

Remarque d'avant lecture :

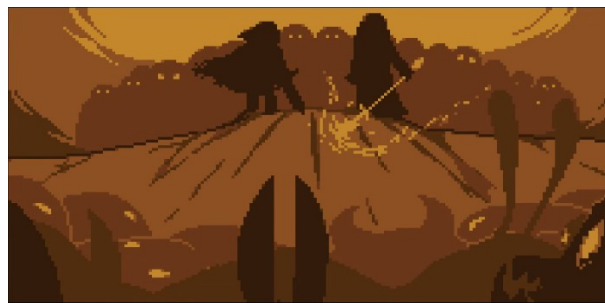
ce texte tentant de transposé l'histoire d'un jeu vidéo en texte, certains éléments ne pouvant pas être transposé correctement en texte ou expliquant plus précisément une situation seront écrits en *italique*.



Il y a bien longtemps, deux races vivaient sur Terre :
les Humains et les Monstres



Un jour, une guerre éclata entre les deux races.



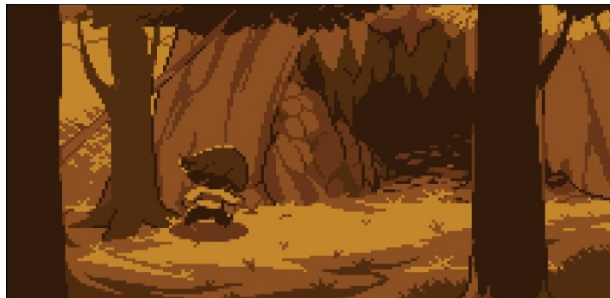
Après une longue bataille, les Humains furent
victorieux.

Ils enfermèrent les Monstres sous-terre à l'aide
d'un sortilège magique.

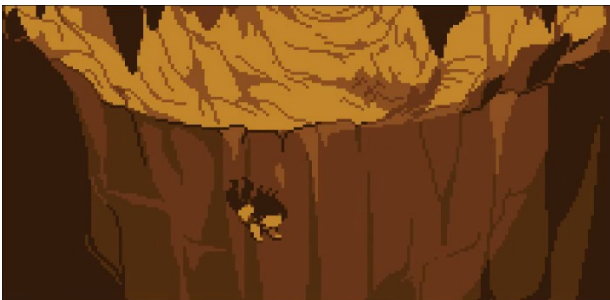
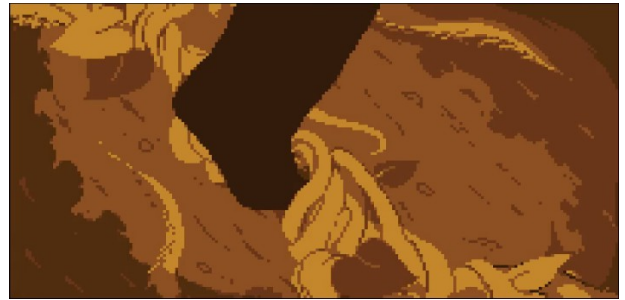
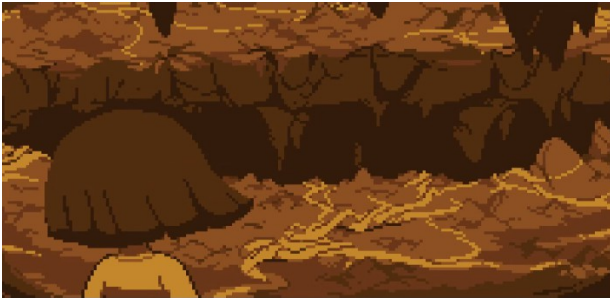
De nombreuses années plus tard...



Mont Ebott
201X



Les légendes racontent que ceux qui escaladent la montagne n'en reviennent jamais.



UNDERTALE

Le jeu débute, il vous est demandé de choisir le nom l'enfant qui a chuté. Appelons-le «Chara».

