



Chapitre 1 : Niveau 1, Doktor Ich-Weiß-Alles — Docteur Je-Sais-Tout

Par B7B14

Publié sur [Fanfictions.fr](https://www.fanfictions.fr).
[Voir les autres chapitres.](#)

Fanfiction écrite par 1950m et B7B14

Niveau 1, *Doktor Ich-Weiß-Alles* — Docteur Je-Sais-Tout

Le 17 octobre 2008, Grandview, une banlieue des États-Unis d'Amérique, à la boutique *The Same It Never Was Antiques*.

Melinda Gordon, derrière le comptoir, remarqua que Ned Banks entra dans la boutique. Elle salua le fils de son associée. Celui-ci lui expliqua fébrilement le principe d'un nouveau jeu qu'il avait récemment découvert, à savoir *Les Vingt-Sept Royaumes*. C'est un jeu de rôles aux apparences de contes de fées, avec une mission à chaque niveau et où chaque royaume mélangeait des époques, des réalités et des technologies avec anachronisme. Les personnages pouvaient posséder différents pouvoirs, améliorables au fil du jeu. Cependant, le fils de Delia déplorait de ne jamais réussir le premier niveau, qui, pourtant, était le plus simple. Melinda proposa de jouer au jeu. Ned lui expliqua comment choisir son avatar et procéder à l'inscription. Elle s'inscrivit sous le pseudonyme de *Vassilissa 3*, avec des pouvoirs de médiumnité, plus précisément ceux de voir et d'entendre les fantômes. Pour l'équipement, la jeune femme choisit une robe argentée, des chaussures aux talons hauts, une armure et un arc.

Une fois l'avatar créé, Ned laissa l'antiquaire jouer. Melinda cliqua sur « Commencer le niveau 1 ».

À ce moment, elle sentit une force magnétique l'attirer vers l'écran de l'ordinateur. Un courant

d'air froid lui fouetta le visage. Son cœur s'emballa ; elle tenta de résister. Par réflexe, ses doigts se crispèrent sur le bois du comptoir. Le vent, qu'elle seule semblait ressentir, redoubla de violence, faisait onduler ses vêtements et la forçait à lâcher le comptoir. L'écran de l'ordinateur se mit à briller. Un tourbillon apparut, flou et incertain au début, avant de devenir de plus en plus net et puissant. Il accéléra, aspirant tout autour de lui. Ses cheveux s'agitèrent en tous sens, tandis que la réalité se dissolvait peu à peu. Les contours de la boutique se brouillèrent. Toutes les couleurs se diluèrent. Elle ferma les yeux.

Un faible cri de Ned lui parvint, presque irréel :

— Melinda, non !

Puis, le silence.

Lorsque Melinda rouvrit les yeux, les dalles de sa boutique avaient disparu sous ses pieds. À la place, un sol meuble et poussiéreux l'accueillit. Elle se tenait debout sur ce qui ressemblait à un chemin en terre battue. Les yeux écarquillés, elle regarda autour d'elle : le sentier était bordé de maisons en brique avec des toits en pente. Un peu plus loin, un homme s'affairait autour d'une dizaine de poules ; son voisin, à quelques mètres, était penché vers un parterre, sans doute pour soigner quelques fleurs.

Melinda songea : *Comme il est étrange d'entrer ainsi dans un jeu... C'est trop réel...*

Soudain, un parchemin géant apparut devant elle, la faisant reculer. Son cœur accéléra dans sa poitrine. Elle lut le message, écrit en anglais avec des lettres dorées gothiques :

« *Mission du Niveau 1*

Débarrasser le village de Breinigerberg[1] du Docteur Je-Sais-Tout. »

Melinda soupira en pensant : *Comment trouver le cabinet de ce médecin ?... Et surtout, comment s'en débarrasser ?... Je n'ai aucune connaissance dans ce domaine et je ne sais pas manier une arme... Jim serait plus compétent que moi...*

Elle fit quelques pas sur le chemin, perdue dans ses pensées. Elle erra de droite et à gauche empruntant divers sentiers improvisés, scrutant les maisons toutes semblables les unes aux autres sans succès. Elle parcourut le marché où une odeur d'épices flottait en permanence, agressant presque ses narines. À l'instant où la médium sentit ses jambes faiblir, elle vit

apparaître devant elle, comme par magie, une porte à doubles battants. Sur celles-ci, il était écrit :

« Quitter le jeu et sauvegarder »

Elle s'arrêta net, les mains tremblantes, hésitant entre la porte et les maisons. Après une brève hésitation, elle prit une décision. D'un geste résolu, elle poussa les battants. Instantanément, la même force invisible la projeta en arrière, la ramenant dans la clarté rassurante de sa boutique. Elle se retrouva debout derrière son comptoir, exactement à la même place, sous le regard ébahi de Ned. Son cœur battait à toute vitesse.

