

Rêve féerique du vendredi 25 janvier 2018 : idée géniale pour mon livre

Début du rêve :

Je suis dans une sorte de manoir fantastique (tour de couleur noire) qui serait dans ce contexte onirique à l'emplacement de la maison du Portugal. La scène débute dans une chambre. Je suis en compagnie d'une demoiselle. On se pose la question si on se marrie / fait l'amour, alors qu'on ne se connaît que depuis un jour. Je lui dis : faisons-le, il n'y aura peut-être pas d'autres opportunités (message de mon inconscient : je suis prêt à accepter n'importe quoi à cause de ma situation amoureuse désespérée). S'en suis 15 secondes de scène érotique (baiser et embrassades).

Après ces « Arts de Dibella », je descends ensuite 3 étages plus bas (escalier en colimaçon avec décor style Morrowind Redoran aux étages 1 et 2) et arrive à la cuisine qui est celle de la maison au Portugal. On m'annonce que mes parents doivent retourner en France, car quelqu'un de la famille est mort. On me demande de rester là, le temps qu'ils fassent l'aller-retour (2 jours).

Je regarde les alentours et vois sur ma gauche une vaste plaine avec une sorte de marché 300 mètres plus loin. Je file monter dans ma chambre pour aller chercher ma bourse de septims, puis sors en direction de ce marché. Mon but : trouver un artefact daedrique à acheter. Avec 100 septims de mithril (soit 100 000 septims), je dois trouver mon bonheur. La demoiselle de tout à l'heure m'accompagne à distance respectable (elle flâne aux alentours).

Je questionne des marchands à propos des artefacts. Le second me répond que la femme du comptoir d'en face en aurait peut-être. Pendant que je parle à la femme, fissure spatio-temporelle : je me retrouve dans le corps de la demoiselle, demoiselle qui a constaté derrière ce comptoir (accolé à une petite falaise) un passage. Elle (désormais moi) y rentre discrètement.

C'est une immense grotte où à première vue, on trouve des araignées et des mages noirs. Je suis en quête d'artefacts, mais une minute après, une sorte d'araignée daedra alerte de l'intrusion et tente de me capturer. Scène rocambolesque : après un dur combat moi (la fille) a immobilisé l'araignée daedra puis appelle à l'aide par télépathie : des bandits sont dans cette grotte.

Faillie spatio-temporelle : pas un phénomène inexplicable, l'issue de cette lutte se retrouve subitement inversée : la demoiselle est capturée par l'araignée daedra. Des soldats se saisissent d'elle et la sortent de la grotte comme un trophée. C'est l'effervescence. Les marchands et villageois laissent passer le cortège avec crainte. De mon côté, je « retrouve » mon corps et ne joue plus le rôle de la demoiselle (désormais capturée).

Je suis révolté : ce sont des bandits, ils kidnappent une fille, pourquoi personne ne fait rien ? Un marchand m'explique que ce sont eux qui en vérité font la loi dans le coin. Il y a très peu de méchants en vérité, mais ils sont « riches », et les gens neutres (soldats) sont payés par eux, donc exécutent bêtement leurs ordres. Je suis discrètement le cortège.

Avec leur prisonnière, les cortège du chef des bandits, sa mage noir, et leur demi-douzaine de soldats rentrent dans un bâtiment-donjon. L'entrée est gardée par 3 mercenaires. Ils ne me laissent pas passer.

Sans hésiter, je me lance un sort d'invisibilité et passe entre les gardes, le cortège étant 25 mètres devant, s'enfonçant dans le couloir. Là, au niveau d'une volée de marches descendantes, je les vois passer une sorte de piège léthal dont je ne connais pas le fonctionnement...

Je lance le cri draconique *Feim Zii Gron* (Corps éthéré) de Skyrim et passe à travers le piège (des lames tranchantes surgissent de tous les côtés, mais j'ai l'effet « Sanctuaire » qui me permet d'ignorer tous les dégâts).

Un garde me voit 20 mètres plus loin, je suis obligé de le tuer. Par chance, il n'a pas donné d'alerte, mais son cadavre ne peut être caché. Je me relance un sort d'invisibilité, et je poursuis ma route, mais ce court combat m'a fait perdre de vue le cortège.

50 mètres plus loin après deux coudes à droite puis à gauche, j'arrive à une grande salle. Le chef (une sorte de chaman, un Roncecoeur ?) est ici et prépare une sorte de rituel devant une trentaine de fidèles. Pas de demoiselle en vue. Je prends un couloir sur la gauche. Tout de suite sur la droite, une sorte de débarras. Je vois deux septims d'or par terre, je vais les ramasser mais je provoque un petit bruit.

À ce moment-là, deux gardes approchent. Je relance un sort d'invisibilité. Ils me frôlent, j'évite la détection. Ouf, ils repartent aussi tôt.

Je sors du débarras. En regardant sur ma droite, je vois un prisonnier passer. Ah, les prisonniers doivent être là-bas alors ! En effet, juste 15 mètres après se trouve une grande galerie, une sorte de mine où une quinzaine de prisonniers sont soumis aux travaux forcés. Je leur appelle à se révolter, mais la peur est dans leurs yeux.