L'enfant se réveille sur un lit de fleurs dorées qui a amorti sa chute. Il semble perdu et commence à marcher. Un peu plus loin se dresse sur son chemin une fleur.



- Salut, c'est moi **Flowey, Flowey** la **Fleur** !
- Hmm... Tu es nouveau par ici, n'est-ce pas ?
- Mince alors, tu dois être si confus .
- Quelqu'un va devoir t'expliquer comment les choses fonctionnent ici !
- J'imagine que ce bon vieux Flowey devra le faire.
- Prêt ? C'est parti !

Le jeu rentre en mode combat, dans ce mode votre personnage est représenté par un cœur pouvant se déplacer dans un rectangle. Sous celui-ci sont indiqués votre niveau (LV) et vos points de vie (HP).

- Tu vois ce cœur ? C'est ton âme, la culmination de ton être !
- Ton âme est faible, mais elle peut devenir plus puissante si tu gagnes du LV.
- Que veut dire LV ? Eh bien, LOVE (amour), bien sur !
- Tu veux de l'amour, n'est-ce pas ?
- Ne t'en fais pas, je vais en partager avoir toi !
- Là, l'amour est partagée via des petites... « pastilles d'amour ».
- Tu es prêt ? Vas-y, déplace toi et attrape en autant que tu peux !

Des petites pastilles blanches s'avance vers votre âme... Lors du contact, vos points de vie chutent à 1/20.

- Imbécile. Dans ce monde, c'est TUER ou ÊTRE TUE.
- Qui manquerait une telle occasion ?

Votre âme est entourée d'un cercle de pastilles blanches se refermant lentement...

- MEURS.

Flowey se met à ricaner de façon diabolique alors que la mort de l'enfant approche. Soudain, une boule de feu s'écrase sur Flowey, sauvant l'enfant. Quelqu'un s'approche...



- Quelle misérable créature, torturant un pauvre et innocent enfant...
- Ah, n'ait pas peur. Mon nom est **Toriel**, je suis la gardienne des ruines.
- Je passe par ici tous les jours afin de voir si personne n'a atterri ici.
- Tu es le premier humain que je croise depuis très longtemps.
- Viens, je vais te guider au travers de ces ruines.

L'enfant se met à suivre Toriel. Tous deux arrivent dans une immense pièce teintée de briques roses. L'ombre des ruines surgit devant l'enfant, il est emplie de **détermination**. L'enfant suit Toriel et rentre.

Partie 1 : Les ruines

- Bienvenue dans ta nouvelle maison, mon enfant.
- Laisse moi te montrer comment fonctionnent les ruines.

Toriel presse quatre boutons au sol avant d'activer un interrupteur qui ouvre une porte.

- Les ruines sont remplies de puzzles comme celui-ci.
- Ils doivent être résolus pour avancer d'une pièce à l'autre.
- Essaie de t'y habituer.

L'enfant et Toriel avancent vers la pièce suivante.

- Pour avancer ici, tu devras activer plusieurs interrupteurs.
- Pas d'inquiétude, j'ai indiqué ceux qu'il faut activer.

L'enfant avance et active les interrupteurs. Ceci fait, des picots bloquant le passage se rétractent dans le sol.

- Splendide ! Je suis fière de toi mon enfant.
- Avançons vers la pièce suivante.

Toriel et l'enfant rentrent dans la pièce suivante.

- Étant un Humain sous-terre, des Monstres peuvent t'attaquer.
- Tu devras être préparé à ce genre de situation.
- Mais ne t'en fais pas, c'est très simple.
- Quand tu rencontre un monstre, tu entreras en *combat*.

- En *combat*, commence une sympathique conversation.
- Gagne du temps et je viendrai calmer le conflit.
- Entraîne toi à parler au mannequin.

L'enfant s'approche du mannequin en paille.