L'adolescent, les yeux brillant d'un mélange d'inquiétude et de fascination, demanda ce qui venait de se passer.

Melinda reprit son souffle, encore déstabilisée par la transition brutale. Elle lui confia son trouble : l'immersion était si totale qu'elle avait eu la sensation physique de basculer dans une autre réalité. L'adolescent hocha lentement la tête, expliquant que sa sensibilité de passeuse d'âmes interférait avec le jeu, le rendant plus réel pour elle que pour les autres. Elle répliqua simplement en haussant les épaules.

Un silence pesant s'installa entre eux, tandis que l'écran continuait de luire doucement.

Melinda parcourut du regard sa boutique pour se rassurer. Un courant d'air froid effleura sa nuque. La médium se figea. Dans le coin de son champ visuel, elle remarqua un esprit sortant de l'écran de l'ordinateur. Il n'avait rien de pixélisé : un revenant, *comme ceux qu'elle voyait d'habitude*. Il se tenait, là, entre la médium et le comptoir, puis traversa rapidement l'espace, les pieds semblant toucher le sol. Reculant de quelques pas et refermant l'ordinateur au passage, Melinda le scruta attentivement : un homme élégant, le visage encadré par des cheveux châtain foncé, et revêtu d'une cotte de mailles médiévale.

Le revenant bredouilla, en balayant son environnement de ses yeux brun foncé paniqués :

— Ma...Ma fille !

— Qui êtes-vous ? chuchota-t-elle doucement. Je suis Melinda Gordon et je peux vous aider...

Il grimaça :

— Phénix !

Et le fantôme disparut aussitôt.

La médium secoua la tête, fixant l'endroit où il se tenait quelques secondes plus tôt. Des

centaines de questions se bousculaient dans son esprit en effervescence : qui était cet homme ? Qui était sa fille ? Comment un fantôme pouvait-il être dans un jeu ?

La voix de Ned la tira de ses réflexions :

— On dirait que tu viens de voir un esprit...

— Oui, confirma-t-elle.

La médium lui expliqua ce qu'elle sut du fantôme. Elle fit une courte pause puis enchaîna :

— Pour le jeu, je pense que Jim pourra vaincre le Docteur Je-Sais-Tout...

Ned approuva silencieusement. Melinda chercha plus d'informations sur le revenant pendant un moment.

Puis elle murmura :

— Rien de concluant... Il va falloir que je retrouve cet esprit errant... Dans le jeu ou ailleurs, peu importe ! Phénix est sûrement un pseudonyme...

Elle jeta un rapide coup d'œil à l'horloge murale, prit son portable, et, après avoir enjoint à Ned de rester derrière le comptoir, se rendit chez elle.

Au même moment, aux confins de l'univers, dans l'isba de Baba Yaga montée sur des pattes tortueuses et bien capricieuses de poulet.

La vieille sorcière et sa fille, Maria, assises sur des trônes d'or aux coussins verts, savouraient un thé au parfum subtil qui embaumait toute la pièce. Baba Yaga déposa sa tasse en porcelaine finement ciselée près du samovar orné d'arabesques dorées, puis déclara :

— Mon enfant, le jeu va bientôt commencer ! Eh ! Eh ! Nous allons nous amuser ! On n'attend plus que l'arrivée des autres joueurs ! Tu es un génie, Macha, pour cette création !

La jeune femme natta sa longue chevelure blonde et répliqua :

— Maman, je te rappelle que l'idée est d'Andriouchka[2]. C'est lui, l'informaticien ! Je m'occupe de l'aspect magique du jeu et de son influence dans les mondes... Crois-moi, c'est

déjà énorme ! Pas de répit, Je passe mes nuits dans mes manuscrits...

Elle se prit la tête entre les mains et se tut.

