

L'amour ne connaît pas de loi

par

Nakou

1

Il était une fois, dans un pays très lointain... Ouais bon, laissons tomber les formules classiques. Ici Nakupidon, du bout de la plume de Lanakou, pour vous conter une belle histoire... Du moins, j'espère qu'elle sera belle, car tout dépendra de vos choix! En effet, le chemin du grand amour demande parfois du courage.. Cette histoire se passe donc dans un royaume, où une reine se faisait mourante. Joyeux comme début, me diriez-vous... Oui, je sais, je raffole d'histoire macabre. Mais il existait un remède! Une fleur dorée aux pouvoirs magiques sauva la reine, lui permettant de mettre au monde un enfant, qui hérita des dons de guérisons de la fleur. Hélas... Mère Gothel kidnappa l'enfant et l'enferma dans une tour où elle passa le restant de ses jours, entre la cuisine, les livres, les dessins et toute sorte de passe-temps capable de tromper son ennui l'espace d'un instant... Ce que l'histoire ne vous dit pas, c'est la découverte qu'elle fit, un jour, dans sa prison de pierre. Alors qu'elle s'était brossé la vingtaine de mètres de cheveux dont elle était dotée et qu'elle avait vérifié soigneusement qu'elle n'avait aucun noeuds et qu'ils étaient aussi doux que d'habitude, Raiponce entreprit de faire les poussières pour éviter d'en retrouver dans sa chevelure. Elle préférait anticiper et nettoyer avec un chiffon et un balais plutôt qu'avec ses cheveux... Sage décision! Toujours est-il qu'en déplaçant les meubles et les objets pour atteindre les coins, elle remarqua une fiole qu'elle n'avait jamais vu auparavant. La saisissant et l'amenant près de son visage, elle l'observa avec intérêt. La fiole était verte (oui, cliché, certes, je ne choisis pas sa couleur, elle était vraiment!) et semblait scintiller d'un éclat surnaturel. La curiosité de Raiponce fut piquée à vif. Mettons nous dans sa peau à présent... Car son aventure va devenir la votre. Que décidez-vous de faire?

* **Boire la fiole** => 2

* **Analyser son contenu** => 3

2

Cette couleur vert pomme vous fascine décidément de plus en plus. Pourquoi Mère Gothel aurait-elle apporté cette fiole si elle représentait un quelconque danger? Après tout, si Raiponce était condamnée à demeurer ici, c'était pour être en sécurité... Cela ne pouvait pas être bien méchant! Débouchonnant le flacon, vous le portez à votre nez, histoire de s'assurer que son effluve n'est pas nauséabonde... Et comme pour vous inciter à la boire, son odeur alléchante vous attire! Qu'est-ce qu'un si petit flacon peut bien faire, de toute façon? Vous décidez de le vider d'un trait... Et êtes pris d'une quinte de toux. Auriez-vous avalé de travers? Vous ne pensez pas. Vous lâchez le flacon pour porter vos mains à votre bouche, et réalisez que le sol semble soudain bien bas, et votre équilibre dans cette position est bien instable... Vous posez vos mains sur le sol... Attends... Quoi? Vous jetez un oeil à ce qui était autrefois des mains pour y découvrir des... pattes! Votre coeur a raté un battement. Tout va bien, je vais bien. C'est du moins ce que vous vous répétez pour tâcher de calmer votre pouls bien décidé à gagner le marathon. Bien que fort perturbé de marcher à quatre pattes, vous parvenez à atteindre le miroir et découvrez avec horreur que vous êtes devenu un chien! Très joli, certes, mais ça semble tout de même vous poser un problème! La panique vous gagne à mesure que l'idée d'être ainsi retrouvée par votre geôlier émane en vous. Il vous faut trouver une solution, et vite! Précipitamment, vous filez dans les étages inférieurs de la tour en quête d'un document ou d'un antidote, mais vos pattes malhabiles ne vous permettent pas de tourner les pages, et votre stress ne fait qu'empirer les choses. Alors que vous reculez en secouant la tête, cherchant du regard la moindre solution possible dans la pièce, vous sentez un courant d'air et manquez d'échapper un sursaut. Vous jetez un oeil derrière vous et remarquez un trou dans le mur... Vous ignorez à ce jour qu'il existait une sortie à cette tour, et, soudain plus curieuse qu'inquiète, vous vous y engouffrez... Au dehors, le soleil se couche à l'horizon, et une brise légère vient vous libérer de cet effroyable sensation d'oppression qui vous avez saisi un peu plus tôt... Mais une femme vêtue d'une longue cape semble approcher de la tour... Mère Gothel rentre à la maison! Le stress remonte d'un pic. Que faire?!