*Le jeu rentre de nouveau en mode combat, mais cette fois-ci il est différent. En dessous de l'ennemi apparaît toujours ce même rectangle dans lequel votre âme se déplace, mais cette fois-ci quatre options s'offrent à vous : **ATTAQUER** pour attaquer l'ennemi, **AGIR** pour interagir avec l'ennemi, **OBJET** pour utiliser un objet et enfin **GRÂCE** qui permet d'épargner l'ennemi ou de s'enfuir.. C'est à partir d'ici qu'un premier choix de jeu se fait.*

*En effet, le jeu possède trois fins différentes en fonction de vos actions. Il y a la fin dite « **neutre** » qui est obligatoire, la fin dite « **pacifiste** » dans laquelle vous n'attaquez personne et essayez de résoudre les conflits autrement, et enfin la fin dite « **génocide** » dans laquelle vous tuez tous les monstres sur votre chemin. Ce texte transposera la fin dite « **pacifiste**. »*

L'enfant parle au mannequin, mais celui-ci n'est pas très causant... Toriel semble satisfaite.

Quand un combat se termine, vous pouvez gagner de l'expérience (EXP) ainsi que des pièces d'or.

- Ah, très bien ! C'est très bien mon enfant.

Le duo continue de s'enfoncer dans les ruines.

- Il y a un autre puzzle dans cette pièce, peux-tu le résoudre ?

L'enfant avance dans la pièce à la recherche d'indices quand soudain une grenouille lui saute dessus !



C'est Froggit ! La vie semble difficile pour ce monstre... Pour lui remonter le moral, l'enfant le complimente. Froggit n'a rien compris, mais est tout de même flatté. Remarquant la dangereuse proximité de Froggit et l'enfant, Toriel décide de s'interposer. Froggit, effrayé, s'enfuit. Libre, l'enfant continue sa recherche d'indice mais il est bloqué par un sol rempli de picots. Devant cet obstacle, Toriel réagi.

- Voici le puzzle, mais...
- Prends ma main un instant.

L'enfant prends la main de Toriel. Elle le dirige au travers des picots que se rabaissent à leur passage. Le chemin de picots s'abaissant est le même que celui qui se trouvait dans la pièce précédente.

- Ce puzzle semble un peu trop dangereux pour l'instant.

Soulagée d'avoir passé cet obstacle, Toriel a une demande spéciale à faire à l'enfant.

- Tu t'es très bien débrouillé jusqu'ici, mon enfant
- Cependant... je dois te demander d'accomplir une dernière tâche.
- ...
- Je voudrais que tu avances jusqu'au bout de cette pièce, seul.

Toriel semble inquiète.

- Pardonne-moi pour cela.

Elle s'en va, laissant l'enfant derrière elle. Seul, il se met en route. Le couloir, toujours teinté de briques roses n'en finit pas. Soudain un pilier se dresse sur son chemin. Toriel surgit de sa cachette.

- Salutations, mon enfant. Pas d'inquiétude, je ne t'ai pas abandonné.
- Je m'étais simplement cachée derrière ce pilier. Merci de m'avoir fait confiance.
- La raison de cet exercice est importante, il m'a permis de tester ton indépendance.
- Je vais devoir m'occuper de certaines choses et tu seras seul pendant ce temps.
- Reste ici je te prie, il est dangereux d'explorer les ruines tout seul.
- J'ai une idée, je vais te donner un téléphone.
- De cette façon, si tu as besoin de quoi que ce soit tu n'as qu'à m'appeler.
- Sois sage, d'accord ?

Toriel s'en va. L'enfant admire son nouveau gadget, il est certain qu'il lui sera bien utile durant son voyage. N'ayant aucune envie de rester là, il se met en route. Soudain, le téléphone sonne.

- Allô ? Ici Toriel. Tu n'es pas parti sans moi j'espère ?
- Il y a quelques puzzles sur la route que je vais devoir t'expliquer.
- Il serait dangereux d'essayer de les résoudre sans mon aide.
- Reste sage, d'accord ?