— Ne t'en fais pas, mon ange ! chuchota sa mère. C'est la raison pour laquelle nous suivons tout ce qui se passe, non pas sur cette assiette d'argent et cette pomme d'or...

Elle désigna d'un geste de sa main ornée de bagues les artefacts de voyance traditionnels — une vieille assiette d'argent écaillée et une pomme dorée rabougrie — qui reposaient sur une table basse non loin de la gigantesque bibliothèque.

— Mais bien depuis cette télévision géante !

Les yeux bleus scintillant de fierté, elle pointa du doigt l'immense écran sur lequel se succédaient des images colorées de différents moments du jeu.

— D'ailleurs, Macha, pense à ta santé, mon enfant ! Sinon, réjouis-toi : les jeux ne font que commencer ! D'ailleurs, devrais-je leur donner un petit cadeau de bienvenue ?...

Yaga sortit de sa poche une pelote de laine magique et la fit tourner entre ses doigts.

— ...Ou pas ? Les aider ou non ? Une petite surprise est toujours agréable, non ?

Sa fille approuva. Un tonnerre éclata dans le lointain. Ses yeux brillèrent d'un éclat malicieux.

— Pour le reste, je verrai !

Et les deux Slaves terminaient en silence de boire leur thé.

Quelques heures plus tard, dans le salon des Clancy,

Melinda exposa la situation à son mari. Installés côte à côte sur le canapé beige, elle tenta de le convaincre de s'immerger avec elle dans l'univers des *Vingt-Sept Royaumes* pour l'aider à libérer l'esprit de Phénix et pour réussir le premier niveau. Jim accepta sans hésiter. Son instinct de protection, couplé à la nécessité de ses compétences médicales pour vaincre le Docteur Je-Sais-Tout, ne lui laissait guère d'autre choix.

Il procéda à son inscription sous le pseudonyme d'*Ivan 4*, créant un avatar à son image, ce qui ne manqua pas de faire sourire Melinda. Par souci de réalisme, il sélectionna le statut « Marié » et opta pour des pouvoirs magiques liés à la guérison. Une fois leur union virtuelle confirmée

sur leurs profils respectifs, le couple lança la partie. À l'instant même où le jeu reprenait, une lumière bleu nuit jaillit du moniteur dans un tourbillon magnétique. Avant même qu'ils ne puissent réagir, Jim et Melinda furent aspirés par l'éclat aveuglant. Le calme revint aussitôt dans la maison, désormais déserte.

Au village de Breinigerberg, dans le jeu *Les Vingt-Sept Royaumes*

Jim et Melinda clignèrent des yeux en découvrant leur nouvel environnement. Main dans la main, ils avançaient d'un pas rapide sur le sentier battu, cherchant un indice de la présence du Docteur Je-Sais-Tout. Ils scrutaient chaque façade. Autour d'eux, des maisons en brique et des terrains à perte de vue, mais aucun indice significatif. Ils arrivèrent au marché, l'endroit le plus fréquenté du village : des marchands de fruits, de légumes, de viandes et, un peu en retrait, de poissons, qui discutaient avec des clients impatients ; des femmes, assises dans un coin, partageaient les derniers potins sur leurs voisins ; des enfants qui couraient dans tous les sens ; des vieux qui observaient silencieusement les alentours.

Jim s'approcha d'un stand de vêtements et interpella le marchand :

— Excusez-moi, Monsieur ?

Le vendeur, un petit homme trapu bien enveloppé dans son manteau de laine élimé, leva les yeux par-dessus ses lunettes.

— Oui ?

— Savez-vous où se trouve le Docteur Je-Sais-Tout ?

Il fronça des sourcils et marmonna en anglais avec un fort accent allemand :

— Oui, continuez tout droit. Troisième maison après le marché. Vous ne pouvez pas rater l'enseigne !

— Merci, répondit Jim avec un sourire.

Pendant ce temps, Melinda scrutait la foule, espérant repérer Phénix. En vain. Par contre, elle discerna un esprit parmi les clients, un peu à distance, qui observait d'un air curieux les gens passer près de lui. Lorsque leurs yeux se croisèrent, un étonnement s'inscrivit sur son visage, puis le fantôme arriva en un clin d'œil devant elle.



Il murmura :

— Quelqu'un peut me voir ? Pouvez-vous m'aider ?

