écrire et demande si cela serait possible de vous revoir. Serait-il alors possible que tout cela soit lié ? Peut-être que tout cela n'aura finalement été qu'un effort inconsidérable opéré par votre inconscient afin d'implanter une idée toute simple en vous...rappelez Joe, ne pas laissez s'éteindre une histoire naissante pleine de promesses sous prétexte de paresse, d'orgueil ou de toute autre excuse capitale.

D'un autre côté, tout cela n'est peut-être que votre imagination. Après tout, les rêves ne sont que des successions d'images aléatoires collées ensemble sans aucun sens. Il n'y a pas de main invisible qui crée vos rêves, tout cela n'a sans doute pas de sens explicite.

Alors qu'allez-vous faire ? Rappelez Joe ? Passer à autre chose ? Rendez-vous au songe [40](#).

8

Avec un ventre si plein, le choix n'est même plus à faire entre le canapé ou le lit à l'étage. Dans l'impossibilité d'envisager toute grimpe, vous décidez de vous affaler sur le canapé et vous vous endormez presque instantanément avec la ceinture ouverte afin de faire de la place à votre ventre gonflé par l'excès. Allez au songe [3](#).

9

Pour la première fois, vous réalisez le vrai charme qui se dégage du bayou. Certes, les marécages attirent de nombreux insectes et animaux qu'il ne fait pas toujours bon côtoyer, et, oui, l'odeur qui se dégage de l'endroit vous avait saisi le nez dès même votre départ en bateau, mais malgré tout, une fois tout cela passé, l'endroit se révèle finalement être plutôt charmant. Il suffirait que vous n'y soyez pas bloqué au sein d'un rêve qui se fait de plus en plus long pour que ce moment puisse prendre une tournure agréable. Quoique, les rêves possèdent également leurs avantages et vous pensez que vous êtes sur le point de le découvrir. Quelques minutes en forêt suffisent à vous faire tomber sur une tour de guet. Une petite pièce légèrement éclairée semble se trouver au sommet de la tour. Depuis votre position, il semble clair que l'endroit doit dominer tout le bayou et vous donner une vue splendide sur la canopée environnante. Il ne vous reste donc plus qu'une chose à faire, y grimper et voir cela de vos propres yeux. Allez au songe [31](#).

10

Vous voilà maintenant à deux pas de la porte et enfin vous apercevez par l'une des fenêtres l'un des occupants des lieux. Il est grand, beaucoup plus grand que vous, à y regarder de plus près vous réalisez que le joyeux larron pourrait même être considéré comme un géant des temps modernes tellement sa taille est imposante. Ses mains semblent faire au moins le double des vôtres, ses bras ont l'air de faire la même taille que vos jambes et ses jambes à lui ne vous donnent même plus le goût à la comparaison tellement elles sont massives. Vous arrivez devant la porte massive et y frappez vigoureusement de votre poing dans l'intention d'être entendu, sans toutefois donner l'impression de posséder quelconques intentions hostiles. La porte s'ouvre et vous laissez des plus pantois. Voici qu'un titan se dresse fièrement devant vous. Il n'a pas manqué d'ouvrir la porte d'un coup sec et d'un air agacé ne vous indiquant rien de bon. Pour ajouter dans le velu, vous remarquez aussitôt que, fidèle au pays de l'Oncle Sam, votre nouvel ami est doté d'un énorme et long objet cylindrique. Le gus est armé d'un fusil à pompe qu'il prend soin d'armer pour le plus grand plaisir de vos oreilles ébahies. Vous en oublieriez presque que machin n'est pas très vêtu. C'est simple, il ne l'est même pas du tout si on considère que le seul bout de tissu couvrant son corps n'est autre qu'une simple pièce blanche, sans aucun doute du 100% coton et s'apparentant à un slip qui aurait une taille trop petite. Ou peut-être serait-ce lui qui ferait une taille trop grande...en tout cas, une chose est sûre, ce simple bout de vêtement laisse apparaître de façon criante à vos yeux la virilité intimidante de l'hurluberlu. Tous ces objets tubulaires vous auront néanmoins fait manquer un détail de plus important. Votre ami n'est pas seul, deux créatures de rêve se tiennent derrière lui dans leur état le plus naturel. Ces semi-divinités ont tout pour plaire. C'est bien simple, vous pensez à la personne qui vous a toujours fait le plus fantasmer. Allez-y pensez-y...quoi, vous n'y arrivez pas ? C'est normal. Ces deux créatures de rêves vous l'ont fait oublier. Pour finir le tableau, tout ce beau monde est luisant de sueur, comme s'ils venaient d'être interrompus au milieu d'un match de polo des plus physique.

À peine remis de l'analyse de la situation, voilà que l'Achille du bayou commence à s'adresser à vous en usant de mots anglais dans un accent vous faisant comprendre que votre anglais oxfordien, s'il existe, ne vous sera d'aucune utilité dans cette périlleuse situation.

La tentation offerte par la situation ainsi que votre incompréhension de la langue de Shakespeare l'emportent sur tout le reste. Votre regard ne peut pas ou même ne sait pas comment se détourner des attributs virils ainsi que du corps nu de vos hôtes. Vous restez figé là, le regard perdu dans une incompréhension totale et une impossibilité à agir. Allez au songe [23](#).

Dans l'espoir qu'avoir regardé toutes ses séries en version originale paie aujourd'hui vous considérez la situation comme hostile et ses dires comme des menaces. Cet homme est manifestement dangereux et il vous faut vous défendre. De plus, vous ne pouvez ignorer l'intense élan que ces deux créatures nues provoquent en vous. Un élan si intense, un élan si...chevaleresque, que les délivrer du joug de cette infâme créature au profit de vous-même serait la meilleure des choses à faire. Vous prenez alors votre courage à deux mains et foncez sur le géant prostré devant vous tout en poussant un cri des plus...chevaleresque. Allez au songe [14](#).

11

Vous en avez la certitude, la seule façon de sortir d'un rêve est d'y mourir. Quelle ironie ! Il allait donc vous falloir mourir pour mieux renaître. Suivre cette aventure onirique et saisir la première opportunité de mort qui se présentera à vous sera donc la meilleure des solutions afin de vous sortir des tréfonds de cette étrange aventure.

Vous arrivez enfin au fameux « donjon » dont parlait Janis pour vous rendre compte que celui-ci n'est en fait que le surnom de la maison-bateau dans laquelle le couple vit. L'approche de la maison provoque immédiatement l'émission d'un cri rauque et perçant. Comme tout bon donjon qui se respecte, la porte de celui-ci se voit être gardée par une créature imposante arrivant à hauteur de la taille. À votre plus grand bonheur, vous réalisez rapidement qu'il ne s'agit que du cochon vietnamien que le couple a l'air de garder comme animal de compagnie. Vous plongez dans vos souvenirs de la veille afin d'y trouver une quelconque trace d'un tel animal, mais restez sans réponse. Les voies des rêves sont décidément impénétrables. Harper apparaît sur le pas de la porte et d'une main rassurante fait taire les cris répétés du cochon.

« Ça lui prend beaucoup d'gueuler mais ne t'en fais pas, elle est très avenante, vous allez vous adonner tous les deux ! »

À demi rassuré, vous prenez le temps de caresser la peau épaisse et poilue de la petite cochonne qui, maintenant votre connaissance faite, s'avère être d'une douceur étonnante ! L'intérieur de la maison se révèle être d'une étonnante beauté. Celle-ci est comme posée contre les rives du bayou et permet d'avoir un point de vue incomparable sur ses différents canaux de navigation. La seule chose discernable depuis la baie vitrée du salon n'est autre que le ciel dégagé de cette calme nuit se reflétant à la perfection sur l'eau sombre des marais. Tout cela vous donne l'impression que les étoiles se seraient comme invitées sur terre. Qu'à cela ne tienne, votre aventure n'a pas l'air de vous laisser une minute de trop pour les divagations. C'est ainsi que votre décor se voit à nouveau brouillé, mélangé, complexifié, avant de se normaliser à nouveau. Vous voilà à présent devant une nouvelle maison. Celle-ci aussi borde le bayou qui semble être partout autour de vous. Accompagné d'Harper et de la cochonne vous entrez par la porte du sous-sol menant à un escalier en colimaçon métallique. Vous l'empruntez et vous vous retrouvez à présent dans ce qui apparaît être la pièce principale de la demeure. Celle-ci semble tout droit sortie d'un de ces magazines d'ameublements au papier glacé donnant l'impression que l'ensemble est lui-même figé dans le temps. Harper vous fait faire le tour du propriétaire. La pièce principale semble être une collection d'objets divers sortant tout droit de votre banque de souvenirs. Comme si l'endroit avait été décoré par la petite voix dans votre tête qui vous conseille toujours de garder tel ou tel objet même si vous êtes certains que ceux-là n'auront jamais d'utilité pour vous. Comme si finalement cet intérieur avait été celui d'une maison ayant connu des dizaines de propriétaires qui n'avaient jamais pris soin de déménager les affaires des

anciens occupants à leur arrivée mais avaient seulement ajouté leurs propres babioles par-dessus le reste. Une description non exhaustive rapporterait la présence d'un vieux poêle à bois délabré, mais toujours actif, d'un tableau peint à la gouache représentant une goélette et ses matelots faisant face à ce qui semblait être une tempête d'une ampleur biblique, et de ce qui apparaissait comme étant un authentique « casse-tête » amérindien, autrement dit, un Tomahawk. Une horloge Mickey Mouse comme celles qu'on peut voir dans les chambres d'enfants, une collection de vieilles bouteilles en verre de Pepsi Cola prenant la poussière, une bouteille de whisky japonais à moitié vide, des vieilles cassettes VHS présentant vos films d'enfance préférés, un distributeur de bonbons PEZ avec la tête de Mario, un plat encore tout chaud de « môle-crôle », plat typique local, et enfin une vieille édition du recueil de poèmes de Victor Hugo affichant le titre: «Les Contemplations» et ouvert à la page du poème «Demain dès l'aube...», vos yeux attrapent les quelques lignes qui composent la seconde strophe et vous lisez :