Toriel a raccroché. En avançant, l'enfant rencontre à nouveau Froggit.

Froggit explique que durant un combat, si vous agissez d'une certaine manière, votre ennemi n'aura peut-être plus envie de se battre. Si votre ennemi ne veut plus se battre, vous pouvez l'épargner.

L'enfant remarque un tas de feuilles. En jouant dedans, l'enfant est empli de **détermination**. Il continue son chemin quand tout à coup, il sent des gouttes tomber sur son visage.



C'est Whimsun qui approche doucement... Il est en train de pleurer. Attristé devant ce spectacle, l'enfant tente de le consoler. Il a à peine le temps de prononcer un mot que Whimsun se met à sangloter de plus belle et s'enfuit.

Désolé de ne pas avoir pu aider, l'enfant continue son chemin. De nouveau, le téléphone sonne.

- Allo ? Ici Toriel. Dis-moi, que préfères-tu entre la cannelle et le caramel ?
- Pourquoi cette question ? Oh je me posais juste la question...

L'enfant hésite un instant et finit par répondre qu'il préférerait le caramel.

- Oh je vois. Merci beaucoup.

Toriel a raccroché. Mais le téléphone sonne de nouveau quelques secondes plus tard.

- Allo ? Ici Toriel. Tu ne détestes pas la cannelle, non ?
- Je sais que tu préfères le caramel mais... Tu ne refuserais pas un plat avec de la cannelle ?
- Bien, bien, je comprends. Au fait, merci pour ta patience.

Toriel a raccroché pour de bon cette-fois. L'enfant continue d'avancer, résolvant en même temps les puzzles se trouvant sur son passage. Mais d'un coup, il marche sur quelque chose de gluant.



C'est Moldsmal ! Il a l'air très appétissant... L'enfant décide de l'imiter. Il se couche, immobile, aux côtés de Moldsmal. Sa compréhension du monde se voit améliorée. Il se relève et laisse Moldsmal en paix. Il continue sa route mais se retrouve de nouveau bloqué par une muraille de picots. L'enfant remarque trois rochers au sol gisant à côté de trois interrupteurs au sol. Logiquement, ces rochers doivent être poussés sur ces interrupteurs. L'enfant s'exécute et pousse les rochers. Il lui en reste un à placer sur l'interrupteur. Mais ce dernier n'est pas comme les autres.

- Eh là l'ami ! Qui t'a permis de me pousser ?
- Hmm ? Tu me demandes de bouger ?
- OK, rien que pour toi mon potiron.

Le rocher se déplace, mais pas assez.

- Quoi ? Tu veux que je me déplace encore plus ?
- D'accord, que tu dis de ça ?

Le rocher se déplace de nouveau, mais pas dans la bonne direction.

- Quoi ? C'est pas la bonne direction ?
- OK, je crois que j'ai compris,

Le rocher se déplace enfin sur l'interrupteur. Le passage ouvert, l'enfant peut avancer. Mais alors qu'il allait franchir la barrière de picots, ceux-ci se redressent soudainement. Le rocher a bougé et n'est plus sur l'interrupteur.

plein que l'enfant continue sa route qui semble éternelle. Il rencontre de nouveau Froggit à trois reprises.

Celui-ci lui explique différentes choses. On peut, par exemple, passer les dialogues, ou alors on apprend que le jeu peut être en plein écran ou enfin que dès qu'un ennemi peut être épargné son nom apparaîtra en jaune.

Tiens, ça faisait longtemps, le téléphone sonne.

- Allô ? Ici Toriel. J'ai remarqué que ça faisait longtemps que je n'avais pas nettoyé les ruines.
- Je ne m'attendais pas à avoir de la compagnie.
- Il y a probablement des objets qui traînent ça et là.
- Tu peux les ramasser, mais ne prends pas plus que ce que tu as besoin.
- Un jour tu trouveras peut-être quelque chose qui te plaît réellement.
- Tu préférerais garder de la place pour ça.