Elle le détailla : un homme d'âge mûr vêtu du sarrau de docteur, avec un masque chirurgical sous son menton et des gants de latex bleus aux mains.

La jeune femme pensa :

Un autre esprit errant dans un jeu vidéo ?

Le revenant lui sourit, les yeux agrandis d'étonnement.

La médium lui dit doucement :

— Monsieur, je suis Melinda Gordon...

Étonnés, Jim et le marchand interrompirent leur conversation et tournèrent la tête vers elle .

Gênée de leurs regards insistants, elle balbutia :

— Excusez-moi... Je parlais avec quelqu'un...

Jim comprit aussitôt et lui adressa un léger signe de tête. Elle s'éloigna avec le fantôme vers le prochain étal. La médium discuta avec ce dernier et apprit son nom et la raison de ses errements.

Melinda rejoignit son mari.

Elle serra les mains de Jim entre les siennes en chuchotant :

— Je te laisse chercher le Docteur Je-Sais-Tout. Moi, je vais aider le Docteur Albert Glassman à retrouver ses pinces pour les donner à son collègue Frank Baum...

— D'accord, Mel ! répondit-il en lâchant ses mains et en l'embrassant chastement sur la joue droite. On se rejoint où ?

— Au marché ?

—Parfait !... Mais comment on reste en contact ?

En fouillant les poches de son uniforme, Jim trouva un téléphone cellulaire. Il le brandit en bafouillant :

— Mel, le jeu a prévu le coup !

Elle confirma la même trouvaille de son côté.

— Jim, un téléphone... dans un monde médiéval ?

Il haussa les épaules.

— Un cadeau des développeurs du jeu, apparemment.

Melinda approuva bien qu'elle haussa les épaules.

Ils échangèrent un sourire, puis se séparèrent.

Dans le palais somptueux de Kochtcheï l'Immortel, au cœur de la capitale du Vingt-Septième Royaume[3].

Le sorcier folklorique, vêtu d'une ample robe qui accentuait sa maigreur, plana jusqu'à son trône. Tous ses serviteurs longeaient le mur pour ne pas rencontrer ses yeux sombres, porteurs du mauvais œil. Ignorant au passage les somptueux mets sur la table gigantesque en bois rare, les paniers d'osier remplis de pain et de sel et les verres de cristal remplis d'un liquide ambré, il ordonna :

— Punissez Phénix ! Cet oiseau de malheur ! Enfermez-le dans le donjon nord, maintenant !

Des serviteurs et des Ombres coururent chercher l'esprit errant. Le tsar, sourire machiavélique, s'étira et fit bruyamment craquer ses doigts.

— Mais avant, murmura-t-il dans sa barbe. J'ai des priorités...

Puis il se cala confortablement sur son trône orné des insignes de royauté et du blason familial et s'exclama :

— Miroir, mon beau miroir, montre-moi les nouveaux joueurs et leur apparence réelle !

Il songea :

*Des impudents qui ne connaissent pas le réel coût à vouloir passer par mon royaume ! Ah ! Ah !
Du plaisir en perspective !*

Il leva les mains dans les airs, immobilisant tous ses serviteurs invisibles.

— Dis-moi s'ils sont plus intelligents et rusés que moi ! *Davaï*[4] !

Le miroir géant en obsidienne, accroché sur le mur en face du siège royal, traversa l'espace en flottant dans les airs pour s'immobiliser devant lui. Sa surface vira au bleu ciel, puis au vert pomme avant de montrer Melinda et Jim.

Se grattant le menton, le tsar se leva pour regarder de plus près l'image que lui renvoyait le miroir. Après avoir observé pendant un certain temps, il s'écria :

— Vassilissa 3 ? Quel pseudonyme significatif pour une mortelle de l'autre bout du monde ! Une médium, qui plus est ! L'occasion en or !

Il prit ses aises sur le trône et vida sa coupe d'alcool.

— Le jeu ne fait que commencer, et il se joue à plusieurs ! Tous ceux qui entrent dans mon royaume ne savent jamais quand ils vont en sortir. C'est moi seul qui décide ! Gamine, je vous ai offert une occasion de quitter le jeu... Mais maintenant que vous êtes revenue avec votre mari, vous resterez dans le jeu selon ma volonté ! Et je n'ai pas encore dit mon dernier mot ! Je leur montrerai à ces petits malins qui est le chef dans cette contrée.

