Chapitre 1 : Un passé à oublier...

Par Lanael

Publié sur Fanfictions.fr.
Voir les autres chapitres.

A Tokyo, 06 novembre 2026.

Un passé traumatisant : Prise au piège !

Je m'appelle Tsubomi Tsukiyo, j'ai 17 ans. Il y a quatre ans, j'ai vécu une expérience pour le moins traumatisante qui a donné naissance à "Jade". Aujourd'hui, je tente de me défaire de ce passé et m'apprête à commencer une nouvelle aventure...

Le jour de mes 13 ans et à ma plus grande joie, mes parents m'offrirent la console dernier cri ainsi que le jeu que je désirais tant, celui dont on parlait dans tout le Japon et qui allait terroriser l'archipel durant deux longues années. Il s'agissait d'un jeu en "Full drive", ou immersion complète. La console en elle-même, le Nerve Gear, consistait en un casque qui recouvrait entièrement la tête. Elle usait d'une technologie innovante générant des champs électriques, qui permettait au casque d'accéder au cerveau du joueur et de lui transmettre directement les informations, en influant notamment sur ses sens. Celui-ci pouvait alors évoluer dans le jeu comme dans la réalité en compagnie des milliers d'autres joueurs.

L'expérience me paraissait totalement grisante. Quitter la vie réelle pour quelques heures et découvrir un monde nouveau avait quelque chose de féerique pour une enfant comme moi. Je voulais visiter ce monde immédiatement ! J'insistais tant et si bien que mon père me permit d'y jouer avant le repas. Devant l'air furieux de ma mère, je pressais le pas et gagnais ma chambre rapidement. Je m'allongais nerveusement sur le lit, la tête coiffée du Nerve Gear, et lançais le jeu en annonçant tout haut "Link start". C'est alors que le piège se referma sur moi.

Sword Art Online

Ces trois petits mots sont synonymes de cauchemar pour certains, de délivrance pour d'autres. Pour moi, ou plutôt pour "Jade", ils ne sont que souffrance. Le 06 novembre 2022 à 13h, lors du lancement du jeu, pas moins de dix mille joueurs furent ainsi piégés dans le monde virtuel de Sword Art Online : des accros du jeu vidéo, d'autres qui y jouaient pour la première fois. Des joueurs solo, des groupes d'amis, des couples. Des familles entières venues s'amuser... Quatre

mille joueurs n'en reviendront pas. Voici les événements tels que je m'en souviens.

Quelques heures après le lancement, alors que l'heure du repas approchait, les joueurs commençèrent à vouloir se déconnecter. Mais ils eurent beau chercher, ils ne trouvèrent jamais le bouton de déconnection. Cela allait de soi, ce bouton n'existait pas. Je venais moi-même de parcourir la Ville de Départ de long en large, m'extasiant à chaque coin de rue de cette immense ville d'aspect médiéval, lorsque je dûs assimiler ce fait très simple : je ne pouvais pas quitter le jeu. Je repris mon chemin sans savoir quel comportement adopté et arrivais sur la place centrale de la ville. Plus de la moitié des joueurs y étaient déjà rassemblés et d'autres continuaient à s'y matérialiser. J'observais les comportements des uns et des autres, certains en larmes, d'autres hébétés ou scandalisés et me sentis encore plus perdue. Si les adultes pleuraient, qu'est-ce que je devais faire, moi, du haut de mes 13 ans ? On ne me laissa pas le temps d'y penser.

L'atmosphère s'assombrit soudainement, le ciel prit une teinte carmin et une silhouette imposante se dessina dans le ciel. Celle d'un homme encapuchonné vêtu d'un rouge sombre, mesurant pas moins d'une vingtaine de mètres de haut et dont on ne discernait pas le visage. De ce fait, la capuche semblait totalement vide. Cette vision me glaça le sang et une vague d'angoisse m'envahit. La seconde qui suivit cette apparition, mes forces m'avaient quitté et mes jambes se dérobaient sous mon poids. A genoux dans une foule de silhouettes dissimulées à moitié par la pénombre, submergée par les cris qui s'élevaient et la terreur qui montait sournoisement en moi, j'eus un violent haut-le-coeur. L'apparition nous souhaita la bienvenue dans son monde d'une voix grave et se présenta : Akihiko Kayaba, créateur du Nerve Gear, de l'univers de Sword Art Online et accessoirement, Maître de Jeu. Puis il nous informa des règles de ce monde, qui allaient se révéler vitales pour la suite et qui se résument en quelques points :

- L'absence de moyen de déconnexion était voulue.
- Ce monde devenait notre réalité. De ce fait, une mort dans le jeu impliquait une mort dans la vie réelle. Pour cause, le Nerve Gear pouvait aisément griller un cerveau.
- Arrêter ou retirer le Nerve Gear depuis le monde réel était possible mais évidemment mortel.
- Il existait un unique moyen de se libérer de la forteresse d'Aincrad, dans laquelle avait lieu le jeu. Conquérir ses cent étages.