Toriel a raccroché. L'enfant maintenant bien conseillé se remet en route, mais les ennuis arrivent.



C'est Loox qui cherche quelqu'un à qui s'en prendre. Plus malin, l'enfant ne répond pas à ce genre d'agression.

- Enfin quelqu'un qui a compris.

Satisfait de cette belle mentalité, Loox s'en va. L'enfant arrive ensuite dans une immense pièce dans laquelle se trouvent six trous au sol. Sur le mur est accroché un panneau qui indique « Il n'y a qu'un interrupteur ». L'enfant décide de descendre dans chaque trou à la recherche de l'interrupteur. Dans le premier il trouve un ruban délavé. Les deux prochains trous sont vides. En descendant dans le quatrième trou, l'enfant tombe sur une vieille connaissance.

- je suis tombé dans un trou... je n'arrive pas à remonter... continue sans moi
- ...
- attends, les fantômes peuvent voler, n'est-ce pas ?
- bon...

Napstablook disparaît de nouveau. L'enfant continue et descend dans le cinquième trou. Il trouve une carotte plantée dans le sol et décide de la prendre...



Mais c'est n'est pas une carotte, c'est Vegetoid qui surgit de terre ! Déçu car il ne pourra pas manger son quota de légume de la journée, l'enfant tapote son estomac. Voyant cela, Vegetoid décide d'offrir une carotte à l'enfant, une vraie cette fois. L'enfant satisfait, Vegetoid replonge sous-terre.

Il ne reste qu'un trou à visiter, et l'interrupteur s'y trouve logiquement. L'enfant l'active et la barrière de picots se rétracte, comme d'habitude. Une nouvelle pièce égal un nouveau puzzle, mais celui-ci consiste simplement à activer trois fois un interrupteur d'une même couleur dans trois pièces différentes.

En réalité le jeu étant en deux dimensions, le challenge est de trouver le bon interrupteur dans chaque pièce qui présente à chaque fois une perspective différente.

L'enfant sent qu'il n'a plus beaucoup de chemin à faire, mais il ne va pas s'en sortir aussi facilement.



En effet, Migosp a rampé près de l'enfant, et il est accompagné de Moldsmal. En la compagnie de ce dernier, Migosp n'a l'air très à l'aise. L'enfant essaye de lui parler.

– JE M'EN FOUS.

Ennuyé, Moldsmal s'en va. D'un coup, l'humeur de Migosp a changé, il se met à danser.

– Balance tes bras, baby !

Après cette petite danse, l'enfant continue son chemin. Un peu plus loin il recroise Froggit qui lui explique avoir croisé Toriel transportant des courses. Il dit aussi que tous les monstres des ruines sont trop intimidés par Toriel que pour lui parler.

L'enfant arrive sur une sorte de terrasse avec une vue imprenable sur les ruines. Il y trouve un vieux jouet en forme de couteau. Arrivé au pied d'un arbre défeuillé, l'enfant entend un voix lointaine.

– Seigneur, ça m'a pris plus de temps que je ne le pensais.

Toriel court en direction de l'arbre et sort son téléphone... avant de remarquer l'enfant.

- Comment es-tu arrivé ici, mon enfant ? Tu es blessé ?
- Là, là, je vais te soigner.
- Je n'aurais pas du te laisser seul si longtemps.
- Essayer de te faire une surprise de cette manière, ce n'était pas responsable de ma part.
- Bref, je suppose que je ne peux plus te garder la surprise plus longtemps.
- Viens mon enfant !

Plus loin se trouve une jolie petite maison. Voir quelque chose de si mignon dans les ruines emplit l'enfant de **détermination**. L'enfant y rentre volontiers.

– Tu sens ça ? Surprise ! C'est un gâteau à la cannelle et au caramel.

- J'ai pensé qu'il serait bien de fêter ton arrivée.
- Je souhaite que tu passes du bon temps dans cette maison.
- Du coup je vais éviter de faire un gâteau aux escargots ce soir.