Il scruta l'artefact magique avec intérêt, comme on regarderait une partie de football à la télévision.

Au village de Breinigerberg, dans le jeu *Les Vingt-Sept Royaumes*.

Melinda, guidée par Albert Glassman, se rendit au *St.-Antonius-Hospita*[5]. Elle expliqua la situation à la réceptionniste, s'attendant qu'elle la prenne pour une folle. Contre toute attente, celle-ci lui remit immédiatement une clé, en précisant qu'un coffre contenait les anciens instruments médicaux.

L'Américaine, contente, suivie par le défunt docteur allemand, se dirigea vers l'escalier qui menait vers le sous-sol, non sans faire un détour pour éviter les membres du personnel. Le revenant la guidait dans les couloirs blancs labyrinthiques parfaitement aseptisés.

Les archives étaient une grande salle au plafond bas et aux murs gris. Des étagères de même couleur que le mur étaient disposées en plusieurs rangées et étaient assez hautes pour toucher presque le plafond. Après la recherche dans les documents d'archives, la brune confirma les informations sur le Docteur Glassman. Il était mort le 3 mai 1950 d'une crise cardiaque, alors qu'il opérait un patient. La médium déduisit que les pinces étaient sans doute avec les autres objets dans le coffre mentionné par la réceptionniste.

Le revenant apparut devant elle et dit à voix basse :

— Le coffre... au fond de la salle... Près du mur... Il est verrouillé...

La jeune femme approuva.

Elle trouva le coffre-fort et le prit à deux mains avec beaucoup de précaution. Celui-ci était un vieil objet rectangulaire en or avec des pierres précieuses dont la moitié était tombée. Elle le déposa sur une table qui se trouvait dans la salle et un cadenas géant apparut avec un message :

« Quelle est la créature qui peut être où bon lui semble, plus rapide que le guépard, qui peut exister éternellement sans vieillir et qui peut devenir une menace sur Terre ? »

— Ce n'est pas un zombie, précisa le fantôme.

Son cœur battant la chamade, la réponse s'imposa à l'esprit de Melinda. Les mains tremblantes, la médium s'écria :

— Un esprit errant, un fantôme, ou un revenant !

Au dernier mot prononcé, un bruit sec retentit dans la salle silencieuse. Le cadenas avait cédé. Melinda ouvrit le coffre qui émit un bruit ressemblant à un cri plaintif et dévoila son contenu : plusieurs pinces et autres instruments de chirurgie et de médecine du siècle passé.

La médium sortit les objets un à un d'une main hésitante en demandant à Albert s'il s'agissait de ses pinces. Après plusieurs essais, elle parvint à trouver les siennes. Puis, ils revinrent à la réception pour redonner la clé.

En suivant les indications de la réceptionniste, Melinda trouva facilement Frank Baum, auquel elle lui expliqua la dernière volonté du défunt docteur. Frank Baum, un septuagénaire sévère, l'écouta attentivement. À la mention de son mentor, son regard s'adoucit. Il murmura :



— Merci... Je conserverai ces pincettes en sa mémoire...

À la droite de la médium, le revenant tourna sa tête vers sa droite et s'écria :

— Je vois une lumière !

— C'est pour vous, murmura-t-elle.

— Ma femme... Elle est là !

— Que le dernier voyage vous soit le plus doux possible, conclut Melinda avec quelques larmes qui perlèrent aux coins de ses yeux.

Le revenant s'avança vers le point lumineux au fond de la salle que lui seul voyait, se laissant gentiment enlacer par cette pureté divine.

La médium le regardait jusqu'à le perdre de vue. Une fois le fantôme parti, elle informa le docteur des derniers mots de son collègue.

Melinda retourna au marché de Breinigerberg, où elle attendit Jim.

Pendant ce temps, devant la maison du Docteur Je-Sais-Tout.

Jim frappa à la porte. Des pas feutrés s'entendirent, puis la porte s'ouvrit lentement. Un homme d'apparence austère se tenait sur le seuil. De stature moyenne, il portait le sarrau de docteur, stéthoscope au cou. Son regard — froid et méprisant — mettait mal à l'aise.

— Que voulez-vous ? demanda-t-il sèchement.

— Discuter de médecine, répondit Jim calmement.