« Je marcherai les yeux fixés sur mes pensées,
Sans rien voir au dehors, sans entendre aucun bruit,
Seul, inconnu, le dos courbé, les mains croisées,
Triste, et le jour pour moi sera comme la nuit. »

« Avec c'te mangeaille, vous s'rez paré pour une bonne nuit vous verrez ! C'pas zirable d'un sou tout ça, même si Janis et la p'tiote cochonne m'aidaient toutes deux on n'y ferait pas les fiers pour la terminer ! Y a de la blouse de nuit là-bas et des couvertes ici, y a qu'à se servir ! Le feu dans l'poêle se taira pas seul alors tâchez de n'pas êtes bûche en le soufflant pour la nuit. Asteur j'suis cassé donc j'vous laisse ! »

Vous voilà enfin seul. De nombreux choix semblent maintenant s'offrir à vous, mais lesquels vous permettront de vous sortir de cette aventure insensée le plus vite possible, lesquels vous mèneront droit à ce que vous recherchez, vous réveiller ? Malgré votre volonté profonde à vouloir tout faire pour revenir dans le monde réel le plus rapidement possible vous notez que tout n'a pas toujours été cohérent ou évident jusque-là. Qui sait ce qui pourra vous arriver dans ce rêve...

Parce que les besoins corporels sont souvent les choses les plus importantes à suivre vous décidez de comparer vos degrés actuels de faim ainsi que de fatigue afin de déterminer ce dont votre corps a le plus besoin.

La fatigue vous tiraille bizarrement bien plus la faim. Étrange pourrait-on penser quand on sait que vous êtes endormi et en train de rêver. La solution serait-elle si simple ? Cela serait-il possible que le fait de vous endormir provoque le même effet que votre mort dans un rêve. Si vous choisissez de penser que cela pourrait être une solution à votre problème, alors allez au songe [26](#).

Si au contraire vous vous dites que l'inactivité ne vous sera d'aucune utilité pour vous sortir de là alors vous choisissez de suivre votre instinct le plus primaire, celui de manger. Pour aller goûter le plat typique de la Louisiane qu'est la « môle-crôle » allez au songe [5](#).

12

Le recueil de poèmes en main vous prenez une seconde pour admirer sa couverture pleine d'enluminures détaillées. Le titre : « Les Contemplations », l'auteur, Victor Hugo. L'auteur vous est bien évidemment connu, mais le titre ne vous rappelle plus grand-chose. Bien qu'étant usé et un peu corné, le livre semble vous attirer sans que vous ne sachiez pourquoi. Vous l'auriez bien ouvert à la première page, mais le sort a décidément l'air de ne vous laisser que peu de choix, car le livre vous échappe et tombe à l'envers sur le sol, ouvert. Vous vous penchez pour le récupérer en prenant soin de garder la page sur laquelle celui-ci s'est ouvert, comme si cela pouvait vous apporter quelques réponses ou détails sur votre séjour à l'intérieur de ce monde onirique. Encore ce même poème : « Demain dès l'aube... » Sans même y penser, vous commencez à lire là où vos yeux se posent. La troisième strophe du poème se met à résonner à l'intérieur de votre tête :

« Je ne regarderai ni l'or du soir qui tombe,
Ni les voiles au loin descendant vers Harfleur,
Et quand j'arriverai, je mettrai sur ta tombe
Un bouquet de houx vert et de bruyère en fleur. »

Autant le titre du livre ne vous disait rien, autant vous êtes quasiment sûr de connaître ce poème. Peut-être appris à l'école, peut-être durant vos lectures plus matures, en tout cas ces quelques lignes qui viennent de s'offrir à vous en rêve pourraient bien vouloir dire énormément. L'esprit confus par ces quelques vers vous ne savez plus que faire.

Il est sans doute temps d'essayer de dormir pour voir si votre théorie tient debout, allez au songe [3](#).

13

Vous voilà à la fin du chemin sinueux débutant à la maison d'où vous êtes parti. Celui-ci vous amène à l'orée d'une petite clairière dévorée par le bayou et ses marécages. La chaleur et l'humidité y sont encore très importantes ayant pour effet d'aggraver considérablement le nombre d'insectes suceurs de sang volant autour de vous. Ce rythme obsédant devenu si prégnant dans votre esprit vous empêche même de penser à quoi que ce soit d'autre. Ce qui pourrait très vite suffire à faire monter votre jauge de colère jusqu'à un stade critique. Jusqu'à même développer en vous une envie de meurtre. En parcourant la clairière jusqu'à la bordure du bayou vous réalisez que le clappement vient de ce qui semble être une énorme tortue alligator qui martèle la surface de l'eau avec sa proie du soir. Sa proie semblant faire trois fois sa taille la scène semble tout droit sortie d'un rêve. Pourtant, vu la taille de la bête, il semblerait que le martèlement pourrait bien se poursuivre pendant des heures et jusqu'à ce que la victime se déchiquète en des morceaux assez petits pour être avalés.

Vous avez une certitude, il faut que ce bruit s'arrête si vous voulez espérer pouvoir recommencer à réfléchir normalement. Allez au songe [19](#) pour essayer de faire fuir la bête en lui lançant la première chose qui se présentera à vous.

L'idée de faire du mal à un animal, qui plus est dans son élément sauvage naturel, vous dégoûte au

plus haut point. Vous choisissez alors de retourner à la maison et d'essayer d'y trouver quelque chose qui pourrait faire cesser ce cauchemar le plus vite et de la manière la plus douce possible. Allez au songe [38](#).

14

Dans un élan jamais vu ni d'Ève ni d'Adam vous enclenchez un énorme hook kick dans la direction du plexus de celui qui ose se dresser entre vous et ces deux divinités romaines. Sans aucune surprise, la réussite de cette attaque ne dépend de rien d'autre que de votre taille.

Votre taille est inférieure ou égale à 1m40, allez au songe [30](#).

Votre taille est comprise entre 1m41 et 1m75, allez au songe [16](#).

Votre taille est supérieure ou égale à 1m76, allez au songe [28](#).

15

Vous marchez sur la route vous menant droit aux abîmes. La chaleur et l'humidité sont les premières à disparaître, très vite suivies des moustiques et autres nuisances nocturnes. La route, elle, semble continuer un peu vers ce désert mental qui se présente à vous. Les derniers arbres s'évanouissent derrière vous, tout comme le ciel et les étoiles. Seule la route est encore présente dans une forme simplifiée, d'aucuns pourraient dire qu'elle ressemble maintenant plus à un fin chemin de terre qu'à une route pavée. Et puis plus rien à part de vous. Votre dernier pas vous a fait quitter le dernier élément matériel de votre songe. Vous êtes là, et en même temps nulle part. Votre corps commence lui aussi à s'effacer, d'abord vos mains et vos pieds suivis de vos bras, vos jambes, votre torse. Un dernier cri timide émerge de votre bouche pour s'évanouir aussitôt dans le néant qui vous entoure. Enfin, c'est votre tête qui laisse tout doucement place à l'abstraction. Vos oreilles d'abord vous laissant totalement sourd puis votre bouche muant vos derniers désirs et finalement vos yeux vous plongeant dans l'obscurité totale. Et puis plus rien...

Et puis, plus rien...

Puis, plus rien...

Plus rien...

Rien...

...

..

.

..

...

Chose...

Quelque chose...

Enfin quelque chose...

Et enfin quelque chose...