* **Courir à sa rencontre en espérant recevoir de l'aide** => 4

* **S'enfuir dans les bois** => 6

3

Vous décidez d'être prudent et d'éloigner cette fiole attirante de votre visage. Curieuse, vous ne la reposez cependant pas où vous l'avez trouvée et décidez de l'emporter à votre petite atelier d'alchimiste. Vous en disposez délicatement un goûte sur une fine lamelle de verre et la portez à votre microscope. Etrange, il semblerait que le liquide contienne de l'ADN animal, selon votre analyse. Vous décidez d'en remplir une petite éprouvette et de le mélanger à un autre liquide censé réagir au contact d'un poil animal, mais vous n'en avez pas l'occasion que Mère Gothel rentre soudain sans crier gare et vous prend en flagrant délit. Vous

êtes de prime abord tant étonné qu'elle ait pu rentrer sans vous appeler et se servir de votre chevelure que vous ne cherchez même pas d'excuse pouvant adoucir sa réaction et, furibonde, Gothel vous arrache le flacon des mains. -De quel droit fouilles-tu dans mes affaires, Raiponce?! Vous hurle-t-elle. Vous tentez de bredouillez une réponse, mais les flammes dans ses yeux vous dissuadent de vous justifier. Par chance, elle décide de ne pas vous punir trop sévèrement - vous êtes juste envoyée dans votre chambre. Assise sur votre lit, vous vous demandez ce que peut bien vous cacher votre tutrice. Pourquoi aurait-elle laissé entrer quelque chose de dangereux ici? Les heures passent, et la nuit montre timidement le bout de son nez. Envahissant les lieux de sa pénombre, elle ne parvient cependant pas à vous entraîner dans un sommeil profond. Si certes la fatigue vous fait rêvasser, le sommeil ne vous gagne pas... Cette fiole ne cesse de vous tourmenter l'esprit. Sa couleur vive, vos découvertes... Qu'est-ce que Gothel fabriquerait avec une potion à base de cellules animales? A quoi cela pourrait-il bien servir, et pourquoi vous le cacher et réagir si violemment?

Toutes ces questions commencent à peser trop lourd dans votre esprit. Vous décidez de vous lever et d'atteindre la porte sur la pointe des pieds pour ne pas faire grincer le plancher de votre chambre. Une fois que vous y êtes parvenu, avec toutes les précautions nécessaires vous faites glisser le loquet et ouvrez la porte en évitant de la faire grincer ; avant de vous extirper de la pièce. Vous fouillez la salle principale, les pièces annexes, espérez secrètement que Gothel n'est pas allée dormir avec la fiole. Le jour semble d'ailleurs s'être levé entre temps, entraînant probablement Gothel à l'extérieur, si vous avez de la chance. Votre punition paraît avoir duré plus longtemps que vous ne l'avez cru, et vous n'avez aucune idée de l'heure qu'il est à présent. Cette petite potion vous obsède, prenant le pas sur le reste, et la curiosité vous pousse à la rechercher avec une telle détermination que vous parvenez finalement à mettre la main dessus! A présent que votre méfait est renouvelé et que vous avez de nouveau brisé un interdit... Que faites-vous?