Toujours à genoux, je fixais le sol. La tête me tournait. Je laissais mon regard courir sur les larges dalles inégales de la place cramoisie sans oser lever les yeux, mais les dires de Kayaba me donnèrent la nausée : deux cents joueurs, des inconnus étonnement réels à mes yeux, étaient déjà morts. A la demande du Maître de Jeu, et comme les dix mille personnes qui m'entouraient, je fis glisser mes doigts joints devant moi pour ouvrir mon inventaire. Je tremblais de peur, ne voulant pas penser à ce qui m'attendrait après ce spectacle irréel, et dû

m'y reprendre à deux fois. Si le petit miroir que j'y trouvais me parût d'abord ordinaire, le rayonnement qui en émanait me détrompa vite. Le reflet que renvoyait le miroir s'estompa doucement et un brusque flash de lumière inonda les lieux. Les bâtiments alentours disparurent quelques instants sous l'intensité d'une lumière qui se diffusa rapidement avant de s'éteindre. Un peu sonnée, j'osais jeter un nouveau coup d'oeil au miroir de main et m'aperçu que mon avatar avait disparu... J'avais retrouvé mon apparence normale ! J'allais donc vivre dans ce jeu avec un corps et un visage semblable en tout point à mon apparence réelle ? Ce monde, l'Aincrad, allait bien devenir ma "réalité" ? Notre réalité ? A cette pensée, une peur glaciale me saisit et je m'évanouissais.

A mon réveil, "Tsubomi" avait laissé la place à "Jade".

"Jade" a été mon pseudo, mon nom, mon identité lorsque je vivais dans l'Aincrad. Là-bas, Tsubomi n'existait pas. "Jade" a donc une existence propre, elle vit et vivra éternellement dans la forteresse, même si je n'y ai plus accès aujourd'hui. Pour ces raisons et d'autres, "Jade" a une signification toute particulière pour moi, j'y tiens beaucoup.

Il y a deux ans, Sword Art Online a finalement prit fin et je suis redevenue une lycéenne presque ordinaire, inscrite dans une école conçue pour les jeunes "survivants" où j'ai l'occasion de côtoyer nos héros virtuels, ceux qui nous ont libérer et qui se révèle être à peu près de mon âge ! Bien que je n'ai que le courage de les observer de loin... Au bout d'un an, le gouvernement a entreprit d'agrandir l'école afin d'accueillir des lycéens "normaux" et des étudiants. Les travaux sont toujours en cours par endroit mais les nouveaux élèves sont arrivés cette année. Bref, j'ai désormais une vie banale à souhait que je trouve depuis peu... ennuyante, voire déprimante.

Malgré tous ce que j'ai pu m'entendre dire, "Jade" s'amusait là-bas et elle garde un certains nombres de regrets et de blessures qui me pèsent. Parce qu'elle et moi ne faisons qu'un, je ne parviens pas à me sentir bien comme avant. Elle était à sa place sur la ligne de front, quand elle se battait pour la libération des joueurs. Et c'est de là que vient mon traumatisme, qui n'en est pas vraiment un à proprement parler. "Jade" reste liée à ce passé que je souhaite oublier et cela m'empêche de vivre aujourd'hui. Pas d'amis, pas de sorties, rien qu'une routine plate et déprimante au quotidien. En fait je voudrais y retourner mais j'ai peur. Et puis mes parents sont totalement contre mon retour dans l'univers virtuel, ce qui ne m'aide pas. L'Aincrad a été réimplanté dans Alfheim Online, un autre jeu en immersion complète assez semblable à Sword Art Online, mais je pense qu'il est trop tôt pour m'y confronter...

Or je veux libérer "Jade" et retrouver la joie de vivre sans angoisse ! Et pour cela, que je le veuille ou non, il va falloir que je replonge dans le virtuel... Si je parviens à me procurer l'Amu Sphere, cet anneau de technologie inoffensif qui remplace aujourd'hui le Nerve Gear, je pourrais commencer un jeu. Je pense surtout à un VRMMO appelé Fantasy World, où l'on peut former de petites guildes assez différentes des RPG classiques. Commençons par se familiariser avec cette nouvelle machine et j'essaierai de me trouver des compagnons avant d'affronter l'Aincrad et tout ce qu'elle renferme...

J'espère que tout se passera bien...

Publié sur Fanfictions.fr.
Voir les autres chapitres.

Les univers et personnages des différentes oeuvres sont la propriété de leurs créateurset producteurs respectifs.
Ils sont utilisés ici uniquement à des fins de divertissement etles auteurs des fanfictions n'en retirent aucun profit.
2024 © Fanfiction.fr - Tous droits réservés