

↓ / Éditorial / Infos / Annonces / ↓

Ce que je préfère avant tout dans les univers de JdR, ce sont les figurants. Des visages, des histoires, des âmes et des corps à faire vivre pour mes joueurs. Les endroits et les monuments, c'est bien joli. Mais sans antagoniste, passant, quidam et couillon, c'est un théâtre vide. Un endroit mort.

Et donc...

by **BADBUTA**
+ Éditions John Doe

Participer, commenter, questionner !

Pour discuter de cet article ou pour des questions plus générales, passez donc nous voir sur BadButa.fr, et postez sur notre Discord – www.badbuta.fr/discord

Numéro réalisé par Rafael et François.
Illustré par Le Grümph et Christophe Swal.
Relu par Frédéric Lipari.



MENEURS ONLY !
CAMPAGNE
ÉCLATS DE LUNE

MADemoiselle (par Rafael)

Cette histoire est celle d'une figurante de la campagne Éclats de lune, que nous avons un peu négligée jusque-là. Reprenons donc les choses en main, en essayant de rendre justice à une personne bien mal traitée, par la vie comme par les auteurs. De notre côté, on essaiera de faire mieux dans la version définitive, mais pour ce qui est du destin, on n'y peut rien.

Mais vous, cher meneur ? Serez-vous capable, le temps venu, d'offrir un final digne d'elle à Mademoiselle ?

NAISSANCE...

Nous l'appellerons « Mademoiselle » dans ce récit, mais elle n'a pas de nom à elle. Même pas ça. Elle est née, pourtant, fille unique d'un écrivain public dérigion dans le bourg côtier de Markony. Choyée, elle se révèle d'une nature fragile, prompte à la maladie. Sa mère, guérisseuse d'origine thunk, s'occupe d'elle et la forme à son métier.

La ville étant l'unique comptoir permanent reliant les terres thunks à l'Empire, les commerçants et voyageurs du Nord sont légion. Beaucoup apprécient la famille de Mademoiselle, entre sa mère guérisseuse réputée, et son père conteur émérite, quoique au style bien particulier vu ses origines. La jeune fille apprend donc à aimer les nomades, elle qui ne peut souvent même pas quitter sa chambre.

MORT...

Elle s'éteindra doucement, emportée par une fièvre lente, peu avant la venue du 7^{ème} siècle. Sa mère essaie tout ce qu'elle connaît de remèdes et de potions, mais la faible constitution de la jeune fille n'y répond pas. Une nuit, après que Mademoiselle se soit endormie, sa mère ouvre la fenêtre sur la nuit glacée, laissant l'hiver apaiser enfin la fièvre et les souffrances de son enfant.

ET RENAISSANCE...

Au matin, Mademoiselle va bien mieux et la fièvre est totalement tombée. D'ailleurs, elle refuse les remèdes de sa mère et dit n'avoir jamais été aussi sereine. Et pour cause. L'enfant est enfin parvenue à maturité et elle s'est éveillée à sa vraie nature.

Car Mademoiselle n'est pas juste une enfant humaine. Elle est née monstre, par le hasard terrible de la vie sur Tanæphis. Et comme si cela ne suffisait pas, son petit corps abrite des œufs de mantes du bois. Cette vermine infecte Markony depuis sa construction, provoquant périodiquement des fièvres dans les bas quartiers. Depuis sa toute première nuit, Mademoiselle est infectée. Manquant de mourir cent fois, elle s'est pourtant battue avec toutes les armes à sa portée. Les efforts de sa mère et ses capacités de monstres l'ont transformée, et enfin les insectes et l'enfant ont trouvé un moyen de cohabiter et de grandir.

En mourant, Mademoiselle a enclenché un mécanisme qui a enfin fondu les deux corps – l'enfant et l'essaim à venir – en une seule créature. Elles vont à présent pouvoir grandir.

LA PREMIÈRE FIN DE MARKONY

Mademoiselle reste donc aux côtés de ses parents, enfin capable de les aider. Bien qu'encore incapable de quitter la maison, elle devient de plus en plus douée pour les soins et les herbes. De plus, elle continue à rêver de la vie dans l'Errance et des mille paysages étranges évoqués par les histoires de son père.

Ses parents, de leurs côtés, vivent dans la peur. Aucun des deux n'est stupide ou aveugle. Malgré leur amour, ils savent que leur fille est maintenant une chose morte, ne passant plus pour humaine qu'à grand peine. Ils ont vu les mantes qui déambulent partout dans le sillage de la jeune fille, trop nombreuses et bizarrement calmes, comme en transe. Ils font semblant, autant que possible, voulant croire que quelque-chose, quelqu'un, va venir résoudre leur dilemme. Mais rien ne vient et à présent, des foyers de fièvre des mantes éclatent de plus en plus souvent dans le quartier et les rumeurs sont de plus en plus inquiétantes.