Et enfin quelque chose. D'abord une lumière, puis des sons, puis une pièce. Une nouvelle scène semble s'ouvrir à vous. Votre histoire ne semble finalement pas s'arrêter ici, elle n'y fait qu'un détour. Votre corps n'est pas revenu et pourtant vous assistez à quelque chose. Dans l'impossibilité de bouger ou même d'émettre le moindre son, vous ne pouvez que recevoir. La pièce sur laquelle vous avez vu se dessiner plus précisément. Quelques photos surgissent dans un coin laissant apparaître des inconnus figés dans des moments plus ou moins signifiants de leurs vies. Une fenêtre laisse entrer les rayons encore naissants d'un soleil en passe de conquérir le domaine des étoiles. Un lit au milieu de la pièce vous rappelle enfin quelques souvenirs agréables. Voilà qu'on entre dans cette chambre. D'abord Joe, votre conquête de la nuit passée, puis vous-même. Tout apparaît clair à présent. Votre dernière nuit semble se répéter devant vos yeux, seulement cette fois vous n'êtes ici que simple spectateur. Vous revoyez tout et pourtant ne pouvez-vous empêcher d'être surpris par de nombreux détails qui vous avaient échappé la première fois. C'est d'abord la tendresse que Joe a envers vous qui vient contredire vos souvenirs. Puis votre propre sourire et l'intensité même du regard que vous ne pouvez-vous empêcher de lui porter, vos souvenirs ici aussi vous avaient laissé croire à l'inverse. Enfin, l'insondable passion qui vous unit tous deux et qui pourtant vous avait paru si faible à votre réveil. Si semblable et pourtant si différent. C'est comme si votre capacité de jugement pouvait être dans le faux, c'est comme si elle pouvait changer avec un point de vue différent.

Bientôt Joe et vous dormez et la scène s'évanouit à nouveau ne laissant qu'une seule porte entrouverte menant au songe [22](#).

16

Votre hook kick ne tarde pas à atteindre une vitesse démentielle. Le colosse tente de stopper votre attaque d'un geste de croix effectué à l'aide de ses deux bras, mais aidé de votre taille vous parvenez à le toucher là où ça fait le plus mal. Votre geste stupéfiant parvient alors à renverser l'équilibre des forces et vous permet de vous emparer du fusil que votre assaillant n'a pu empêcher de laisser tomber au sol avec lui. Le fusil maintenant entre vos mains, et bien décidé à tout faire pour libérer vos deux trésors nus de cet infâme géant des temps modernes, vous n'attendez pas plus longtemps pour le pointer sur sa tête. Le doigt sur la gâchette et prêt à délivrer votre sentence, un énorme coup de feu assourdissant retentit. Une vague de chaleur incontrôlable s'empare aussitôt de vous entraînant vos jambes à se dérober sous le poids de votre corps. À genou, la main sur l'endroit où se trouvait il y a encore quelques instants votre rate, vous levez une dernière fois les yeux dans l'espoir de mettre la main sur la raison de votre sort funeste. Votre orgueil vous aura sans doute fait oublier l'amour que peuvent avoir certains Américains pour leur second amendement, car l'une des divines créatures se trouvant dans la maison n'aura pas hésité à faire usage d'un pistolet qui devait sans doute traîner tout près. Décidément, même quand ils sont nus, ils sont armés. Vous voilà bientôt étendu devant la maison dans une mare créée par votre propre sang qui ne cesse plus de jaillir de votre ventre.

Le sang s'en est allé. La chaleur et l'humidité ainsi que cette étrange demeure et ses occupants ont tous disparu. Vous voilà enfin réveillé, allongé sur le lit de votre chambre. Tout y est à sa place ordinaire, c'est comme si ce rêve qui vous avait paru durer une éternité n'avait en réalité été qu'une fraction de seconde. Déjà les souvenirs de ce monde onirique semblent s'effondrer un à un dans votre mémoire pour n'y laisser qu'une seule phrase : « je sais que tu m'attends ».

Vous venez de terminer la quête principale de cette aventure, celle de vous réveiller. Maintenant, libre à vous d'essayer de mettre tout ce que vous venez de vivre à travers cette aventure derrière vous en repartant à votre vie normale. Pour ce faire rien de plus simple, il suffit de vous lever et cette aventure s'arrêtera là.

Cependant, comme vous venez de l'entrevoir à l'aide de ces mystérieux mots qui résonnent toujours dans votre tête, cette aventure contient peut-être quelque chose de plus profond qui reste encore à dévoiler. Pour en apprendre davantage vous comprenez à votre plus grand effroi qu'il vous faudrait malheureusement vous rendormir afin d'espérer retourner à votre rêve original. Tout ceci dans le but d'y découvrir de nouvelles réponses en y prenant des décisions différentes à celles prises avant. Si tel est votre choix, alors écoutez la petite voix qui résonnent dans votre tête et prenez le temps de noter les quelques mots qu'elle vient de vous livrer « vois-tu ». Qui sait, peut-être vous seront-ils utiles plus tard afin de réussir à comprendre ce qu'il vous arrive. Allez au songe [11](#) si cette mort n'a pas suffi et que vous êtes toujours à la recherche d'indices.

Attention ! Si, et seulement si, vous êtes arrivé ici après de nombreuses phases de rêves et d'éveils et que vous pensez avoir trouvé ce qu'il se cachait au fond de vos rêves, alors allez au songe [7](#).

17

Il semblerait que toutes vos décisions n'aient été régies que par l'inactivité. Certes dans le but de trouver une échappatoire à ce monde-prison, toutefois en faisant preuve d'une paresse notoire. C'est d'ailleurs ce monde qui, d'un cruel coup du sort, vous rattrapa avant même que vous ne puissiez-vous en rendre compte. C'est ainsi que dans toute votre paresse, ou dans toute votre sagesse, qui sait, vous avez omis de rouvrir la trappe d'air de la cheminée. La trappe fermée, le feu s'est permis d'organiser avec ses amis une bringue du tonnerre créant un nuage de dioxyde de carbone tel qu'il ne fallut pas plus de quelques minutes pour que toute la pièce en soit remplie. D'ici, votre mort fut aussi inodore qu'indolore. C'est donc la paresse qui cette fois-ci aura été votre péché.

C'est alors que vos yeux s'ouvrent à nouveau sur votre chambre. Tout y est à sa place ordinaire, c'est comme si ce rêve qui vous avait paru durer une éternité n'avait en réalité été qu'une fraction de seconde. Déjà les souvenirs de ce monde onirique semblent s'effondrer un à un dans votre mémoire pour n'y laisser qu'une seule phrase : « Vois-tu, »

Vous venez de terminer la quête principale de cette aventure, celle de vous réveiller. Maintenant, libre à vous d'essayer de mettre tout ce que vous venez de vivre à travers cette aventure derrière vous en repartant à votre vie normale. Pour ce faire rien de plus simple, il suffit de vous lever et cette aventure s'arrêtera là.

Cependant, comme vous venez de l'entrevoir à l'aide de ces mystérieux mots qui résonnent toujours dans votre tête, cette aventure contient peut-être quelque chose de plus profond qui reste encore à dévoiler. Pour en apprendre davantage vous comprenez à votre plus grand effroi qu'il vous faudrait malheureusement vous rendormir afin d'espérer retourner à votre rêve original. Tout ceci dans le but d'y découvrir de nouvelles réponses en y prenant des décisions différentes à celles prises avant. Si tel est votre choix, alors écoutez la petite voix qui résonnent dans votre tête et prenez le temps de noter les quelques mots qu'elle vient de vous livrer. « Vois-tu ». Qui sait, peut-être vous seront-ils utiles plus tard afin de réussir à comprendre ce qu'il vous arrive. Allez au songe [11](#) si cette mort n'a pas suffi et que vous êtes toujours à la recherche d'indices.

Attention ! Si, et seulement si, vous êtes arrivé ici après de nombreuses phases de rêves et d'éveils et que vous pensez avoir trouvé ce qu'il se cachait au fond de vos rêves, alors allez au songe [7](#).

18

Au passage du pas de la porte de la maison et après quelques pas à l'extérieur vous êtes envahi par une impression de quiétude extrême. Vous ne pouvez entendre aucun bruit dehors à part celui de la légère brise qui glisse sur la peau de votre visage et de vos mains. La chaleur et l'humidité ont fini par diminuer et l'air est maintenant très respirable. Vous entamez votre marche dans l'espoir de tomber sur quelqu'un ou quelque chose le plus vite possible. Allez au songe [9](#).

19

Vous trouvez une branche de bois flotté qui traîne là à vos pieds et décidez de lancer l'objet contondant tout droit sur la tronche de votre cible. Votre arme manque de peu et vient s'éclater contre l'eau à côté de la tortue n'ayant pour seul effet que l'augmentation du rythme insolite des frappements. Une chose est sûre, une tortue ne peut clairement pas être au-dessus de vos capacités en termes de combat, en tout cas il vous faut agir pour mettre fin à cette torture. Après tout, une attaque directe couronnée de succès vous laisserait en paix. Au pire des cas, même l'échec vous aiderait certainement à vous échapper de cet enfer de rêve.