* **Boire la fiole** => 2

* **La détruire** => 5

C'est décidé : cette potion ne peut que provenir de l'extérieur, et seule Mère Gothel en connaît l'origine et pourrait l'annuler. Bien que vous redoutez son courroux, vous vous précipitez vers elle aussi vite que vos nouvelles pattes vous le permettent. Étonnée, elle vous repousse au premier abord du revers de sa chaussure et appelle votre nom d'une voix pressante, regardant vers le sommet de la tour. Face à l'absence de Raiponce, elle tourne vers vous un regard noir. Elle semble avoir compris ce qui est arrivé, et loin d'être décidée à vous venir en aide, elle prend soudainement la parole, sa voix froide et dure ayant l'effet

d'une douche froide sur vous: -Puisque tu as touché à mes affaires, Raiponce, tu vas apprendre par toi-même à quel point la curiosité est un vilain défaut, et de ce dont je t'ai toujours protégé... ... Le monde extérieur. Elle vous en a bien assez parlé pour vous terrifier à ce sujet! Sans ajouter un mot, elle réhausse sa cape en vous tournant le dos et s'en va sans un regard. Elle ne se retourne à aucun moment et disparaît entre les buissons du sous-bois. Vous la regardez partir, estomaquée. Vous voilà seule, confrontée à votre erreur, et vos possibilités de survie sont réduites. Vous pouvez très bien retourner dans la tour et tenter de vous nourrir comme vous l'avez toujours fait jusque là, mais en vous accommodant à votre nouveau corps, qui vous empêchera très probablement de cuisiner... Vous pouvez toujours tenter de suivre Gothel, mais votre instant de réflexion vous a fait perdre sa trace, et elle ne veut visiblement plus de vous. Est-elle partie chercher un remède, ou vous a-t-elle définitivement abandonnée? Difficile de savoir. Vous n'avez pas songé un seul instant que vous lui étiez vitale cependant. Peut-être que trouver de l'aide ne serait pas une mauvaise idée, mais auprès de qui? Vous êtes un chien! Que pouvez-vous bien faire?

* **Retrouver Pascal** => 7

* **S'enfuir dans les bois** => 6

* **Attendre le retour de Gothel** => 8

5

Vous resserez le poing autour de la fiole. Cette attraction ne peut qu'être nocive. Vous ne céderez pas à cette envie aussi soudaine qu'inexplicable, et vous empêcherez Mère Gothel de tourner à la Gollum! Bien qu'elle en voudra, elle vous remerciera probablement plus tard... Ou du moins, elle sera libérée de la violence qui l'avait saisi un peu plus tôt! Vous décidez donc de la briser. Rien de plus simple, dans un élan de colère contre cette substance étrange, vous la jetez avec violence contre l'un des murs de la salle, et la fiole se brise en milles morceaux, libérant une délicate odeur de pomme. Alors que vous vous munissez d'un ramasse poussière et d'une balayette pour ne pas laisser de preuves de votre meurtre, des pas furibonds se rapprochent, et Gothel apparaît dans la pièce. -Raiponce!! Qu'est-ce que tu as fais!?! Sans même vous accorder la moindre attention, elle traverse la pièce d'un pas rapide, à la limite de la course, et s'agenouille devant les débris au sol. Visiblement, vous n'avez pas fait le bon choix.. Elle se relève, face au mur, et, les dents serrées, elle murmure: -Puisque me voler et m'analyser comme tu l'as fais ne t'ont pas suffi et qu'il t'a fallu détruire ma propriété... Vous n'entendez pas la suite de la phrase, mais vous la voyez alors se retourner vers vous, le regard plus noir que jamais. Elle vous saisit par le poignet et vous entraîne dans les bas-fonds de la tour où elle vous pousse violemment avant de conclure: -Désormais tu resteras ici et je ne veux plus jamais te voir à l'étage à fouiner dans ce qui m'appartient, est-ce que c'est clair?! Terrifiée, vous hochez de la tête sans oser répliquer. Vous n'avez

décidément pas fait le bon choix... Votre aventure s'arrête ici.