Toriel souri. Il emmène l'enfant vers une autre surprise.

- Voila, une chambre rien que pour toi, j'espère que tu l'apprécies !

Toriel caresse tendrement les cheveux de l'enfant. Soudain elle se retourne.

- Quelque chose est en train de brûler ? ...Euh, fais comme chez toi !

Elle disparu dans la cuisine. L'enfant rentre dans sa chambre. Elle est spacieuse, bien rangée, et il y a des jouets, malheureusement inintéressants, partout ! L'enfant, fatigué après autant de marche, s'effondre sur le lit. A son réveil, un morceau de gâteau est posé au sol. L'enfant le prend et le garde pour plus tard. Il décide de rejoindre Toriel qui lit un livre près du feu, dans le salon.

- Je vois que tu es déjà debout.
- Je voudrais que tu saches à quel point je suis heureuse de t'avoir à mes côtés.
- J'ai tellement de vieux livres à partager.
- J'aimerais aussi te montrer mon endroit fétiche où chasser des insectes.
- J'ai aussi préparée un plan pour tes études.
- Cela n'est sans doute pas évident, mais j'ai toujours voulu être enseignante.
- ...En fait, c'est probablement assez évident. Mais bon.
- Contente de t'avoir sous mon toit.
- ...Oh, tu voulais quelque chose ? Dis moi.

Évidemment, l'enfant aimerait rentrer chez lui, à la surface... Toriel évite de répondre.

- Euh, voudrais-tu que je te parles du livre que je en train de lire ?
- Il s'agit de « 72 utilisations d'escargots ».
- Qu'en penses-tu ?

L'enfant insiste.

- Voici une anecdote sympathique sur les escargots.
- Savais-tu que les escargots pouvaient retourner leur système digestif durant leur croissance ?
- Intéressant, n'est-ce pas ?

L'enfant insiste de nouveaux.

- ...J'ai quelque chose à faire, reste ici.

Toriel s'en va, mais l'enfant la suit. Ils descendent tous les deux à l'étage inférieur. Ils arrivent dans un long couloir, Toriel y avance rapidement.

- Tu aimerais savoir comment rentrer à la « maison », n'est-ce pas ?
- Devant nous gît la sortie des ruines.
- Une sortie à sens unique vers le reste des sous-terrains.
- Je vais la détruire. Plus personne ne pourra sortir d'ici.

- Sois gentil et retourne en haut.

L'enfant désobéi et continue à suivre Toriel.

- Tous les humains qui chutent ici subissent le même destin.
- Je l'ai vu, encore et encore.
- Ils viennent. Ils partent. Ils meurent.
- Tu es si naïf mon enfant.
- Si tu quittes les ruines... Ils... **Asgore**... Ils te tueront.
- Je ne fais que te protéger, comprends-tu ?
- ...Va dans ta chambre.

L'enfant désobéi à nouveau, il n'a aucune envie de retourner dans sa chambre.

- N'essayes pas de m'arrêter.
- Dernier avertissement.

Avec Toriel bien décidée à en finir, l'enfant arrive à la sortie des ruines.

- Tu as tellement envie de partir ?
- Hmpf, tu es comme les autres.
- Il n'y a qu'une seule solution.
- Prouve moi que tu es assez fort pour survivre là-bas.

Toriel se retourne et bloque la route !

Le jeu entre en mode combat, mais ce combat ne sera pas aussi simple que les autres. En effet ceci est un « boss », et la solution pour venir à bout d'un combat de « boss » n'est pas si simple...

L'enfant essaye de trouver un sujet de conversation pour éviter un combat, mais n'y arrive pas. Toriel attaque, elle lance des boules de feu sur l'enfant. Surpris, celui-ci est blessé, légèrement. Il essaye à nouveau de dissuader Toriel d'attaquer, mais rien y fait, il n'a rien à dire. Toriel continue de lancer ses boules de feu mais cette fois-ci l'enfant arrive à les éviter. Il remarque que les attaques de Toriel sont lancées selon un patron, il lui suffit donc de se déplacer au bon endroit pour les éviter.