Un soir enfin, un enfant du voisinage aperçoit quelque chose qu'il n'aurait pas dû. Il a juste regardé par un soupirail dans la cave de la famille, en quête d'un larcin, et vu Mademoiselle s'occuper d'un de ses nids. Effrayé, il en parle autour de lui, et l'étincelle devient flamme. On en parle entre voisins, et malgré la réputation de la guérisseuse, une petite foule s'amasse pour demander des explications. Les flammes s'agitent et se multiplient. Les parents ne peuvent pas expliquer, ni laisser entrer les curieux. Ils savent que leur fille n'y survivrait pas.

Et d'un coup, la métaphore devient réalité. Quelqu'un s'emporte et une torche est lancée. Une fenêtre éclate et la maison de Mademoiselle est en feu. C'est le meilleur moyen de neutraliser les mantes du bois et c'est une réaction courante dans la région. Et puis la famille s'est comportée si étrangement, n'est ce pas ? Laissons l'incendie éclaircir la situation ; demain, tout sera plus clair.

Sauf que demain ne viendra plus pour Markony, première du nom. De même que des Porteurs peuvent faire basculer une situation, un monstre peut renverser le cours d'une histoire. Et Mademoiselle, prise dans l'incendie, sentant ses 'amies' mourir par centaines, entendant ses parents hurler au dehors, cède à ses instincts. Dans toute la petite ville, les murs et les caves crissent et vibrent de colère. Des vagues sombres remontent des ténèbres et les habitants de la ville découvrent qu'ils ne sont pas les prédateurs ultimes qu'ils imaginaient.

Au matin, le bourg de Markony n'est plus, devenu une nécropole. Des cadavres tordus jonchent les rues, entre bâtiments brûlés et habitations désertées. Les animaux du coin approchent doucement, prêts à profiter du festin offert. Ils éviteront juste une maison bien précise. Là, dans une cave en ruine, un tas de cadavres d'insectes fume encore. Les petits soldats se sont amassés sans compter pour protéger leur reine. Dans le cocon de chitine et de charbon, la troisième vie de Mademoiselle se prépare doucement...

MELAUS

Voici que réapparaît le grand méchant de notre campagne, aux frontières d'une zone qu'il connaît bien. Et Melaus connaît aussi très bien Markony, puisqu'après sa mort officielle dans le Nord, la ville sera son meilleur lien avec l'Errance. Un endroit où commercer et approcher les Thunks, sans se risquer là-haut et réveiller de vieux souvenirs douloureux. La ville sera même un refuge régulier, isolée du monde entre mer et montagne. Entre souvenirs et ambitions. Une sorte de parenthèse pour notre elfe favori.

Lorsqu'une rumeur de catastrophe lui parvient de Markony, il accourt aussitôt. Des gens sont déjà passés, pillant ce qui pouvait l'être, mais personne n'a vraiment enquêté. La disparition d'une population entière, aussi vite, cela sent la magie, le néant ou, au minimum, les emmerdes en embuscade. Qu'à cela ne tienne. Melaus n'a pas peur de chercher dans les décombres une réponse, ou une piste au moins. Mieux que cela, il déterre une opportunité.

Dans la cave de sa maison, il trouve le cocon de Mademoiselle. Et comprend qu'il a affaire à un monstre, ou peut être à son cadavre. Grattant le tas d'insectes coagulés, il trouve le corps de la jeune fille, brûlé et presque détruit, mais se recomposant doucement. Les capacités de soin du monstre ont appris à fondre les insectes et l'humaine pour lui rendre la vie. Son état 'par défaut' est à présent un cadavre brûlé, mais avec l'aide des insectes pour la protéger, c'est presque une forme utilisable. Les débris de l'incendie seuls posaient encore un problème.

Et voilà que Melaus, en la débarrassant des débris, participe à sa renaissance. Elle décide aussitôt qu'il est un allié. Elle essaie de lui parler, mais le corps de la jeune fille n'est plus capable de cela. Melaus ne répondant pas aux phéromones des mantes, Mademoiselle cherche encore, pendant que Melaus fait de son mieux pour la sauver. Elle ne connaît pas ses projets pour elle, et ne voit pas ses calculs et ses précautions. Elle a perdu ses parents, ses rares amis, sa ville. Il devient sa nouvelle référence, son nouveau père dans ce monde.

LE VOYAGE

Melaus emmène Mademoiselle vers le sud. Il la transporte en secret dans une charrette, de cache en cache. Il essaie de comprendre ce qu'elle est et comment elle fonctionne. Il veut savoir s'il a trouvé une arme dans sa quête, et s'il peut l'utiliser contre les Armes-Dieux. Elle ne sait rien de cela, et veut simplement faire plaisir à son ami, et trouver une place dans ce monde.