6

Vous optez pour la fuite, de peur d'être sévèrement punie par Gothel... Et puis, n'avez-vous pas toujours rêvé de découvrir ce monde où s'enfoncent chaque jour votre tutrice tout en vous interdisant d'y mettre les pieds? Peut-être qu'avec un peu de chance, vous verrez même les lanternes! Mais cette possibilité réjouissante ne prend pas le pas sur votre stress, et votre cœur bat à tout rompre tandis que vous vous enfoncez en courant dans les bois. Vous jetez un œil derrière vous pour voir disparaître la tour, mais ne prenez ainsi pas garde à l'endroit où vous posez les pattes... et percutez quelque chose de plein fouet! Un peu sonnée par le choc, vous vous redressez pour voir face à vous une petite chienne qui semble aussi surprise que vous. Elle vous accorde néanmoins un sourire poli, s'apprête à vous dire quelque chose, mais des cris dans son dos la font tressaillir et revenir à l'instant présent. Avant que vous n'ayez pu jeter un œil sur la provenance des bruits qui vous parviennent, elle vous donne un léger coup d'épaule pour vous pousser à lui emboîter le pas et aller vous cacher avec elle. Vous vous abritez finalement juste à temps dans un bosquet pour voir des hommes armés de filets traverser le bois. Vous échappez un soupir. Décidément, le danger commence déjà! La petite chienne vous accorde un sourire et décide de se présenter: -Je m'appelle Ange. Vous informe-t-elle. Elle semble sympathique et bienveillante, et voici pour vous la chance de découvrir un nouveau monde avec quelqu'un qui semble s'y connaître... A vous de voir - déjà fatigué de vos aventures? Que choisissiez vous de faire?

* **Sympathiser avec l'inconnue** => 9

* **Rentrer à la maison** => 10

7

Abattue, vous regardez fixement le sol, jusqu'à ce qu'un léger son, comme quelque chose grattant une surface râpeuse, vous parvienne. Vous levez le regard au ciel, en direction du mur de la tour, et repérez un petit caméléon qui vous regarde avec de grands yeux.

-Pascal! criez-vous à son attention. Cette vision vous réchauffe le cœur - votre ami de toujours vous a retrouvé! Il descend jusqu'à vous et grimpe sur votre épaule, semblant vous avoir reconnue. Quel soulagement! Un espoir vous traverse soudain, et vous lui demandez précipitamment: -Est-ce que tu peux me comprendre?! Il secoue la tête, vous faisant ainsi réaliser qu'il ne parle pas votre langue et ne peut pas vous répondre. Cependant, il est bel et bien en mesure de savoir ce que vous lui dites, comme lorsque vous étiez humaine. Sa compagnie semble alléger la lourde peine à laquelle vous avait condamnée Gothel, mais vous n'êtes pas sorti d'affaire pour autant! Le retour de Pascal vous a redonné de la force et, décidée, vous

retournez dans la tour et la mettez sans-dessus-dessous, en quête d'une solution qui vous semble difficile à trouver. Heureusement, Pascal tourne les pages des livres pour vous et vous aide dans vos recherches. Au bout de longues heures, vous parvenez à trouver un dessin proche de la fiole que vous avez ingurgitée, et découvrez qu'il existe bel et bien un antidote! Fière de votre trouvaille, vous allez dans la forêt en quête des ingrédients et revenez quelques jours plus tard. Votre mixture prête, vous l'avez et redevenez simplement normale. Vos cheveux sont toujours aussi longs, vos yeux aussi brillants, et Pascal aussi petit. Vous décidez de reprendre votre vie comme si rien ne s'était jamais passé, comme si tout n'avait été qu'un horrible cauchemar... C'est d'ailleurs ce à quoi vous songez en vous réveillant, dans votre lit, ce matin là. Vous êtes consciente que Mère Gothel rentrera. Mais pour le moment, un étrange bruit provient de l'extérieur, comme si quelqu'un tentait d'escalader la tour... Mais cette histoire, Disney vous la raconte déjà. Votre aventure s'arrête ici.

8

Mère Gothel s'en est allée, et ne revient pas. Les jours paraissent une éternité, et la vie perd son sens et son goût. Raiponce commence à être ténailée par la faim, et décide de se retirer dans la tour où elle a grandi avant de commettre cette erreur qui, de plus en plus, lui semble avoir été fatale. Remontant jusqu'à l'étage, elle s'endort au milieu de la pièce, secouée par le froid et la solitude. Pascal vient la retrouver et, horrifié du spectacle que donne la petite chienne, il vient secouer son épaule et tenter de la convaincre de partir. Il n'a jamais vraiment eu de poids face aux décisions de la jeune fille, mais il ne la laisserait jamais dans un tel état! Il se glisse sous le bras de l'animal et lui offre un petit sourire encourageant, mais Raiponce est à bout de forces et refuse de se lever. Un bruit de pierres arrachées lui parvient de loin, et Gothel apparaît dans l'embouchure des escaliers. Elle détient l'antidote, et permet à Raiponce de reprendre forme humaine. Cependant, si elle l'a sauvé, sa sanction reste d'autant plus rude - il est interdit à Raiponce de quitter à nouveau la tour, condamnée à rester dans les étages inférieurs de celle-ci, et de toucher à nouveau aux affaires de sa pseudo-mère, restreignant une liberté déjà moindre. Raiponce ne proteste même pas, comprenant sa punition. Vous n'avez pas fait les bons choix, et votre aventure s'arrête ici.