L'enfant essaye une dernière fois de parler. Ironiquement, cette fois-ci parler ne semble pas être la solution à ce conflit. Le regard de Toriel traverse l'enfant. Il refuse de se défendre. Toriel continue d'attaquer, encore et encore, mais l'enfant ne veut toujours pas se défendre, même après s'être fait toucher plusieurs fois. Toriel est surprise par ce refus de se défendre, elle s'écarte.

- ...Que fais-tu ?
- Attaque ou fuis !

L'enfant reste là et continue désespérément à éviter les boules de feu.

- Qu'essayes tu de prouver de cette façon ?
- Bat-toi ou pars.

L'enfant refuse.

- Arrête ! Arrête de me regarder de cette façon.

- Va-t'en !

L'expression de Toriel change, elle semble triste.

- Je sais que tu veux rentrer chez toi, mais je t'en prie, remonte dans ta chambre.
- Je prendrai soin de toi, je te le promets.
- Je sais que nous n'avons pas beaucoup, mais nous pouvons avoir une belle vie ici.
- ...
- Pourquoi rends-tu cela si difficile ?
- S'il te plaît, remonte dans ta chambre.

L'expression de Toriel change de plus en plus, elle semble si triste.

- Ha ha... C'est pathétique n'est-ce pas ? Je n'arrive même pas à sauver un simple enfant.
- ...
- Non, je comprends. Tu serais malheureux enfermé ici.
- Les ruines sont si petites quand on s'y habitue.
- Il serait injuste que tu grandisses en cet endroit.
- Mes attentes... Ma solitude... Ma peur...
- Pour toi, mon enfant, je vais les mettre de côté.
- Si tu souhaites réellement quitter les ruines, je ne t'en empêcherai pas.
- Cependant, si tu pars, ne reviens pas s'il te plaît. J'espère que tu comprendra.

Toriel s'avance vers l'enfant et le prends dans ses bras.

- Adieu, mon enfant.

Toriel s'en-va à l'opposé de la sortie. Elle jette un dernier coup d'œil sur l'enfant et disparaît dans le couloir... L'enfant pousse la porte et se met en route vers la sortie. Mais il est surpris de revoir... son meilleur ami.

- Astucieux. Trèèèèèèèèèè astucieux.
- Tu te crois si intelligent, n'est-ce pas ?
- Dans ce monde, c'est tuer ou être tué.
- Mais tu as décidé de suivre tes propres règles.
- Tu as épargné la vie d'une seule personne.
- He he he...
- Tu dois te sentir si bien.
- Tu n'as tué personne cette fois-ci.
- Mais que feras-tu si tu rencontres un tueur impitoyable ?
- Tu mourras, tu mourras et tu mourras encore.
- Jusqu'à en avoir marre d'essayer.
- Que feras-tu ensuite ? Tu tueras par frustration ?
- Ou tu abandonneras ce monde ?
- ...en me laissant le pouvoir de le contrôler ?
- Je suis le prince du futur de ce monde.
- Ne t'en fais pas mon petit monarque, mon plan n'est pas un regecide.
- C'est bien plus intéressant de te laisser en vie.

Flowey ricane de nouveau avec son rire diabolique et s'enfonce dans le sol. S'attendant au pire, l'enfant poursuit son chemin et pousse la porte de sortie...

Le dialogue avec Flowey change en fonction de vos actions jusqu'ici. Le degré de changement est tel que si, par exemple, vous avez tué Toriel mais qu'après regret vous décidez de recharger votre partie pour cette fois-ci l'épargner, Flowey vous en fera la remarque.

Lorsque le joueur sort des ruines, le logo « Undertale » apparaît et le jeu commence réellement.

Partie 2 : enneigé