

Ernestine BOCQUILLON LIGER-BELAIR, d'une famille noble, descendant d'un comte de Bourgogne, blablabla. Oui, je suis de la "haute". Autrement dit, je suis "au-dessus de tout ça". Autrement dit, je vis dans un "monde de paillette", et même mon prénom montre toute la prestance de ma famille. Autrement dit... J'ai passé ma vie à maudire mes ancêtres pour mon nom aussi péteux que ridicule, à me changer sur le trajet du lycée pour ne pas porter des breloques aussi rares et coûteuses que ridicules et lourdes, à côtoyer des gens aussi fiers qu'Artaban, même quand certains sont aussi présentables qu'un Blobfish et ne cessent de défendre leur pré carré en rognonnant une langue de bois à vous faire saigner les oreilles. Et le pire, c'est qu'ils m'ont en partie contaminée. Je vais travailler sur moi pour sortir de ma tête ce vocabulaire inusité et ces expressions superfétatoires.

En plus, mon plat préféré est constitué à 75% de nouilles, 15% de jambon, et 10% d'œuf au plat. Et je pratique l'expectoration à la vue d'huîtres à dévorer encore vivante, ou face aux autres joyusetés gustatives de "la haute" dont je tairai l'existence pour protéger les âmes sensibles.

Concernant les loisirs, je préfère les romans fantastiques aux autobiographies d'individus fantasques. Comment peut-on écrire 800 pages sur sa vie en pensant que d'autres le liront avec satisfaction jusqu'à la dernière lettre, et ce sans avoir un effroyable complexe ?!

Bref.

J'ai du sang bleu et je ne l'assume pas.

Il est facile de comprendre pourquoi j'ai décidé un beau jour de dormir avec la clé. Rien à voir avec ce PUT*** de mariage arrangé ILLÉGALE avec un ATTARDÉ de CONSANGUIN et sa tête de BLOBFISH.

Bref.

Même si je n'ai rien contre mon nom, je ne l'ai pas gardé par soucis de... et bien, parce que j'avais envie de m'en passer. Les gens se présentaient tous avec un simple surnom, aussi je me voyais mal à garder le mien, surtout qu'il est à rallonge. Concernant mon prénom, je l'ai escagassé à mort, enterré, pissé dessus et mis une pancarte dessus avec comme épitaphe "Ne reviens jamais". Faut pas déconner. Je ne veux plus jamais penser aux surnoms qu'on m'a attribuée quand j'étais plus jeune. Et même jusqu'à récemment.

Maintenant, je serai... Célia. C'est un nom simple, mignon, féminin, un peu chantant. Non mais sans rire, qu'est-ce qui était passé par la tête de mes parents pour sortir un "Ernestine" de leurs fagots ?! "Tient, et si on trouvait un nom long, vieux, ridicule, et qui rime avec 'pine' si possible ?"

Bon sang, je dois arrêter d'y penser. Cette vie ridicule est terminée. Point.

Je suis Célia et... Je suis perdue au pied de la tour, à quatre pattes devant le portail qui mène au premier étage, en train de pleurer, le tout sous les yeux ébahis d'une horde d'inconnus et de créatures humanoïdes, sans doute impressionnés par ma fulgurante prestation et parodie d'un court passage bien connu d'un "épisode 5 d'une saga culte". Vous comprendrez à la fin.

On m'a précisé à mon arrivée que j'étais très capable, ou en tout cas adaptée aux arts de la sculpture. Bien. Même si c'est un peu trop "noble" et que ça me rappelait mon ancienne vie, je reconnais avoir toujours eu un certain intérêt pour ça. Malheureusement, j'ai rapidement compris que la branche "Sculpteur" avait deux orientations, une où on apprend un art pour sculpter son adversaire, et une où on apprend davantage à gérer un aspect "animique" de l'art de la sculpture. Le premier est... passablement gore. À mon grand dam, j'ai laissé tomber cet aspect, me retrouvant relativement inutile en cas d'affrontement.

Je n'ai cependant pas eu de problèmes au pieds de la tour, les classes d'artistes étant particulièrement soudée - la mienne en tout cas - et s'entraîdant à la moindre occasion. Et je peux vous dire que parler de son grand frère corse baraqué fait office de pipi de chat quand on peut être accompagné par des gars taillés comme des armoires à glace, armés d'un ciseau capable de découper une armure de métal de plus de 5 mm comme du papier fin. Étant l'une des rares filles de la classe, j'étais particulièrement choyée. En plus, mes sculptures servaient souvent de bases pour d'autres travaux artistiques, donc les vilains et les gueux se prenaient torgnoles sur rossées quand ils m'approchaient.

Mais bon, j'ai rapidement compris qu'il me faudrait une alternative pour quand il me faudra me passer de mes Girlsitter. J'avais du talent pour la magie, et en plus on peut tuer sans se salir, du coup j'ai promptement adhéré au concept. Je n'y suis pas allé innocemment non plus, car mon petit rêve du moment était de pouvoir animer mes sculptures. La grande classe.