9

Soulagée de rencontrer quelqu'un, vous décidez de tout confier à Ange sur votre mésaventure. La façon dont vous avez grandi dans cette tour, et cette étrange potion que vous avez décidé d'avalier et qui vous a transformé en animal. Vous lui assurez avoir été humaine, et même si elle semble vous regarder d'un oeil peu convaincue, elle décide de vous accorder le bénéfice du doute. Un détail semble l'avoir perturbée plus que le reste, puisqu'elle

demande, curieuse: -Tu n'es donc jamais sortie de ta tour? Vous secouez la tête, un peu honteuse. Être ainsi restée cloîtrée dans votre abri ne vous a rien appris de la vie, si ce n'est qu'elle est dangereuse et terrifiante. Vous connaissez certaines choses des livres que vous avez pu lire, mais vous ne savez même pas lesquels tiennent de la fantaisie et lesquels sont réels! Ange semble avoir de la peine pour vous. Malgré les difficultés de sa vie, elle semble apprécier sa liberté, et semble être bien plus expérimentée que vous ne le serez jamais. Avec un sourire bienveillant, elle vous propose alors, à votre plus grand étonnement: -Je peux te faire découvrir mon monde, si tu le souhaites. Cela te changerait les idées, et tu verrais autre chose que les murs de ta chambre. Ou je peux te raccompagner chez toi, comme bon te semblera. Découvrir un monde qui vous a toujours interpellé est une proposition qui vous tente, mais Mère Gothel serait d'autant plus furieuse... Que choisissez-vous de faire?

* **Rentrer à la maison** => 10

* **Accompagner Ange dans son monde et le découvrir** => 11

10

Intimidée, perturbée, vous décidez de rentrer à la maison. Ange approuve d'un signe de tête, ne perdant pas son sourire rassurant, et vous raccompagne à travers le bois, de sorte à ne pas retomber sur les hommes au filet, et de rentrer en un morceau. A mesure que vous marchez, vous échangez quelques paroles sur vos espoirs dans la vie, Ange mentionnant vaguement vouloir trouver un foyer, et vous les lanternes qui vous font tant rêver. La petite chienne semble voir de quoi vous parlez, les ayant déjà aperçu auparavant... Difficile de les rater, en même temps! Elles illuminent l'intégralité du ciel, le faisant briller bien plus encore que les étoiles. Mais déjà, vous arrivez à la tour, et le moment des au revoirs est arrivé. Ange vous informe avoir été ravie de faire votre connaissance, et vous souhaite d'arranger vos problèmes avant de faire volte-face et s'en aller. Une désagréable sensation vous saisit alors que vous la regardez s'éloigner, comme si votre choix n'était pas le bon. Le regret de ne pas avoir appris à la connaître davantage vous saisit, et tandis que la petite chienne revient sur ses pas en vous laissant derrière elle, il vous reste encore assez de temps pour changer d'avis. Une voix vous parvient, et vous tournez la tête vers la droite. Mère Gothel semble vous rechercher au pied de la tour. Qui choisissez-vous de rejoindre?

* **Retourner vers Gothel** => 16

* **Rattraper Ange** => 17

11

Ange vous sert de guide pour quitter la forêt et regagner le petit village en contrebas d'une colline. Elle vous y fait découvrir les ruelles pavées et les passages qu'elle a coutume