C'est alors que je vois la fille être ramenée du fond de cette cavité par deux guerriers. Je refais vite mon sort d'invisibilité puis les suit. Ils passent par le couloir de derrière le débarras, qui rejoint la grande salle du Boss par le derrière. Là, la fille est attachée, puis hissée à un mètre de hauteur sous une potence. Le chef chaman s'apprête à la sacrifier, en compagnie d'une Elfe Noir (rituel de nécromancie).

C'est la panique. Je suis juste à côté d'elle, invisible, toujours non détecté et l'alerte intrusion n'a toujours pas été donnée par les bandits. Elle va être tuée dans 15 secondes. Je n'ai pas d'arme, juste ma magie...

Je me suis alors rappelé que ma quête était la recherche d'Artéfacts (objets légendaires liés aux Dieux), et que normalement, ce clan en avait d'après les informations du marchand. Sur un autel derrière moi, des armes. Je n'ai que 5 secondes pour en prendre une. Je reconnais l'épée elfique du Dieu Auriel, dieu draconique du soleil représenté sous la forme d'un Elfe. Je m'en empare à deux mains. (Par un heureux miracle, le sort d'invisibilité ne s'est toujours pas dissipé, alors qu'il aurait dû au moment de prendre cet objet.) Le Dieu Auriel me donne sa bénédiction. (Les divinités ne laissent leurs artéfacts être utilisés que par des gens, des héros qu'ils estiment dignes.)

Toujours indétecté, deux solutions s'offrent à moi :

- Trancher la corde qui retient suspendu la jeune fille avant que le chef l'exécute, puis prendre mes jambes à mon coup.
- Tenter de tuer le chef par une attaque discrète, puis tenter de libérer tout de suite la demoiselle malgré les sbires qui se mettront à m'attaquer.

Sachant ce chef responsable de toute la tyrannie et de la peur qui règne sur ce village, je choisis la seconde option. C'est aussi celle où j'aurai le plus de chance de pouvoir m'enfuir

grâce à la potentielle mort du chef (qui déstabilisera son camp), car une fois le premier coup fait (ou le premier sort lancé), l'invisibilité sera rompue.

Je n'ai que 3 secondes. Je me place derrière le chef nécromancien et assigne de toutes mes forces un puissant coup d'épée sur son dos. J'ignore s'il est mort sur le coup, mais c'est la stupeur dans l'assemblée ! Leur chef attaqué dans le dos par une arme légendaire qu'un intrus a réussi à brandir ! Mais je sais que désormais, le temps joue contre moi et la demoiselle est toujours attachée.

Je lance alors sans tarder le Cri draconique *Tiid Klo Ul* (Ralenti), afin que le temps défile lentement. Le but : trancher la corde qui retient prisonnière la jeune fille et m'enfuir avec elle dans mes bras avant que la mage noire à côté de moi (et ses comparses de l'assemblée) n'aient le temps de m'attaquer.

À ce moment précis du rêve, je me retrouve à moitié réveillé et le Conscient prend partiellement le contrôle du scénario du rêve. Voici la fin du rêve dicté à moitié-moitié par mon Inconscient et mon Conscient, avant que je ne me retrouve définitivement réveillé :

Je prends la demoiselle dans mes bras (en ayant toujours l'Épée d'Auriel dans l'une de mes mains), je lance un sort de Plume pour m'alléger, puis je sprinte vers la sortie. À cause du sort de Ralenti, mes ennemis n'ont pas le temps de me courser, mais j'ai senti quelques flèches passer à côté de moi ainsi qu'un sort de foudre.

Je passe les deux virages en angle droit du couloir (d'abord à droite, puis à gauche), puis j'arrive sur l'allée principale, où au niveau de la volée de marches (qui montent lorsqu'on sort), il y a le piège mortel. Je peux me rendre invulnérable, mais pas elle ! En attendant, le sort de Ralenti a pris fin. Je n'ai que quelques secondes avant que la horde de méchants ne soit derrière moi.

Je sors alors une potion de Sanctuaire, offerte par Esbern (le Lame qui aide l'Enfant de Dragon au Temple d'Havreciel) et la fais boire à la demoiselle. Étant désormais éthérique (et donc invulnérable), je lance à nouveau mon Cri *Feim Zii Gron*. Mutuellement sous l'effet du Sanctuaire, le piège de lames est franchi sans encombre.

Reste un dernier obstacle : les trois gardes à l'entrée. Nouveau Cri draconique : *Yol Toor Shul* ! Tel un Dragon, je crache des flammes qui font fuir les trois bandits (l'un est achevé avec l'Épée d'Auriel), et sprintant une dernière fois, je sors du donjon.

La foule à l'extérieur est en ébullition : quelqu'un a osé défier le tyran. Mais pas le temps, il faut que je m'éloigne le plus vite possible. J'appelle alors le Dragon Odahviing en criant son nom (*Od-Ah-Viing*). Il arrive en 5 secondes. Je monte sur son dos avec la demoiselle, puis je lui demande de partir à pleine vitesse. Nous nous envolons dans les airs, en sécurité.

Bilan : quête réussie ! J'ai sauvé la demoiselle et ai trouvé un artefact aedrique sans avoir eu besoin d'utiliser ma bourse.

Le rêve s'achève ici.