Au fil du voyage, Mademoiselle découvre soudain qu'elle peut parler à des gens. Elle sait déjà qu'elle parvient à discuter facilement avec elle-même. Plus précisément, entre le corps central, autrefois humain, et les membres mobiles de la colonie. Le centre pense et conçoit, forteresse de la pensée, dans son cocon d'insectes fossiles sur la peau du cadavre brûlé. À l'extérieur, les mantes bougent, voient et explorent. Elles s'éloignent trop parfois, et quittent Mademoiselle pour redevenir de simples insectes.

Mais voilà que d'autres esprits s'ajoutent à elle. Des animaux, dont elle perçoit soudain les pensées et les pulsions. Chats, oiseaux, rongeurs. Des vies par dizaines au fil des nuits. Ils deviennent une partie d'elle pour quelques heures et disparaissent ensuite. Quelques mois à observer, et Mademoiselle comprends. Ceux qui la consomment deviennent une partie d'elle, pour quelques minutes ou quelques heures. Elle tient sa première piste.

Évidemment, Melaus repousse les offrandes de cafards offerts par tous les chats et furets de passage, mais il comprend que quelque chose se passe du côté de Mademoiselle. Il n'est pas sûr de pouvoir l'utiliser contre ses ennemis, mais elle est devenue un projet d'appoint, presque un hobby. Et à présent, cela paraît vouloir marcher. Il prend ses précautions pour la garder, la protéger, mais continue à voyager, la quittant de longs mois. Heureusement, le temps des monstres n'est pas celui des hommes. Melaus et Mademoiselle sont faits pour s'entendre de ce côté-là.

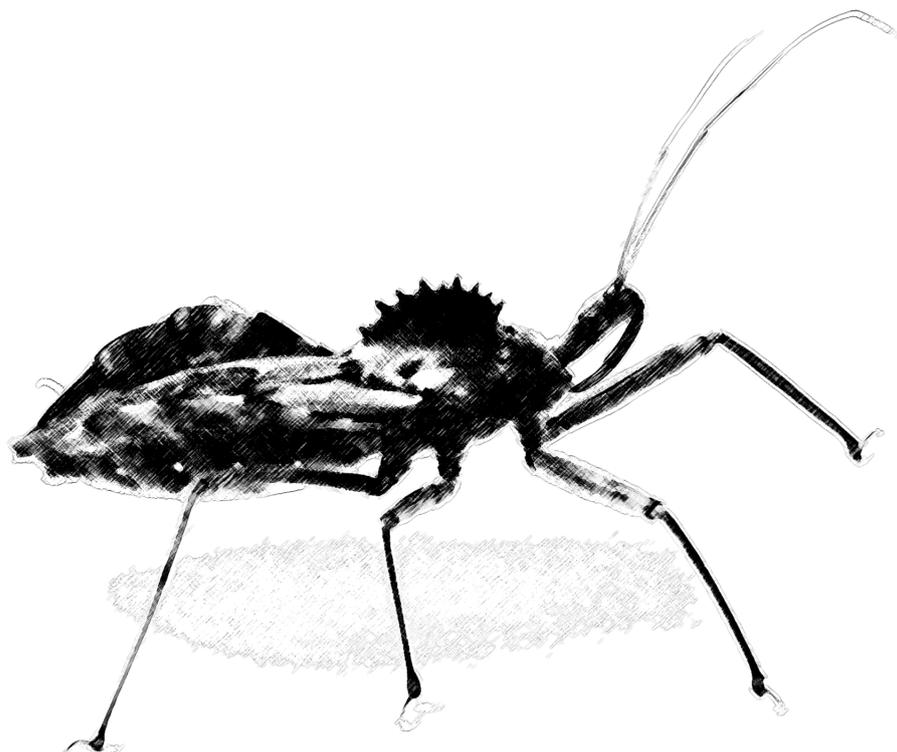
Occupé par ses projets dans l'Ouest, il la fait transporter dans une cache des plaines du centre. Un village oublié de tous, perdu dans un coude du Vereas.

C'est là qu'elle apprendra la disparition de son ami.

L'ATTENTE

Melaus ayant été tué à Zathos, son organisation part en morceaux. Mademoiselle décide de prendre les choses en mains, et tente le tout pour le tout. Elle a évolué peu à peu au fil des années. Son cœur est toujours fragile et figé, dans le corps de la jeune fille, mais les mantes du bois ont bien grandi. Elles chassent maintenant efficacement, et seule la nécessité de rester à proximité du cœur les limite encore.