d'émprunter. Tout ceci vous semble tellement nouveau que vous pourriez même vous émerveiller devant une poubelle, ce qui semble beaucoup amuser votre coéquipière! Le jour finit cependant par vous rattraper et se lever à son tour. Les humains s'éveillent peu à peu, et s'embrassent dans la rue, laissant leur famille pour partir travailler. Vous notez que les yeux de Ange se sont voilés de tristesse, et que sa vie seule dans la rue doit être non seulement difficile, mais bien pesante... Vous devinez que quelque chose ne va pas et lui jetez un petit regard compatissant qui parvient à la convaincre de se confier à vous. -En vérité, j'ai eu cinq famille... Débute-t-elle. Son aveu semble lui briser le coeur, et son visage quelques minutes plus tôt tout joyeux semble porter une peine qu'elle tente en vain de refouler. Vous lui accordez un petit sourire triste, tenter de lui faire comprendre qu'elle parviendra, un jour, à trouver une famille qui l'aimera et qu'en attendant, vous êtes là, vous... Même si ce réconfort vous paraît bien moindre. Le faire remarquer à haute voix parvient cependant à lui arracher un petit rire, et ne voulant pas rester sur cette note triste, elle décide de vous emmener au parc. -Le temps m'a l'air plutôt idéal, je vais te faire découvrir les vraies merveilles de ce monde! Un peu étonnée par la conviction de Ange et son sourire assuré, vous la suivez timidement jusqu'au dit parc, et ne pouvez retenir un petit "wow" d'émerveillement. Vous êtes impressionnée par la couleur des feuilles des arbres et leur chute lente sur le sol, par la brise légère, les fleurs, la petite mare au milieu, secouée par une petite cascade aménagée. Cela ne semble pas grand chose, mais vous n'avez jamais encore approché la Nature de si près, et vos yeux sont déjà larmoyants à l'idée d'entrer dans ce petit morceau de paradis avec votre nouvelle amie, personne d'autre ne s'y étant encore aventuré en raison de l'heure matinale. Alors que vous avancez en regardant tout autour de vous, totalement absorbée par le spectacle, Ange vous saute dessus, vous entraînant dans un rouler-bouler dans l'herbe fraîche. Riant aux éclats, elle se précipite dans les feuilles et y saute pour s'y cacher, mais vous la talonnez déjà, pris au jeu. Vous courez après jusqu'au bord de la mare où elle s'arrête pour observer les poissons... Vous décidez de ralentir, comme pour vous arrêter à son côté... Mais décidez finalement de l'y pousser. Ange n'a pas le temps de se retenir à vous qu'elle se retrouve dans l'eau, au milieu des poissons curieux. Trempée, elle renvoie un coup de patte dans l'eau qui vous éclabousse si fort qu'on aurait pu croire que vous vous étiez baigné... N'étant plus à ça près, vous sautez à votre tour et achevez de vous chamailler au milieu des poissons effrayés. La journée s'écoule sur vos divers éclats de rire, et vos problèmes vous semblent finalement bien loin... Les jours, les mois, passent. Suite à une journée remplie de jeux, Ange et vous avez décidé de vous allonger dans l'herbe. Le ciel est dégagé, la nuit étoilée, et seules les cigales brisent l'absence de son. Vous n'êtes que toutes les deux sous la voûte céleste... Jusqu'à ce qu'une lueur apparaisse, se déplaçant. Cela n'a rien d'une étoile, et vous vous relevez un peu pour mieux l'observer. Plusieurs se joignent à elle, éblouissant le ciel d'un éclat doré... Vous jetez un regard étonné à Ange, votre coeur palpitant et les larmes vous montant aux yeux. Votre rêve est en train de se réaliser - le ciel se

remplit de lanternes! Comment pourriez-vous rêver d'un moment plus beau? Vous vous laissez choir à nouveau sur le dos, transportée par ce spectacle magnifique... Vous réalisez qu'il s'agit probablement là du plus beau moment de votre vie, et vous êtes profondément heureuse de le partager avec Ange... Mais vous vous apercevez, lorsque cette réflexion traverse votre esprit, que vous ressentez quelque chose de spécial à l'égard de votre amie... Elle n'est pas simplement une amie... Une légère angoisse vous saisit soudain, redoublant les larmes au coin de vos yeux. Pouvez-vous réellement admettre être tombée amoureuse d'une autre fille, et d'un animal qui plus est? Car si jusque là vous aviez oublié votre origine, vous êtes soudain très mal à l'aise... Alors que le spectacle bat son plein, vous vous relevez et vous éloignez, laissant Ange seule dans l'herbe. Etonnée, elle vous rejoint pour savoir ce qui ne va pas, ne comprenant pas votre attitude soudaine alors que vous aviez toujours rêvé de voir ces lanternes... Que faites-vous?