Afin de mettre les petits plats dans les grands vous prenez le projet à son maximum et décidez de devenir le bras armé de la férocité, l'incarnation de la furie, en vous allant vous emparer du Tomahawk préalablement vu dans la maison. Un coup de casse-tête dans le museau de la bête lui fera sûrement oublier toute envie supplémentaire de jouer des percussions. Allez au songe [34](#).

Une jalousie terrible semblant être menée directement par votre estomac s'empare de vous. Sans même prendre le temps de réfléchir à un plan d'action, vous bondissez en bas des escaliers menant à la maison. Vous voilà très vite à courir sans aucun objectif visible dans la pénombre d'un chemin forestier. Des bruits de pas vous guident, ils sont lourds et un peu maladroits à l'image de la démarche que vous avez pu constater d'Harper. La jalousie étant votre seule guide vous le rattrapez au détour d'un chemin et bondissez brusquement sur le plat qu'il porte précieusement tout en criant « Il nous l'a volé... ! ». À votre plus grand désarroi, il vous est tout de suite clair que le Harper de votre rêve possède des capacités physiques bien plus impressionnantes que ce qu'on pourrait attendre d'un simple chanteur. Dans un élan héroïque, il parvient à esquiver votre attaque fulgurante qui ne manque pas néanmoins de lui déchirer une partie de sa chemise vert kaki qui lui donne l'air d'être un genre de Crocodile Dundee d'ébène. Tel un Flanders, ce voisin à l'apparence maigrelette, mais au physique de lutteur gréco-romain, vous réalisez qu'Harper est bâti comme un catcheur. Une seconde lui suffit à déchirer le reste de sa chemise vous laissant d'autant plus pantois. La seconde suivante le voilà déjà à amorcer sa contre-attaque, un coup de poing fulgurant directement pointé sur votre dent.

« Cé qu'il est avare comme un rat celui-ci ! Ça t'apprendra à être jaloux vieux tchamandeur ! »

Gisant au sol avec les dents si ravagées qu'elles ne seraient même plus utilisables pour un faire un puzzle Harper se penche vers vous pour découvrir avec effroi la vraie identité de son agresseur nocturne. Complètement choqué en découvrant qu'il s'agit en fait de vous, Harper fond en larme en réalisant que rien ne pourra plus vous sauver. En effet, cette brute dans sa défense héroïque vous a brisé la mâchoire menant à une chute qui aura eu pour effet de vous délivrer le coup de grâce. Votre dernier souffle n'aura été qu'assez long pour constater la stupeur de votre ami et pour espérer vous réveiller de tout cela.

La douleur volatilisée, la mâchoire à nouveau utilisable ainsi que la chaleur et l'humidité ont disparu. Vous voilà enfin réveillé, allongé sur le lit de votre chambre. Tout y est à sa place ordinaire, c'est comme si ce rêve qui vous avait paru durer une éternité n'avait en réalité été qu'une fraction de seconde. Déjà, les souvenirs de ce monde onirique semblent s'effondrer un à un dans votre mémoire pour n'y laisser que deux phrases : « Demain » et « blanchit la campagne, »

Vous venez de terminer la quête principale de cette aventure, celle de vous réveiller. Maintenant, libre à vous d'essayer de mettre tout ce que vous venez de vivre à travers cette aventure derrière vous en repartant à votre vie normale. Pour ce faire rien de plus simple, il suffit de vous lever et cette aventure s'arrêtera là.

Cependant, comme vous venez de l'entrevoir à l'aide de ces mystérieux mots qui résonnent toujours dans votre tête, cette aventure contient peut-être quelque chose de plus profond qui reste encore à dévoiler. Pour en apprendre davantage vous comprenez à votre plus grand effroi qu'il vous faudrait malheureusement vous rendormir afin d'espérer retourner à votre rêve original. Tout ceci dans le but d'y découvrir de nouvelles réponses en y prenant des décisions différentes à celles prises avant. Si tel est votre choix, alors écoutez la petite voix qui résonnent dans votre tête et prenez le temps de noter les quelques mots qu'elle vient de vous livrer « Demain » et « blanchit la campagne ». Qui sait, peut-être vous seront-ils utiles plus tard afin de réussir à comprendre ce qu'il vous arrive. Allez au songe [11](#)

si cette mort n'a pas suffi et que vous êtes toujours à la recherche d'indices.

Attention ! Si, et seulement si, vous êtes arrivé ici après de nombreuses phases de rêves et d'éveils et que vous pensez avoir trouvé ce qu'il se cachait au fond de vos rêves, alors allez au songe [7](#).

21

Ce genre de grande et vieille demeure n'est clairement pas pour vous. Vous rebroussez chemin dans le marais, mais empli d'une nouvelle énergie positive. Vous avez l'impression étrange que quelque chose de bon vous arrivera grâce à cette décision. Allez au songe [9](#).

22

Rien ne semble vous indiquer comment vous avez pu atterrir ici, vous ne savez plus où vous étiez avant, mais vous voilà maintenant à déambuler à travers des marais de différentes tailles. Certains remplis d'eau croupie vous font plonger dans des océans de moustiques et autres insectes volants. D'autres presque à sec ont la particularité étrange d'être dénués de bruits créant des zones terriblement éprouvantes à traverser. Vous êtes là, seul, rien de nouveau ne s'offre à vous, aucun animal, aucun nouveau personnage à cette intrigue déjà bien trop démente, rien qui pourrait vous aider à trouver une solution pour vous sortir de là. Des ombres menaçantes vous sautent parfois au visage, mais elles sont toujours suivies de désillusions chaque fois que vous réalisez qu'il ne s'agit qu'une fois de plus de votre imagination. Vous semblez errer indéfiniment à travers ce bayou, coincé dans un labyrinthe invisible de marais plus ou moins humides. Vous voilà bientôt assailli d'un flot d'émotions toutes les plus frustrantes les unes que les autres. C'est seulement après le passage d'un nième marais plein de moustiques, d'où vous ressortez la tête comme un ballon qu'on aurait gonflé à l'aide de centaines de piqures ici et là, que vous tombez enfin sur une piste. Et quelle piste ! Celle-ci est recouverte d'asphalte et assez large pour permettre à deux énormes Pick-up de passer sans aucun problème. Étrangement si vous suivez cette route vers votre gauche il n'y a rien. Pas le genre de rien que vous avez côtoyé pendant ce qui semblait être des heures dans le bayou. Le genre de rien qui vous fait plonger dans les limbes. La route, le bayou, les arbres, le ciel et même les étoiles, tout disparaît. Rien, le néant. De l'autre côté cependant, la route semble continuer jusqu'à un imposant portail de fer forgé laissant deviner l'entrée d'une de ces énormes propriétés coloniales présentes dans la région.

Totalement perdu et toujours en quête de réponses vous décidez malgré tout de prendre la direction ne vous menant nulle part en espérant qu'elle vous mènera bien quelque part. Allez au songe [15](#).

Le temps semble avoir disparu dans ces contrées, mais vous savez que cela fait longtemps que vous êtes coincé ici. La propriété coloniale semble être une nouvelle porte vers des choix qui pourraient enfin vous faire sortir de ce puzzle onirique. Allez au songe [27](#) pour vous en approcher.

23

Votre incompréhension est à son paroxysme et pourtant il semblerait qu'un choix décisif va devoir être fait. C'est dans une logorrhée maintenant inintelligible que le colosse s'exprime. Fort heureusement pour vous, son obscur discours est accompagné d'un allègement de son regard qui devient plus doux à votre égard. Par effet de domino, son fusil toujours pointé sur vous il y a une seconde repose maintenant sur l'avant-bras du gaillard de façon reposée. Un jeu de regards intenses commence bientôt à se jouer entre les trois occupants de cette demeure. Vous ne parvenez toujours pas à mettre le doigt sur la nature réelle de la situation, mais une chose est sûre, tous les trois vous dévisagent allègrement. C'est comme s'ils prenaient le temps de vous jauger et de vous étudier sur toutes les coutures. Impossible néanmoins de déterminer si leurs intentions à votre égard sont hostiles ou amicales. D'un côté, il semblerait qu'ils cherchent à évaluer le niveau de danger potentiel que vous pourriez représenter, mais d'un autre côté tous les trois semblent chercher à se saisir de vous du regard, comme s'ils réalisaient à chaque nouvelle seconde qui passe le charme que vous dégagez. Dans le flou le plus total voilà que les deux beautés enchanteresses s'adressent à vous à travers de multiples questions et que votre ami au fusil vous regarde d'un air perçant, comme si dans l'attente d'une réponse décisive à ce qui semble être des questions cruciales. Trouver les bons mots dans une situation se révèle toujours compliqué, mais alors quand il s'agit de répondre correctement à des questions dont on ne connaît pas le sens, cela relève du miracle.

Vous avez l'étrange impression que la situation vient de basculer d'un état totalement menaçant à celui d'une attirance mutuelle des plus déconcertante. Vous vous laissez aller en relâchant votre garde et vous approchant doucement de la maison en affichant, dans un nouvel élan, le plus grand des sourires. Allez au songe [39](#).