Pour résumer en passant les détails techniques, l'art de la sculpture que j'ai choisi de peaufiner dans la branche "animique" est une sous-branche qui consiste à donner une âme, une conscience, à la matière travaillée avec amour. Mais ça reste un bloc de pierre (ou d'argile, ou autre). Il ne peut pas bouger, mais devient capable de ressentir son environnement, et obtient un QI en adéquation avec la maîtrise de cet art. Il est parfois choisi par des forgerons en guise de classe tertiaire, et donne déjà de très bons résultats que je vous laisse imaginer - épée pensante, carte se mettant à jour elle-même, etc. En classe principale, le résultat revient quasiment à créer une conscience du niveau d'un être humain. Mais... c'est toujours un bloc de pierre. Et le problème, c'est qu'un caillou, aussi beau soit-il, n'est pas fait pour bouger.

Je pensais au début à certains arts druidiques, mais cela revenait à créer des golems. Ce n'était donc pas complémentaire, mais redondant.

Mais après quelques recherches, il s'est avéré que la maîtrise d'une branche de la magie assez simple à aborder permet notamment de stocker de l'énergie dans un matériau de son choix, et une autre de changer la consistance d'une matière, comme sa flexibilité. En bref, si je sais faire une batterie magique et un peu l'altération alchimique, mon rêve se réaliserait !

Et en effet, 2 ans après mon arrivée, je terminais ma première œuvre. Quelques sorts défensifs en plus ont parfait mon potentiel. Mes premiers essais, bien qu'approximatifs, me donnèrent de bons résultats en la présence de Numéro 1, Numéro 2 et Numéro 3, respectivement un lion Atlas balèze alias "Atlas", une chouette Harfang toute blanche surnommée "Harfang" (pour les commentaires sur ma créativité concernant les noms, vous pouvez le traiter comme je l'ai fait pour mon prénom d'origine), et une sorte d'hybride entre

un lézard noir de 30 centimètres et une araignée que j'ai failli nommer "Raté". Mais en fait, il était très attachant malgré tout, et j'ai fini par le garder tout le temps avec moi, le nommant "Blacki" ou "Mon blackounet" selon mes envies.

Je commençais alors sans remord une longue période de 3 ans de sculpture et de peaufinage de mes arts magiques, consciente que personne jusqu'alors n'avait tenté ma "combo", et donc aussi fière qu'ambitieuse. J'étais capable de créer une forme de vie fidèle, gentille et aimante, et au besoin pouvant être aussi impitoyable et sans pitié que n'importe quel humain plus que capable. La qualité de l'âme travaillée par mon art définissant tout son potentiel d'apprentissage, ils étaient même plus intelligents que moi - point parfois assez vexant, d'ailleurs. Et réparable à volonté, ou presque. Mon seul besoin ? Le temps pour me préparer. Ma seule limite ? La quantité d'énergie à fournir à mes bébés pour qu'ils la stockent et l'utilisent pour se mouvoir. Consommation non négligeable, mais sachant qu'ils ne consomment rien s'ils ne font rien, il me suffit de les charger à bloc une fois, et de prendre quelques jours de repos régulièrement. J'ai misé sur 50 alliés pour la sécurité, cela me semblait un bon nombre si je re. Pour atteindre un degré difficilement surpassable à mon niveau en termes de sculpture, et en comptant mes "pauses flemme", il me fallait 2 mois pour une sculpture capable d'exploits dignes de classes guerrières ou même magicienne. Je passe sous silence les noms de chacune de mes créations adorées et arrive directement à la situation actuelle, environ un mois avant la date butoir fatidique des cinq ans. Je rappelle : perdue, à quatre pattes, pleurant toutes les larmes de mon corps.

Pourquoi ? Non, rien de licencieux. J'aurais préféré en fait, et de loin, à moins que ça n'implique le Blobfish.

Dix minutes avant ma tentative de monter au premier étage avec une armée de 50 experts combattants terrifiants ou magiciens ressemblant en tout point à des humains, ainsi que mon lion, ma chouette et mon Blacki, et observée par pas mal de mes amis des classes des "Beaux-Arts" comme j'aime les appeler, je compris enfin POURQUOI personne n'avait poussé cet art à ce niveau et cherché à créer des âmes plus humanoïdes que quoi que ce fut d'autre, et s'en servir de garde du corps.

Je vais m'expliquer avec quelques questions que je suppose rhétoriques, mais que je détaille malgré tout.

Vous connaissez la règle des "natifs du pied de la Tour", enfants de grimpeurs ? Quelque chose comme "Vous ne pouvez pas devenir grimpeur avant d'avoir fait 15 ans de bons et loyaux services, à une vache près".

Vous savez comment la Tour semble avoir jugé la qualité de mes œuvres ? Quelque chose comme "équivalent ou supérieur aux humains".

Vous savez comment la Tour définit qui est natif ? Quelque chose comme "Conçu au pied de la Tour par des grimpeurs et doté d'une intelligence équivalente ou supérieur aux humains".