* **"Je suis humaine, je ne peux pas rester!" => 12**

* **Penaude, vous avouez vos sentiments... => 13**

12

-Raiponce? Que se passe-t-il? s'enquit Ange. Elle vous dévisage d'un regard à la fois soucieux, inquiet, et triste. Comment pouvez-vous être si attristé alors que votre rêve vient de se réaliser? Est-ce l'émotion qui vous éloigne? Elle ne comprend pas. Et vous lui tournez le dos, cherchant du regard une solution dans les pousses d'herbe. Que pouvez-vous bien dire? Vous êtes tellement prise au dépourvu... Et pourtant, il vous faut faire un choix - assumer vos sentiments, ou les fuir définitivement! L'un comme l'autre ne sera pas sans conséquences. Vous vous tournez vers elle, le regard sévère, comme pour vous donner une consistance: -Je suis humaine, Ange. Je ne peux pas rester. C'était magnifique mais... Vous cherchez rapidement une excuse et continuez, hésitante: -... tout ceci m'a rappelé d'où je viens, ma vie d'humaine. Nous n'appartenons pas au même monde. Vous évitez de développer sur les sentiments qui vous ont effrayé un peu plus tôt, mais le regard de Ange a changé, et elle dissimule avec mal la peine qui vient de la traverser... Que choisirez-vous de faire?

* **Mettre fin à cette histoire => 14**

* **Penaude, vous avouez vos sentiments... => 13**

13

Son regard vous a fendu le coeur. Vous décidez d'être au moins honnête envers elle et de lui expliquer la raison de vos agissements. Détournant le regard, vous grattez nerveusement le sol de votre patte, n'osant pas la regarder elle. Votre coeur bat vite, et vos joues s'empourprent

alors que vous cherchez vos mots. Elle s'apprête à dire quelque chose, mais vous lui emboitez le pas et vous empressez d'expliquer: -C'est tellement compliqué comme situation... Je suis loin de tout ce que j'ai toujours cru savoir, être... Loin de tous mes repères... Et pourtant, je me sens simplement moi-même auprès de toi... Alors que je ne suis pourtant pas un chien, et que je... je... Je ne pensais pas éprouver des sentiments pour... Une boule s'est formée dans votre gorge, et vous ne parvenez pas à achever votre phrase. Vous ressentez de légers tremblements vous saisir les épaules et lui jetez un regard timide et désolé. Ange semble avoir compris. Elle s'approche de vous et vous lèche le front, passant une patte autour de vous pour vous serrez contre son coeur, se voulant rassurante. Elle vous confie que vos sentiments sont réciproques, bien qu'elle ne cherchait pas à les analyser, mettre un nom dessus et changer quoi que ce soit entre vous - après tout, pourquoi changer une complicité si naturelle? Vous lui accordez un petit sourire réconforté. Il est temps de faire votre décision...

* **Vous décidez de vivre auprès d'Ange.** => 15

* **Rentrer trouver un remède** => 7

14

Son regard vous fend le coeur, mais votre décision est prise. Il serait irraisonnable de croire en ces sentiments si soudains et improbables. Et puis aimer un animal? une femelle? Quelle idée! Vous aviez attendu le Prince Charmant de vos contes de fée, pas une histoire aussi étrange! Si seulement vous étiez restée à la tour... Si seulement vous n'aviez pas bu cette potion... Vous n'en seriez simplement pas là. A vous torturer l'esprit et regretter vos choix. -Je suis désolée..., murmurez-vous, honteuse. Vous tournez le dos à Ange, murmurant des remerciements pour tout ce qu'elle vous a apporté, et la quittez, renfermant vos sentiments et les gardant pour vous. Vous rentrez à la tour dans le silence de la nuit, et gravissez les escaliers en colimaçon qui vous permettent d'atteindre l'étage le plus haut. Ici, vous vous laissez choir sur le sol, en pleurs. Les sanglots vous secouent, et le froid de votre solitude est pesant. Vous êtes consciente de vos sentiments, mais la situation était bien trop compliquée pour vous et vous a échappé... En ayant pris peur, vous avez opté pour la négociation. C'est dommage, le vrai amour doit se saisir, non pas se fuir... Votre aventure s'arrête ici.