24

N'ayant nulle envie de partager, mais celle de vous goinfrer vous vous mettez en marche dans ce projet fou qui est celui de manger l'intégralité de ce plat qui aurait pu contenter au moins 4 personnes. De longues minutes passent avant d'enfin réussir à achever cette mission en faisant passer les fins de poisson à l'aide de verres d'eau. C'est non sans fierté que vous lancez un petit rot clôturant le bal. Jamais vous n'avez eu une si forte impression d'être sur le point d'exploser due à votre ventre. Très vite ce n'est plus qu'une simple sensation mais bien une douleur perçante que vous ressentez à travers votre ventre. Impossible de savoir si c'est l'un des ingrédients du plat ou juste votre gourmandise extrême qui sont à l'origine de ces douleurs. La raison devient très vite inutile à trouver tellement votre ventre semble sur le point d'exploser sous la tension. État d'urgence alimentaire oblige, votre corps déclenche la répulsion immédiate d'une partie de la soupe. L'ensemble accompagné de sang vient tacheter la moquette du salon. Les minutes suivant ce premier rejet vous enseignent la vraie signification du mot « souffrance ». Votre corps entier se tord et se convulse jusqu'à ce que ce mal inexpliqué finisse par vous extirper de ce monde cauchemardesque.

La douleur s'est arrêtée, vos douleurs au ventre ainsi que la chaleur et l'humidité ont toutes disparu. Vous voilà enfin réveillé, allongé sur le lit de votre chambre. Tout y est à sa place ordinaire, c'est comme

si ce rêve qui vous avait paru durer une éternité n'avait en réalité été qu'une fraction de seconde. Déjà, les souvenirs de ce monde onirique semblent s'effondrer un à un dans votre mémoire pour n'y laisser que deux phrases : « Demain » et « dès l'aube »

Vous venez de terminer la quête principale de cette aventure, celle de vous réveiller. Maintenant, libre à vous d'essayer de mettre tout ce que vous venez de vivre à travers cette aventure derrière vous en repartant à votre vie normale. Pour ce faire rien de plus simple, il suffit de vous lever et cette aventure s'arrêtera là.

Cependant, comme vous venez de l'entrevoir à l'aide de ces mystérieux mots qui résonnent toujours dans votre tête, cette aventure contient peut-être quelque chose de plus profond qui reste encore à dévoiler. Pour en apprendre davantage vous comprenez à votre plus grand effroi qu'il vous faudrait malheureusement vous rendormir afin d'espérer retourner à votre rêve original. Tout ceci dans le but d'y découvrir de nouvelles réponses en y prenant des décisions différentes à celles prises avant. Si tel est votre choix, alors écoutez la petite voix qui résonne dans votre tête et prenez le temps de noter les quelques mots qu'elle vient de vous livrer « Demain » et « dès l'aube ». Qui sait, peut-être vous seront-ils utiles plus tard afin de réussir à comprendre ce qu'il vous arrive. Allez au songe [11](#) si cette mort n'a pas suffi et que vous êtes toujours à la recherche d'indices.

Attention ! Si, et seulement si, vous êtes arrivé ici après de nombreuses phases de rêves et d'éveils et que vous pensez avoir trouvé ce qu'il se cachait au fond de vos rêves, alors allez au songe [7](#).

25

Munster et Fourme d'Ambert sont maintenant devenus les noms respectifs de vos poings tellement ceux-ci s'appêtent à meuler. Vous rassemblez vos idées durant quelques minutes afin d'établir un plan de bataille digne de ce nom. Votre situation reste néanmoins délicate étant en sous-nombre et non armé. C'est ainsi dans l'optique de vous équiper que vous rebroussez chemin jusqu'au marais le plus proche afin d'y trouver un morceau de bois assez contondant pour accomplir votre devoir de justice. C'est sans compter la disparition de la lune dès votre arrivée près du bayou vous laissant totalement aveugle dans le marais et vous faisant manquer un énorme trou menant tout droit trois mètres plus bas dans l'eau croupie qui gisait là. C'est alors comme à l'image d'un colon posant son premier pied sur une terre nouvellement conquise que vous enfoncez la totalité de votre jambe dans le trou n'ayant pour effet que de vous propulser instantanément trois mètres plus bas au plus près de la faune aquatique locale. Le corps complètement trempé vous revenez à la surface avec l'étrange impression que ce coup du sort sonne comme un avertissement.

Découragé, vous réalisez que votre entreprise était de toute façon sans doute vouée à l'échec. Cette chute n'était sans doute qu'un signe laissez là dans le seul but de vous montrer à quel point vous étiez dans le mal. Allez au songe [9](#) afin de vous éloigner de cette propriété en repartant dans le bayou.

Votre fierté en a clairement pris un coup et vous avez plus que jamais besoin de prouver à vous-même qu'aucun squatteur ne peut vous résister. Que vous soyez trempé, sans arme, fatigué, en sous-nombre, en train de délirer...vous réussissez à vous convaincre que rien ne pourra vous résister. Allez au songe [35](#) pour qu'enfin vos poings s'expriment et regagnent votre fierté.

26

La fatigue semble tellement évidente à vos yeux maintenant que la décision de dormir vous apparaît comme la plus censée. Deux choix s'offrent à vous. Le canapé qui n'a pas l'air d'être la plus confortable des solutions, mais qui laisse envisager la possibilité de continuer à passer en revue les différents bibelots présents dans la pièce tout en restant près de la chaleur du poêle à bois ; ou le lit, qui se trouve dans l'une des chambres de l'étage et vous assurerait un confort certain, mais qui vous obligerait à devoir grimper tout en haut de l'échelle en bois qui y mène.

Vous n'êtes pas bien sûr de la solution à prendre, mais vous pensez qu'une courte plongée dans ce qui vous caractérise sera très certainement d'une grande aide afin de déterminer quel choix faire. Vous décidez donc d'évaluer votre niveau de procrastination durant les deux derniers jours sur une échelle de 1 à 54. « 1 » signifiant que vos deux dernières journées ont été des plus productives, car vous avez pu achever tout ce que vous désiriez ; « 54 » étant l'inverse, vous avez passé les deux dernières journées à remettre tous vos projets à plus tard et n'avez accompli aucun de vos objectifs actuels.

Si vous vous octroyez une note respectable allant de « 1 » à « 27 », alors allez au songe [33](#).

Si vous êtes au contraire l'heureux détenteur d'une note allant de «28 à « 54 », alors allez au songe [6](#).

27

Vous arrivez devant un imposant portail de fer forgé orné de chevaux et de fleurs de lys. Hormis le portail, le reste de la clôture protégeant l'accès à la propriété est constitué de trois planches de bois superposées peintes de blanc. Directement accessible depuis l'entrée du domaine se trouve ce qui était autrefois un champ de coton entourant la demeure principale de cette propriété. Une simple route de terre se terminant en une place circulaire devant la maison traverse ce qui est maintenant un champ d'herbes hautes. La maison est elle aussi entièrement peinte de blanc et construite en bois. Sa taille est si impressionnante qu'elle domine tout le paysage dès votre arrivée, et ce malgré les herbes qui arrivent à hauteur de taille. Fidèle à son type d'architecture elle possède un nombre impressionnant de fenêtres ainsi qu'un double escalier flanqué de colonnes et menant directement de l'entrée au premier des trois étages de la demeure. Malgré l'âge certain de l'ensemble, cette propriété semble avoir réussi à garder un caractère majestueux à travers le temps, même si vous remarquez en vous rapprochant davantage que les ravages du temps l'ont néanmoins touchée en diverses parties. La peinture s'écaille en de nombreux emplacements, une gouttière sur son flanc droit semble avoir rompu à cause du poids de milliers de feuilles mortes amassées là depuis des années, et enfin la partie droite du double escalier ne possède plus de rampe ni même de marches en son début, la rendant pratiquement inaccessible. Malgré tout, l'endroit semble habité comme vous le laissez entendre une faible lumière provenant de l'une des fenêtres ainsi que les basses sourdes d'une musique provenant

de l'aile ouest.

Considérez la demeure. Si vous pensez que ce serait votre type d'habitation et que vivre dans un tel endroit serait juste un rêve éveillé alors accordez-vous 1 point. Si vous pensez au contraire que ce type d'endroit ne serait pas du tout pour vous, bien trop grand, prétentieux, cher, à l'écart ou quelque autre raison, alors accordez-vous 26 points.

Si vous avez 1 point, allez au songe [29](#).

Si au contraire vous avez atteint le modique score de 26 points, allez au songe [21](#).