Le Docteur hésita, puis s'écarta en le laissant entrer. Jim le suivit dans sa cuisine. La pièce était faiblement éclairée par une chandelle. Des ombres dansaient sur les murs, laissant planer une atmosphère oppressante. Les planches grinçaient à chaque pas.

Le Docteur Je-Sais-Tout fit la proposition suivante :

— Nous poserons les questions à tour de rôle — une vous, une moi. Chacun disposera de cinq

minutes pour répondre. À vous de commencer.

Les deux hommes demeurèrent debout, chacun à un bout de la table en bois où la flamme de la chandelle relevait leurs visages sérieux. L'ambulancier acquiesça.

— Très bien. Si un patient se plaint de douleurs au cou, quels muscles peuvent être en cause ?

Le docteur resta silencieux pendant quelques secondes, déstabilisé. Puis, il s'éclaircit la gorge et répondit :

— Les muscles... du cou.

— Lesquels ?

Un bref silence.

— Je connais le terme en allemand, mais je veux vérifier les noms en anglais... Dans un dictionnaire...

— D'accord, mais amenez-le sur cette table !

Le Docteur s'éclipsa de la cuisine et revint rapidement avec *Abécédaire* illustré, celui avec le coq sur la couverture. Jim sourit et retint un fou rire.

Il pensa *Sérieusement un Abécédaire lui donnera réponse à tout !? Ça sent la charlatanerie ! Sauf s'il est sérieux et que la couverture a été réalisée par ses petits-enfants...*

L'Allemand ouvrit une page au hasard et dit :

— Coq.

Jim soupira et répliqua sévèrement :

— Non... Soit le sternocléidomastoïdien, le platysma ou le trapèze, selon la localisation.

Le médecin serra son livre pour dissimuler le tremblement des mains.

— À mon tour, fit le Docteur Je-Sais-Tout. Quels types de muscles font partie du système musculosquelettique ?

— Trois types de muscles : squelettiques, lisses et cardiaques.

Le Docteur se redressa, triomphant. Il brandit son *Abécédaire*:

— Faux, jeune homme ! Il y a quatre types de muscles, ceux de la tête, ceux du ventre, ceux des bras et ceux des jambes...

Un froid s'insinua dans la pièce. L'ambulancier le regarda :

— Ce n'est pas une classification reconnue.

Le Docteur Je-Sais-Tout se plia en deux, comme sous l'effet de la douleur qui le forçait à s'asseoir sur la chaise et à reprendre son souffle. Jim fit un mouvement vers lui, les yeux brillant d'inquiétude.

— Laissez-moi vous interroger, croassa l'Allemand devenu pâle. Dites-moi comment guérir une douleur au dos ?

Jim répondit calmement, en expliquant les étirements, les postures et les traitements possibles. Le docteur désapprouva sa réponse et répliqua :

— Non ! Il faut sauter d'une jambe à l'autre sur le foin. Puis, frotter le dos avec une roue pendant quelques jours.

— Vous êtes un charlatan, conclut Jim en fronçant les sourcils.

S'il soignait ainsi les pauvres villageois, c'est un miracle que ces derniers soient encore en bonne santé, songea l'ambulancier, en clignant des yeux.

Le Docteur Je-Sais-Tout chancela et s'effondra sur la chaise, les yeux vitreux.

Un parchemin géant apparut devant le mari de Melinda, affichant un message :

« Mission du Niveau 1

Débarrasser le village de Breinigerberg du Docteur Je-Sais-Tout.

Mission réussie ? »

Le Docteur Je-Sais-Tout, pâle comme un mort, disparut en un clin d'œil. Tout comme le parchemin.

Encore surpris, Jim sortit de la maison et rejoignit sa femme au marché.

Aux confins de l'univers, dans l'isba de Baba Yaga.

Baba Yaga et sa fille Maria regardaient attentivement l'arrivée d'Ivan 4 dans le jeu. Elles buvaient leur énième tasse de thé. Elles étaient intriguées de savoir qui était le mystérieux joueur qui parvint à vaincre le Docteur-Je-Sais-Tout, le premier depuis la création du jeu.

— Intéressant... Un couple marié et efficace, commenta la plus âgée.

— Ce qui m'intrigue surtout, c'est Vassilissa 3, répondit Maria. Elle possède toutes les capacités de médiumnité dès le premier niveau, au détriment des autres sous-catégories du parapsy ! Je vais la surveiller de près !