Vous savez quel est le conn*** qui ne m'a jamais parlé de ça avant ? Mon instructeur en sculpture qui, alors que je le regarde confuse et perplexe en demandant pourquoi mes créations humanoïdes ne semblent pas pouvoir monter, me sort ces éléments pour la première fois, accompagné d'un "Ah, c'est con, j'y avais pas pensé, mais ça risque peut-être de pas marcher".

Après avoir entendu ce couperet me tomber sur la nuque, je me suis mise à crier un “NNNNNNOOOOONNNNNN” digne d’un Luke mutilé, me suis mise à genoux, et ai pleuré jusqu’à plus soif en repensant à tout ce temps passé à me faire une armée de personnes que j’ai appris à aimer en trois ans, mais qui seront incapables de me suivre.

Ah, j’ai copieusement arrosé d’insanités mon instructeur et un peu invectivé les spectateurs, mais je me suis plus ou moins excusé après.

Il ne me reste donc qu’un mois pour trouver un moyen de les faire monter avec moi, ou pour sangloter jusqu’à devenir fripée et monter avec seulement mes trois premières créations et mon panel de sort de la magie de Terre - incluant quelques invocations d’élémentaires, murs défensifs et sorts de déplacement sous terre. Autant dire que j’ai le moral au plus bas vu que je vais sans doute partir sur l’option 2, n’ayant entendu parler nulle part d’individus ou de classes permettant de passer outre ce genre de règle. Ça aurait pu être pire, mais j’ai encore l’impression d’avoir le fondement qui saigne.

Nom du personnage (non utilisé) : Ernestine BOCQUILLON LIGER-BELAIR

Alias d’usage : Célia

Âge : 17 ans à l’entrée dans la Tour, 22 ans devant le premier étage.

Classe(s)/ rang / rôle : Sculptrice et Mage de Terre

Histoire : Voir plus haut

Description mentale :

N’aime pas les gens au comportement hautain, mais l’est elle-même parfois sans s’en rendre compte, surtout quand elle ne peut s’empêcher de montrer ses résultats ou qu’elle sort des phrases un peu trop “typique noble”.

Ironiquement, ses excès de colère la font ressembler à une charretière. Honnête, sincère et naturellement amicale bien que très prudente (parfois à l’excès), avec un bon cœur, mais intransigeante quand elle a l’impression qu’on abuse d’elle ou se moque d’elle. Assez sensible à la flatterie suffisamment déguisée. Rejette le port de talons hauts par conviction personnelle, et non parce qu’elle chute souvent avec. D’une façon générale, passionnée dans tout ce qu’elle entreprend.

Description physique :

1m60, paire de lunettes, blonde, aime les jupes courtes et évite pas les couleurs vives. Cheveux longs.

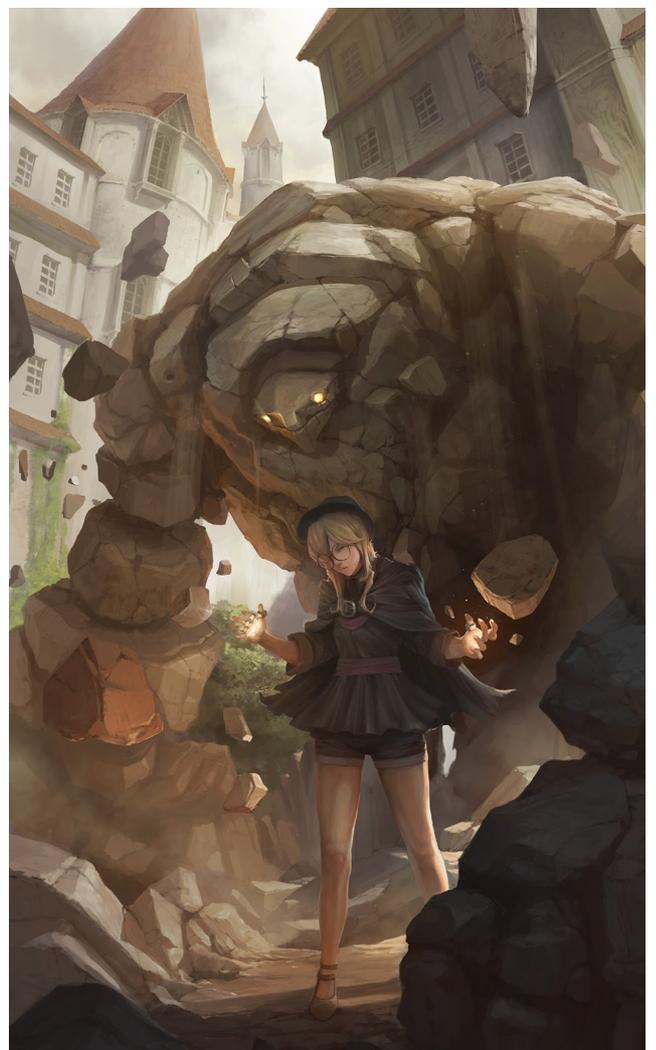


Image de flyinghand : <https://www.artstation.com/artwork/0w4n5>