28

Il semble que votre taille soit idéale afin d'asséner le hook kick rêvé. Seulement vous ne le faites pas. Votre attention est tellement rivée sur la prédiction de ce qui pourrait se dérouler durant cette scène, comme si vous étiez en train de jouer un jeu d'échecs, que vous n'agissez pas. Vous imaginez votre hook kick bien placé, puis la réponse pleine de force de votre adversaire vous plongeant tous deux dans un combat dantesque dont les issues possibles restent floues. Les hook kicks, les high kicks, les low punches, les straight knee kicks, vous passez tous vos coups les plus fous en tête. L'ensemble des directions possibles que cette bataille pourrait prendre défilent dans votre esprit. Seulement voilà, vous arrivez à la conclusion certaine que ce combat, s'il ne vous tue pas, vous videra de toute votre énergie et de toute votre volonté. Cette constatation a pour effet immédiat de vous décourager totalement vous laissant là, complètement apathique devant votre adversaire. Malheureusement, cette paresse de l'esprit semble sonner le glas de votre vie onirique, car à l'inverse de vous, votre ennemi ne fait preuve d'aucune paresse de l'esprit. C'est bien simple, il ne fait pas preuve de beaucoup d'esprit du tout. C'est ainsi que, ne montrant nulle hésitation, il saisit le canon de son arme de la main gauche afin d'emboutir violemment votre trachée à l'aide de la crosse de son fusil. Cette patte folle ne vous aura pas loupé, car vous ne tenez pas une seconde de plus debout et rejoignez immédiatement le plancher des vaches.

La douleur et les difficultés à respirer s'en sont allées. La chaleur et l'humidité ainsi que cette étrange demeure et ses occupants ont tous disparu. Vous voilà enfin réveillé, allongé sur le lit de votre chambre. Tout y est à sa place ordinaire, c'est comme si ce rêve qui vous avait paru durer une éternité n'avait en réalité été qu'une fraction de seconde. Déjà les souvenirs de ce monde onirique semblent s'effondrer un à un dans votre mémoire pour n'y laisser qu'une seule phrase : « vois-tu ».

Vous venez de terminer la quête principale de cette aventure, celle de vous réveiller. Maintenant, libre à vous d'essayer de mettre tout ce que vous venez de vivre à travers cette aventure derrière vous en repartant à votre vie normale. Pour ce faire rien de plus simple, il suffit de vous lever et cette aventure s'arrêtera là.

Cependant, comme vous venez de l'entrevoir à l'aide de ces mystérieux mots qui résonnent toujours dans votre tête, cette aventure contient peut-être quelque chose de plus profond qui reste encore à dévoiler. Pour en apprendre davantage vous comprenez à votre plus grand effroi qu'il vous faudrait malheureusement vous rendormir afin d'espérer retourner à votre rêve original. Tout ceci dans le but d'y découvrir de nouvelles réponses en y prenant des décisions différentes à celles prises avant. Si tel est votre choix, alors écoutez la petite voix qui résonnent dans votre tête et prenez le temps de noter les quelques mots qu'elle vient de vous livrer « vois-tu ». Qui sait, peut-être vous seront-ils utiles plus tard afin de réussir à comprendre ce qu'il vous arrive. Allez au songe [11](#) si cette mort n'a pas suffi et que vous êtes toujours à la recherche d'indices.

Attention ! Si, et seulement si, vous êtes arrivé ici après de nombreuses phases de rêves et d'éveils et que vous pensez avoir trouvé ce qu'il se cachait au fond de vos rêves, alors allez au songe [7](#).

29

Cette maison serait alors l'endroit rêvé pour vous si seulement la réalité des choses vous l'avait offerte inhabitée. Vous prenez un instant supplémentaire de réflexion avant de vous approcher davantage de l'entrée. En effet, la demeure semble relativement délabrée, comme si elle avait été abandonnée et pourtant il semblerait bien qu'elle soit en ce moment occupée. Serait-ce l'œuvre de simples propriétaires en manque de soin ou bien ce pourrait-il que l'endroit soit squatté par des individus n'ayant aucun droit à résider ici ? Une chose est sûre, l'extérieur semble indiquer que rien n'a été fait pour entretenir convenablement cette maison depuis plusieurs années. Le champ n'a plus l'air d'avoir été cultivé depuis des lustres et le seul véhicule garé devant la bâtisse laisse présager le pire. Un vieux van complètement rouillé qui semble être là depuis aussi longtemps que la maison elle-même. Dernier point qui pourrait vous faire douter de l'honnêteté des occupants, des bruits ressemblant à du verre brisé vous arrivent maintenant aux oreilles. Une décision semble donc à prendre.

Cette maison semblant être un rêve pour vous il vous est inadmissible d'imaginer qu'elle puisse être occupée, même squattée, par des individus n'ayant rien à y faire. Rien qu'à imaginer cette possibilité, cela vous emplit de colère et il vous faut donc agir pour le bien de cette propriété histoire. Pour préparer une attaque des occupants illégitimes, allez au songe [25](#).

Après tout, vous réalisez que cette maison n'est pas toute neuve et que l'entretenir doit coûter des centaines de dollars chaque année. Et puis qui êtes-vous pour juger... ? Vous continuez donc de vous approcher de la demeure dans l'idée d'aller frapper à la porte. Qui sait ce qu'il pourrait en sortir. Allez au songe [10](#).

Il semble malheureusement que la vie ne vous ait pas doté des meilleures armes pour combattre ce genre de colosse. Mais si elle ne vous a pas doté d'une taille conséquente, elle vous a donné bien plus, de l'ingéniosité ! En effet, vous parvenez à tacler le géant d'une charge menée par vos épaules directement dans ses tibias. Celui-ci s'effondre sur l'instant accompagné de son fusil qui, dès le contact du sol se décharge dans un vacarme biblique, catapultant des dizaines de grenailles de plomb vers les deux trésors de vos rêves qui se trouvaient derrière et n'ayant que pour seul effet de les abattre sur-le-champ. Complètement sonné par la chute, votre adversaire reste cloué au sol. Vous l'enjambez rapidement et constatez avec effroi les dégâts provoqués par les billes de plomb sur vos deux fantômes. La description seule des dégâts dans votre tête vous fait d'abord perdre tout goût pour la bonne chère puis vous fait finalement perdre connaissance. Votre cœur semble brisé par l'envie maintenant irréalisable de ces deux êtres morts. Un cri suivi d'une détonation suffit à asséner le coup de grâce à votre cœur qui se retrouve plombé à son tour par les balles du géant. Dans un dernier élan celui-ci aura décidé de venger sa perte directement par le sang.

Le chagrin s'en est allé laissant votre cœur léger. La chaleur et l'humidité ainsi que cette étrange demeure et ses occupants ont tous disparu. Vous voilà enfin réveillé, allongé sur le lit de votre chambre. Tout y est à sa place ordinaire, c'est comme si ce rêve qui vous avait paru durer une éternité n'avait en réalité été qu'une fraction de seconde. Déjà les souvenirs de ce monde onirique semblent s'effondrer un à un dans votre mémoire pour n'y laisser qu'une seule phrase : « blanchit la campagne »

Vous venez de terminer la quête principale de cette aventure, celle de vous réveiller. Maintenant, libre à vous d'essayer de mettre tout ce que vous venez de vivre à travers cette aventure derrière vous en repartant à votre vie normale. Pour ce faire rien de plus simple, il suffit de vous lever et cette aventure s'arrêtera là.

Cependant, comme vous venez de l'entrevoir à l'aide de ces mystérieux mots qui résonnent toujours dans votre tête, cette aventure contient peut-être quelque chose de plus profond qui reste encore à dévoiler. Pour en apprendre davantage vous comprenez à votre plus grand effroi qu'il vous faudrait malheureusement vous rendormir afin d'espérer retourner à votre rêve original. Tout ceci dans le but d'y découvrir de nouvelles réponses en y prenant des décisions différentes à celles prises avant. Si tel est votre choix, alors écoutez la petite voix qui résonne dans votre tête et prenez le temps de noter les quelques mots qu'elle vient de vous livrer « vois-tu ». Qui sait, peut-être vous seront-ils utiles plus tard afin de réussir à comprendre ce qu'il vous arrive. Allez au sonnet [11](#) si cette mort n'a pas suffi et que vous êtes toujours à la recherche d'indices.

Attention ! Si, et seulement si, vous êtes arrivé ici après de nombreuses phases de rêves et d'éveils et que vous pensez avoir trouvé ce qu'il se cachait au fond de vos rêves, alors allez au sonnet [7](#).

31

Un escalier de marches en bois tournant autour de la base de la tour permet d'atteindre sa partie haute. Vous l'empruntez calmement. Une douce brise se faisant de plus en plus fraîche à mesure que vous quittez le sol vient caresser votre visage. Au loin, vous pouvez admirer une vue panoramique sur le bayou qui vous entoure. À mesure que vous gravissez les marches, vous commencez à entendre une musique grésillante et crépitante, comme celles provenant des vinyles. Vous reconnaissez des notes de jazz et bientôt vous réalisez que les marches sont recouvertes de pétales de rose rouge transformant l'ensemble de la situation en un instant à la fois romantique et excitant. Arrivé en haut, une fenêtre laisse entrevoir les contours discrets d'une silhouette nue allongée sur un lit.