15

Savoir que vos sentiments sont réciproques suffit finalement à apaiser vos craintes et vous convaincre de rester auprès de Ange. Après tout, l'important n'est pas d'où l'on vient, mais les sentiments que l'on éprouve. Et vous avez fait le bon choix. Décidant de rester auprès d'Ange, vous coulez toutes les deux des jours heureux avec quelqu'un qui vous aime vraiment. Certes, vous êtes désormais un animal errant et êtes confrontés aux

difficultés de la vie, mais vous avez quelqu'un pour vous accompagner dans le meilleur comme dans le pire - quelqu'un qui vous aimera avec vos défauts et vos qualités, respectant votre liberté et vous entraînant dans toutes sortes d'aventures. Bravo, vous avez su trouver l'amour! Joyeuse Saint Valentin 2014!

16

Vous optez pour revenir vers ce que vous pensiez connaître. L'inconnu vous a effrayé, et vous avez opté pour la sage décision d'obéir aux ordres et de ne pas vous éloigner, qu'importe ce que cela pourrait vous en coûter. Vous rejoignez Gothel, un peu hésitante. Vous n'êtes pas convaincue d'avoir fait le bon choix, surtout lorsqu'elle vous jette un regard sévère en vous repérant. Cependant, il se radoucit bien vite lorsqu'elle se souvient que sa fontaine de jouvence se trouve ici, et qu'elle a préféré revenir à la maison que s'enfuir. Mieux vaut paraître gentille, songe-t-elle probablement. Elle s'agenouille et vous reçoit en mère inquiète, et vous sombrez dans son superbe jeu d'actrice, vous jetant dans ses bras, les larmes aux yeux, rassurée de voir la fin de vos ennuis. La rencontre que vous avez fait un peu plus tôt vous trotte cependant dans la tête... Vous n'oublierez jamais cette aventure. Mais Gothel ouvre un passage dans la tour pour vous y condamner à nouveau et vous rendre forme humaine. Vous êtes rassurée de pouvoir bouger à nouveau vos mains et voir vos longs cheveux qui vous ont malgré tout manqué! Gothel vous interdit formellement de sortir à nouveau, et colmate le trou par lequel vous étiez parvenue à sortir. Vous obéissez, c'est ce que vous avez toujours fait, après tout. Les jours suivants, vous observez par la fenêtre de votre prison l'extérieur, le soleil caressant votre visage, et l'envie de partir retrouver Ange vous prenant... Mais vous avez fait le mauvais choix. Attristée, vous dessinez néanmoins sur les murs de votre tombeau le visage de celle qui vous a tant marqué. Hélas, vous n'avez pas fait le bon choix, et vous n'en saurez jamais plus sur elle... Votre aventure s'arrête ici.

17

Vous hésitez, observant celle qui vous a élevé vous rechercher, inquiète. Il vous semble néanmoins qu'aller vers elle serait manquer quelque chose, et le pas que vous avez fait en sa direction vous le confirme - vous avez redoublé d'hésitations. Vous jetez un regard vers Ange, et serrez les dents... Le choix est difficile, mais vous l'avez fait. Vous vous jetez à la poursuite de Ange et ne mettez pas trop de temps à la rattraper. -Ange, attends! Criez-vous à son attention. La petite chienne s'arrête, se retourne et vous interroge du regard. Avoir entendu votre propre voix emplie de désespoir vous perturbe vous même, et vous vous mettez finalement à rire d'une telle réflexion. Vous vous excusez auprès de votre nouvelle amie et lui expliquez finalement,

timidement, vouloir partager du temps avec elle et découvrir son monde, plutôt que de retourner dans le votre qui ne vous plait guère. Elle semblait avoir noté que ce monde n'était pas pour vous et approuve en silence. Vous rappelez avoir toujours voulu partir et voir les lanternes, et elle vous sourit, vous promettant qu'elle vous les ferait découvrir. Le coeur léger, il ne vous reste alors plus qu'à poursuivre votre chemin à ses côtés.

*** Accompagner Ange dans son monde et le découvrir. => 11**