— Ce qui signifie que Kochtcheï sera également intéressé par elle. Et tu sais ce que cela signifie !

— Nous verrons bien...

— N'oublie pas que j'ai la possibilité de les aider....

— Pour ma part, commenta Maria avec un large sourire, je peux toujours gratifier une connaissance immédiate du médecin généraliste à Jim Clancy, à la fois dans le jeu et dans la réalité. Une belle récompense n'est-ce pas ? Pour Melinda, je verrai...

Baba Yaga approuva d'un signe imperceptible de la tête et chacune vida sa tasse, impatiente de connaître un nouvel épisode du jeu vidéo.

Au Vingt-Septième Royaume, au palais somptueux de Kochtcheï l'Immortel.

Le mage maléfique cessa de déguster la sapide cuisse d'oie pour suivre les événements du jeu dans son miroir magique.

— Voilà qui devint intéressant !... Une médium... Une occasion rêvée !

Il claqua des doigts et le repas disparut instantanément. Des murs sortirent des silhouettes noires vaguement humaines, se faufilant dans les zones d'ombre du palais, des gardiens

vigilants et infatigables de sa demeure.

— Et de la meilleure des manières, n'est-ce pas mes collaborateurs ? s'écria l'Immortel.

Des formes noires, les Ombres, virevoltèrent autour du tsar, leur chef, en murmurant :

— Oui, Votre Altesse, Seigneur des ténèbres et de la magie ! Nous sommes à vos ordres !

Un sourire sardonique s'étira sur son visage. Il se frotta les mains d'anticipation.

— D'abord, continuez à garder les passages magiques autour de mon *dvoretz***[6]**. Ensuite, continuez à surveiller toutes les sorties du jeu ! Exécution !

Les entités néfastes firent une courbette devant leur maître et quittèrent la salle, obtempérant à la demande. Le mage maléfique s'installa confortablement sur son trône et fixa attentivement son miroir magique.

— Et moi, je veillerai à vous garder dans le jeu... Tant que vous ne collaborez pas avec *moi* !

Un sourire s'étira sur son maigre visage.

— Plus vous restez dans mon Royaume, Jim et Melinda, plus les conséquences deviennent lourdes dans *votre* monde.

Il éclata d'un rire qui arrachait des frissons, faisant trembler les murs et les serviteurs de son palais.

Au village de Breinigerberg, dans le jeu *Les Vingt-Sept Royaumes*.

Jim et Melinda, main dans la main, marchaient sur le sentier du village, cherchant une sortie. Après plusieurs heures, une grande porte s'éleva devant eux. Fébriles comme des enfants, ils lurent l'inscription :

« Vos options du moment :

1. Rester au niveau 1
2. Passer au niveau 2



3. Boutique
4. Menu principal
5. Amélioration
6. Sauvegarder et quitter »

Sans hésiter, le couple choisit la dernière option, mais un mur de briques les attendit.

— Jim, bredouilla Melinda, on est coincé ! Qu'est-ce qu'on fait ?

Il prit une inspiration.

— Alors on continue...

Ils échangèrent un regard déterminé et inquiet.

— En espérant ne pas y demeurer pour l'éternité... Ni y mourir, ajouta d'un ton lugubre l'ambulancier. On passe au prochain niveau, mais avant on améliore les capacités de nos avatars...

Aussitôt dit, aussitôt fait, le couple franchit ensemble la porte qui menait au niveau suivant.

[1] Breinigerberg — Village en Rhénanie-du-Nord-Westphalie, Allemagne.

[2] Andriouchka — Diminutif russe pour le prénom Andreï.

[3] Vingt-Septième Royaume — Littéralement « Royaume plus loin que trois fois neuf terres », ?????????? ??????, *Trideviatoe Tsarstvo*, désigne un royaume lointain dans les contes russes.

[4] *Davai* — Expression russe qui signifie littéralement « Donne » et est employée au sens de «



Vas-y ! »

[5] Le *St.-Antonius-Hospital* (Eschweiler, en Allemagne) — Hôpital le plus près de Breinigerberg, à une vingtaine de minutes en voiture.

[6] *Dvoretz* — Château des contes slaves.

Publié sur [Fanfiction.fr](https://www.fanfiction.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.*

2026 © Fanfiction.fr - Tous droits réservés