Cette silhouette dessine de très belles courbes fines laissant apparaître les traits subtils de Janis. Allez au songe [4](#).

Cette silhouette dessine des contours nets et taillés laissant apparaître les traits puissants d'Harper. Allez au songe [2](#).

32

Vous entamez avec délectation le succulent plat de « méléé-créole » laissé par Harper et Janis. Le plat a l'air tellement grand qu'il sera très certainement assez grand pour combler tous vos désirs de tambouille. C'est malheureusement sans compter sur le retour d'Harper que vous voyez en train de grimper les escaliers quatre à quatre.

« Y s'avère que Janis et moi-même avons la falle basse comme jamais 'cause de la p'tite cochonne. Elle s'en est allé manger toute la mangeaille qu'on avait de côté. Des beaux jardinages de chez nous pardi ! Ce s'rait bien avenant de vot' part si vous partiguez un peu d'la méléé-créôle avec nous aut. »

Malgré la quantité énorme de nourriture restante, vous lui répondez que vous êtes malheureusement venu à bout du bestiau. Ce fut un combat féroce, mais le plat était tellement bon que vous n'avez pas pu vous arrêter. Tout cela dans l'idée de réellement terminer le plat dès qu'il sera reparti bien entendu. Allez au songe [24](#) pour lui mentir ainsi.

À votre plus grand regret, et même si vous n'aviez qu'une envie, celle de dévorer ce plat jusqu'à la fin, vous acceptez de le laisser repartir avec la moitié restante de cette extraordinaire soupe de poisson. La jalousie vous guette rapidement en le regardant s'effacer dans la pénombre de la forêt votre bectance en mains. Allez au songe [20](#).

33

Malgré la fatigue extrême, vous décidez de vous pousser à grimper l'échelle afin d'atteindre l'étage supérieur. Un peu de confort vaut bien un tel effort. Vous trouvez à l'étage une magnifique chambre dotée d'un lit « King Size » surplombé d'une énorme fenêtre vous donnant une vue parfaite sur le ciel étoilé. Vous vous allongez sur ce lit assez grand pour coucher les sept nains accompagnés de Blanche-Neige et posez vos yeux sur le ciel scintillant qui domine le bayou.

L'appel du sommeil se faisant trop pressant vous vous endormez en admirant la beauté de l'immensité céleste. Allez au songe [3](#).

La vision de la Voie lactée a suffi à vous redonner un peu d'énergie. Vous décidez donc de changer vos plans et d'entreprendre une balade nocturne. Allez au songe [18](#).

34

Le Tomahawk en main vous avancez doucement à travers le marais. L'eau arrive à hauteur de votre taille quand vous rejoignez enfin la position idéale pour asséner votre coup. Comme à l'image d'un paysan fauchant son blé, vous bondissez sur la créature en la martelant à son tour. Un énorme craquement se fait immédiatement entendre. A première vue vous pensez que le bruit provient de l'impact du Tomahawk contre la carapace de l'animal, mais vous réalisez très vite, et avec douleur, que c'est en fait votre tibia qui vient de rompre au contact de la puissante mâchoire de la tortue. Le manque de luminosité vous a décidément fait défaut en vous amenant à penser que l'animal était tourné dans le sens opposé. C'est cependant bien sa tête à laquelle vous faites face. Armé d'un puissant bec, il ne faut que quelques secondes à votre assillant pour briser complètement votre jambe, vous laissant totalement à la merci de la créature. Empli de rage, vous criez d'innombrables noms d'oiseaux vers l'animal comme pour le maudire de vous infliger tant de souffrances. Seulement, il semblerait que votre colère soit, cette fois-ci, l'instrument de votre mort. En effet, il arrive bientôt une autre faucheuse plus expérimentée de derrière les ombres du marais, et après un ultime supplice de quelques secondes se terminant dans un dernier flot de douleur émergeant de votre poitrine vous voilà enfin sorti de ce cauchemar.

Le bruit s'est arrêté, la tortue, la torture ainsi que la chaleur et l'humidité ont toutes disparu. Vous voilà enfin réveillé, allongé sur le lit votre chambre. Tout y est à sa place ordinaire, c'est comme si ce rêve qui vous avait paru durer une éternité n'avait en réalité été qu'une fraction de seconde. Déjà, les souvenirs de ce monde onirique semblent s'effondrer un à un dans votre mémoire pour n'y laisser qu'une seule phrase : « Je partirai »

Vous venez de terminer la quête principale de cette aventure, celle de vous réveiller. Maintenant, libre à vous d'essayer de mettre tout ce que vous venez de vivre à travers cette aventure derrière vous en repartant à votre vie normale. Pour ce faire rien de plus simple, il suffit de vous lever et cette aventure s'arrêtera là.

Cependant, comme vous venez de l'entrevoir à l'aide de ces mystérieux mots qui résonnent toujours dans votre tête, cette aventure contient peut-être quelque chose de plus profond qui reste encore à dévoiler. Pour en apprendre davantage vous comprenez à votre plus grand effroi qu'il vous faudrait malheureusement vous rendormir afin d'espérer retourner à votre rêve original. Tout ceci dans le but d'y découvrir de nouvelles réponses en y prenant des décisions différentes à celles prises avant. Si tel est votre choix, alors écoutez la petite voix qui résonne dans votre tête et prenez le temps de noter les quelques mots qu'elle vient de vous livrer « Je partirai ». Qui sait, peut-être vous seront-ils utiles plus tard afin de réussir à comprendre ce qu'il vous arrive. Allez au songe [11](#) si cette mort n'a pas suffi et que vous êtes toujours à la recherche d'indices.

Attention ! Si, et seulement si, vous êtes arrivé ici après de nombreuses phases de rêves et d'éveils et que vous pensez avoir trouvé ce qu'il se cachait au fond de vos rêves, alors allez au songe [7](#).

35

Quelques minutes suffisent à vous ramener devant la porte de la bâtisse. Complètement trempé et recouvert d'algues et d'herbes en tout genre vous donnez quelques coups dans la porte. De longues algues pendent du dessus de votre tête vous donnant l'air d'une Médusa moderne prête à pétrifier quiconque ouvrirait cette porte et oserait vous regarder de travers. Empli de colère, vous levez les poings en l'air et frappez une nouvelle fois contre la porte dans l'attente de votre première victime. Quelques secondes passent et vous voilà à cogner encore, et encore, et encore. Vos pieds suivent le mouvement et viennent mitrailler le bas de la porte de coups allant jusqu'à faire éclater quelques morceaux de bois lors de l'ouverture d'un trou dans celle-ci. Votre adversaire à moitié vaincu vous cognez encore. Vous cognez si fort que vous commencez à penser que les gonds de la porte céderont sans doute sous l'effet de vos coups avant que quiconque n'ouvre la porte. Un autre coup, puis un second et enfin un dernier que vous envoyez droit dans le milieu de la porte a pour effet de défoncer le gond supérieur de celle-ci et d'entraîner votre main à travers dans un flot de morceaux de bois tranchants et de sang jaillissant de votre main. Le bras coincé dans la porte vous ne pouvez-vous empêcher de chuter tout droit dans la maison avec elle. Une seconde plus tard vous voilà au sol contre la porte. Vous avez certes réussi à rentrer, mais il aura suffi d'une porte pour vous faire ravalier votre orgueil. En effet, en plus de votre bras, c'est votre ventre qui s'est retrouvé empalé dans l'un des morceaux de bois qui dépassent du trou que vos coups de pieds ont pris soin de faire dans le bas de la porte. C'est très vite du blanc à un rouge cramoisi que la porte passe sous l'effet du flot continu du sang qui coule dessus. Vous avez juste assez de temps pour jeter un coup d'oeil à l'intérieur de la maison. Vous voilà seulement rendu dans ce qui semble être le hall d'entrée. Malgré vos efforts, il y a de très fortes chances pour que personne ne vous ait entendu vu la taille de l'endroit. Une vague de chaleur suivie d'un froid glaçant envahissent bientôt votre corps. Bientôt toutes sensations quittent votre corps vous laissant là sans vie, étendu sur le sol.

La douleur s'en est allée, la chaleur et l'humidité ainsi que cette étrange demeure ont toutes disparu. Vous voilà enfin réveillé, allongé sur le lit de votre chambre. Tout y est à sa place ordinaire, c'est comme si ce rêve qui vous avait paru durer une éternité n'avait en réalité été qu'une fraction de seconde. Déjà, les souvenirs de ce monde onirique semblent s'effondrer un à un dans votre mémoire pour n'y laisser que deux phrases : « Je partirai » et « Je sais que tu m'attends »

Vous venez de terminer la quête principale de cette aventure, celle de vous réveiller. Maintenant, libre à vous d'essayer de mettre tout ce que vous venez de vivre à travers cette aventure derrière vous en repartant à votre vie normale. Pour ce faire rien de plus simple, il suffit de vous lever et cette aventure s'arrêtera là.