Une nuit, alors que ne reste que quelques fidèles au vieux camp, Mademoiselle décide d'agir. Elle envoie ses insectes dissimuler des œufs dans les vivres de la troupe. Elle s'attend à quelques morts, évidemment. Mais si elle a bien évolué, elle aura sûrement des résultats.



L'épidémie qui frappe le village est foudroyante. Un tiers des gens meurent dans les premiers jours, et les autres se remettent lentement. Mais les six premiers hôtes sont absolument parfaits.

Ayant ingéré des œufs en attente du lien, celui-ci ne sera pas temporaire et flou, mais définitif et précis. Et ils peuvent lui parler et la comprendre. D'ailleurs, un seul se révoltera et voudra fuir. Et les autres comprendront si vite et précisément ce qui est en jeu, que le mutin ne fera qu'un pas avant d'être abattu.

Mademoiselle a ses insectes, mobiles et discrets. Elle a ses liés humains, hôtes d'un insecte lui permettant de communiquer. Il ne lui manque plus qu'une cible. Car évidemment, elle veut se venger de la perte de son dernier ami. Mais elle a tout son temps, et elle sent bien que ses hôtes ne dureront pas longtemps. Il va falloir évoluer encore, et apprendre.

LE RETOUR DE MELAUS

Quand Melaus réapparaît, c'est un immense soulagement pour Mademoiselle, mais aussi une révélation. Ayant de meilleures perceptions, plus d'yeux pour l'observer, elle découvre à la fois la puissance de son charisme, et la force de sa colère. Elle se révèle à lui et lui offre son aide. Enfin elle peut parler avec lui, même si elle ne parle vraiment qu'à ses hôtes. Une partie d'elle au moins et proche de celui qu'elle aime...

Au fil des années, elle participe dans l'ombre à la fondation du Miroir du passé et à la surveillance de la Mort carmin. Elle voit s'assembler peu à peu le mécanisme de la fin de Tanæphis. Elle affine doucement ses sens, comprenant de mieux en mieux la situation. Et surtout, elle voit de plus en plus la colère de Melaus. Elle essaie de lui parler, de lui montrer qu'il n'est pas seul comme il le dit si souvent.

Elle voudrait lui offrir une preuve de son amour, mais lui ne demande que son obéissance et sa soumission. Lorsqu'un jour elle fait preuve de trop d'initiative, il la repousse violemment et l'exile dans une cache secondaire, dans une zone éloignée. Elle continue à le servir, mais simplement de loin. Elle ne peut plus le voir que par des hôtes humains – les seuls à survivre à l'éloignement du cœur – et lors de ses rares passages au Fortin.

UNE NOUVELLE AMIE ?

Et un beau jour, un nouvel espoir apparaît soudain. Mademoiselle s'est laissé aller un long moment à la tristesse et à l'apitoiement. Elle n'a longtemps été qu'une chienne fidèle et soumise, comme son ami le souhaitait. Ses hôtes chassaient aux quatre coins du continent, menant des bandes d'insectes mutants, mais elle se terrait dans son fortin. Terrifiée d'avoir déçu. Craignant de relever la tête.

Et lors d'une de ses chasses, elle sent soudain un contact. Un lien étrange.

Presque comme un hôte, mais différent.

Presque comme à l'époque des chats et des oiseaux, mais plus profond.

— Merde, ça fait un mal de chien. Je n'y vois rien. C'est ça la mort ? Ça pue en tout cas.

Mademoiselle essaie de comprendre qui parle. Et où.

C'est une des mantes-guêpes de la bande de chasse qui entend cette voix.

Et c'est précis. Puissant. Familier.

— Fais chier ! Qu'est-ce qui bringuebale comme ça ? C'est quoi ce truc ?

— *Tu es dans une charrette. Attachée sûrement. Et droguée. Je ne pensais pas que tu aurais mal dans ton état. C'est bizarre non ?*

— Chiasse ! Tu es qui ? Et tu es où ? Libère-moi, bordel !

— *Je suis... assez loin. Mais je ne comprends pas comment tu me parles... c'est étrange...*

— Oh merde... tu es un chat ou un clebs, c'est ça ? Tu causes vachement bien, pour une bestiole. Chier. J'aurais voulu quelqu'un d'un peu plus renseigné à qui parler.

— *Tu parles aux animaux ? C'est un truc de fusionné c'est ça ?*

— C'est un truc à moi en tout cas. Ce n'est pas exactement comme parler en fait. C'est plus... Attends ! Tu connais les fusionnés ? Tu es quel genre de bestiau au juste ?

— *Un genre que tu ne connais pas. Et je crois qu'on a des choses à se dire... heu...*

— Tyria. Je m'appelle Tyria... Et toi ?