Cependant, comme vous venez de l'entrevoir à l'aide de ces mystérieux mots qui résonnent toujours dans votre tête, cette aventure contient peut-être quelque chose de plus profond qui reste encore à dévoiler. Pour en apprendre davantage vous comprenez à votre plus grand effroi qu'il vous faudrait malheureusement vous rendormir afin d'espérer retourner à votre rêve original. Tout ceci dans le but d'y découvrir de nouvelles réponses en y prenant des décisions différentes à celles prises avant. Si tel est votre choix, alors écoutez la petite voix qui résonnent dans votre tête et prenez le temps de noter les quelques mots qu'elle vient de vous livrer « Je partirai » et « Je sais que tu m'attends ». Qui sait, peut-être vous seront-ils utiles plus tard afin de réussir à comprendre ce qu'il vous arrive. Allez au [songe 11](#) si cette mort n'a pas suffi et que vous êtes toujours à la recherche d'indices.

Attention ! Si, et seulement si, vous êtes arrivé ici après de nombreuses phases de rêves et d'éveils et que vous pensez avoir trouvé ce qu'il se cachait au fond de vos rêves, alors allez au [songe 7](#).

36

Cette idée est bien belle, mais vous craignez de ne pas avoir mis de réveil pour cette fois. D'ailleurs même si vous l'aviez fait cela voudrait dire que vous n'auriez plus aucun contrôle sur le moment où vous pourriez quitter ce monde onirique. Il va vous falloir attendre ici ou essayer une autre solution en continuant au [songe 11](#).

37

Un brin colérique vous descendez les escaliers menant devant la maison. En plus de s'être accéléré, le bruit est maintenant devenu bien plus fort et insupportable à écouter. Telles des gouttes incessantes tombant sur le visage d'un torturé, le bruit frappe sur vos tympans de façon continue n'ayant que pour seul effet d'aggraver considérablement votre fatigue mentale. Votre corps et votre esprit n'ayant aucune autre arme à leur disposition n'ont d'autres choix que de libérer une haine viscérale et totale en vous pour cette intrusion sonore. Il vous faut agir. Au-delà d'un choix, c'est devenu une priorité.

À l'entendre, vous réalisez que le bruit provient d'un coin de marécage dans le bayou à proximité. Un chemin sinueux et légèrement en pente semble s'y rendre depuis la maison. Si vous êtes bien décidé à en découdre avec l'origine de ce tapage enrageant, allez au songe [13](#).

Sentant que la colère commence à prendre une place trop importante en vous il devient impératif de changer d'atmosphère en allant chercher d'autres réponses sur le chemin qui longe la maison et s'enfonce vers la forêt environnante. Pour tenter de trouver plus de calme, allez au songe [22](#).

38

De retour dans le salon de la maison vous prenez un instant pour étudier les objets présents à la recherche de ce qui pourrait vous aider à en terminer le plus efficacement et le plus agréablement possible. Le Tomahawk est bien là, mais malgré son efficacité certaine il serait tout sauf agréable pour en finir.

Le rythme obsédant de la tortue vous est toujours perceptible. Vous êtes là, las de tout ce faux monde avec une colère transformée en chagrin. Vos yeux se posent enfin sur ce qui pourrait bien être votre ticket express vers le soulagement. En plus de sembler plus appropriée que jamais, la bouteille de whisky japonais, bien qu'à moitié vide, vous apparaît maintenant comme la possibilité d'un doux salut.

Toute cette âpreté amenée par le manque de fatigue et votre incapacité à agir sur ce qui vous rend fou vous donne immédiatement la main lourde. La bouteille de Scotch ne verra pas le soleil se lever, ni vous d'ailleurs. La gourmandise n'aura été que de courte durée, mais elle vous aura débarrassé de vos émotions négatives. Bientôt la bouteille accuse le coup et son contenu suffit à vous faire tourner tellement la tête qu'elle finit par tomber vous délivrant enfin de ce monde éreintant.

Le bruit s'est arrêté, l'ivresse ainsi que la chaleur et l'humidité ont toutes disparu. Vous voilà enfin réveillé, allongé sur le lit de votre chambre. Tout y est à sa place ordinaire, c'est comme si ce rêve qui vous avait paru durer une éternité n'avait en réalité été qu'une fraction de seconde. Déjà, les souvenirs de ce monde onirique semblent s'effondrer un à un dans votre mémoire pour n'y laisser que deux phrases : « dès l'aube » et « Je partirai »

Vous venez de terminer la quête principale de cette aventure, celle de vous réveiller. Maintenant, libre à vous d'essayer de mettre tout ce que vous venez de vivre à travers cette aventure derrière vous en repartant à votre vie normale. Pour ce faire rien de plus simple, il suffit de vous lever et cette aventure s'arrêtera là.

Cependant, comme vous venez de l'entrevoir à l'aide de ces mystérieux mots qui résonnent toujours dans votre tête, cette aventure contient peut-être quelque chose de plus profond qui reste encore à dévoiler. Pour en apprendre davantage vous comprenez à votre plus grand effroi qu'il vous faudrait malheureusement vous rendormir afin d'espérer retourner à votre rêve original. Tout ceci dans le but d'y découvrir de nouvelles réponses en y prenant des décisions différentes à celles prises avant. Si tel est votre choix, alors écoutez la petite voix qui résonnent dans votre tête et prenez le temps de noter les quelques mots qu'elle vient de vous livrer « dès l'aube » et « Je partirai ». Qui sait, peut-être vous seront-ils utiles plus tard afin de réussir à comprendre ce qu'il vous arrive. Allez au songe [11](#) si cette

mort n'a pas suffi et que vous êtes toujours à la recherche d'indices.

Attention ! Si, et seulement si, vous êtes arrivé ici après de nombreuses phases de rêves et d'éveils et que vous pensez avoir trouvé ce qu'il se cachait au fond de vos rêves, alors allez au songe [7](#).

39

Par ce manque d'action vous voilà entraîné dans l'une des plus folles chevauchées qu'il vous aurait pu être donné de rêver. Votre précédente impression d'être dévoré du regard par vos trois nouveaux amis n'avait pas été erronée. Voilà maintenant qu'on vous invite à l'intérieur et qu'une scène de déploiement devant vos yeux, une scène que vous n'auriez pu imaginer même dans vos rêves les plus fous. Tout s'enchaîne très rapidement, vos vêtements sautent, comme disparus en un éclair et la cavalcade débute. D'aucuns diraient que les Grecs anciens avaient des pratiques païennes, vous ne serez décidément plus jamais de ceux-là ! C'est à la suite de près de 3h d'un rodéo bien huilé que le plaisir de la chair se transforma en détresse du cœur. Celui-ci cessa toute activité, il se retrouva foudroyé comme par l'action divine d'une punition vous étant octroyée face à ce péché de luxure. Quelques secondes plus tard, tout ce spectacle se termina dans une explosion comparable au bouquet final d'un feu d'artifice digne des plus grands rois.

Le plaisir et la douleur s'en sont allés, la chaleur et l'humidité ainsi que cette étrange demeure et ses occupants ont tous disparu. Vous voilà enfin réveillé, allongé sur le lit de votre chambre. Tout y est à sa place ordinaire, c'est comme si ce rêve qui vous avait paru durer une éternité n'avait en réalité été qu'une fraction de seconde. Déjà les souvenirs de ce monde onirique semblent s'effondrer un à un dans votre mémoire pour n'y laisser qu'une seule phrase : « à l'heure où »

Vous venez de terminer la quête principale de cette aventure, celle de vous réveiller. Maintenant, libre à vous d'essayer de mettre tout ce que vous venez de vivre à travers cette aventure derrière vous en repartant à votre vie normale. Pour ce faire rien de plus simple, il suffit de vous lever et cette aventure s'arrêtera là.

Cependant, comme vous venez de l'entrevoir à l'aide de ces mystérieux mots qui résonnent toujours dans votre tête, cette aventure contient peut-être quelque chose de plus profond qui reste encore à dévoiler. Pour en apprendre davantage vous comprenez à votre plus grand effroi qu'il vous faudrait malheureusement vous rendormir afin d'espérer retourner à votre rêve original. Tout ceci dans le but d'y découvrir de nouvelles réponses en y prenant des décisions différentes à celles prises avant. Si tel est votre choix, alors écoutez la petite voix qui résonne dans votre tête et prenez le temps de noter les quelques mots qu'elle vient de vous livrer « vois-tu ». Qui sait, peut-être vous seront-ils utiles plus tard afin de réussir à comprendre ce qu'il vous arrive. Allez au songe [11](#) si cette mort n'a pas suffi et que vous êtes toujours à la recherche d'indices.

Attention ! Si, et seulement si, vous êtes arrivé ici après de nombreuses phases de rêves et d'éveils et que vous pensez avoir trouvé ce qu'il se cachait au fond de vos rêves, alors allez au songe [7](#).

40

Merci d'avoir joué à cette aventure.

écrit par :

Nicolas Yviquel

Avril 2020.