

Aurastep

En réalité, tu n'es pas une humaine mais une *contrôleuse*. Un gastéropode terrestre sans coquille d'une douzaine de centimètres¹, très vulnérable mais douée de pouvoir psychique te permettant de prendre le contrôle des hôtes sur lesquels tu te fixes à l'aide de tes quatre petits tentacules. Tu utilises alors leurs capacités cérébrales à ton compte.

Tu es née en captivité il y a un mois. Il y a deux jours, tu as profité d'un moment d'inattention de l'humain qui vous élevaient pour t'échapper grâce au rat que tu contrôlais. Trop concentrée à ta tâche et limitée par les capacités cérébrales du rat, tu n'as pas retenu l'emplacement de cette ignoble ferme d'élevage.

Une fois dehors, tu t'es jurée de revenir libérer tes semblables. Mais avant, il fallait trouver un hôte plus adapté et une communauté à infiltrer pour fournir des hôtes essentiels à tes semblables.

Dans l'après-midi, alors que tu cherchais des noix et autres fruits pour te nourrir, tu as senti une énorme puissance magique se déchaîner autour de toi. Un druide, manifestement, se tenait au centre du phénomène. C'était comme si toute l'énergie vitale des végétaux était aspirée en direction de cet homme.

Le calme revint dès qu'il fut parti mais très vite, la végétation touchée dépérit irrémédiablement, devenant une zone maudite. Tu as donc dû déménager et trouver un autre coin pour survivre.

Le lendemain matin, cherchant un hôte plus à même de te servir, tu as laissé le rat se faire mordre par un loup et tu t'es attachée à ce dernier².

Parcourant la montagne, tu as traversé un ancien bivouac d'aventuriers. Leurs cadavres gisaient là où ils avaient trouvé la mort, à même leur paillasse. Leur décès remontait à bien trop longtemps pour que ton hôte puisse s'en repaître.

Mais les loups ont aussi leurs limites et tu cherchais donc comment entrer en contact avec une espèce supérieure, comme les humains. Un chasseur avait son campement non loin ; mais tu ne pus t'en approcher car il était sur ses gardes. Contournant la clairière, tu sentis qu'un autre prédateur était là.

D'un bond gigantesque et majestueux, un loup aux proportions monstrueuses atteint l'humain en pleine tête qui tomba inconscient. Il n'était pas question que tu te fasses prendre ta proie. Tu bondis donc à ton tour sur le loup, lui rentrant dans les côtes à toute vitesse.

Tu hésitas un instant à abandonner ton hôte pour prendre le contrôle de ce monstre imposant mais la sauvagerie que tu lisais dans ses yeux ne laissait aucun doute sur son manque d'intelligence. Ayant besoin de repos après chaque échange, tu n'étais pas sûre de retrouver un humain rapidement.

Tu as donc fait preuve de toute l'intelligence dont ton adversaire était dépourvu pour parer ses attaques et lui infliger autant de blessures que possibles. Ta tactique a fonctionné et il a fini par prendre la fuite.

À bout de force, tu t'es écroulée à côté du chasseur et tu en as pris le contrôle, laissant le loup mourir sur place. Craignant que le monstre ne revienne, tu as pris la fuite en direction du

¹ Que les humains appellent à tort limaces.

² Littéralement

premier village en vue.

La descente vers **Havrebois** s'annonçait longue et éprouvante mais tu n'avais pas de temps à perdre. Derrière toi, le monstre ne manquerait pas de retrouver ta trace. La blessure était sérieuse et nécessitait toutes ta volonté pour rester debout et continuer. À moins de trouver un nouvel hôte, tu ne passerais pas la nuit suivante.

Le matin, tu croisas un homme qui montait vers les hauteurs, un énorme sac sur le dos, sans doute un contrebandier cherchant à écouler des marchandises à travers la frontière. Vous vous êtes salués et avez passé votre chemin.

Tu es arrivée finalement en fin de matinée à **Havrebois** et tu as pénétré dans la première maison sur la route pour reprendre des forces. Celle-ci était occupée par une jeune fille qui ne vit pas d'un très bon œil que tu pénètres chez elle.

Alors qu'elle voulait repousser le chasseur, tu en as profité pour changer d'hôte. Tu as abandonné l'homme à sa mort pour prendre le contrôle de la jeune fille en bien meilleure santé. Tu as ensuite caché le cadavre sous le lit, en attendant un moment plus propice pour t'en débarrasser.

Tu as ensuite profité du soleil de midi pour te reposer dans le jardin. C'est alors qu'un voisin t'a demandé pourquoi tu n'étais pas à l'auberge en train de travailler.

Pour ne pas te faire démasquer, tu as donc pris le risque de sonder l'esprit de ton hôte. Encore très faible, cette opération peut te faire perdre le contrôle de l'hôte. Il ne pourrait pas se débarrasser de toi³, mais c'est toujours gênant.

Tu as donc préféré y aller petit à petit, n'obtenant que des bribes, mais suffisamment pour t'en sortir.

Tu t'appelais donc **Maryse Valdor** et tu travaillais à l'auberge dans les cuisines. La veille, tu t'es vue installer un piège dans la grande chambre de l'auberge et attacher un mot à une flèche destinée à tuer l'occupant qui se poserait sur le lit.

Ne sachant pas trop quoi faire à l'auberge, mais devant donner le change, tu y arrivas et te dirigeas vers les cuisines. Une fois à l'intérieur, tu observas ton environnement pour deviner quel y était ton rôle.

L'homme au sac⁴, déjà de retour, entra alors et alla droit vers toi. Il semblait en colère et il te reprochât ton retard et ton attitude nonchalante alors que des clients, en salle, attendaient que tu prennes leur commande. Il te menaça de te remplacer si tu ne te ressaisissais pas.

Un peu secouée par cette agressivité, tu allas en salle pour prendre la commande d'un homme, **Valgard Forgefeu** qui revenait manifestement d'un périple éprouvant. Il te fit un sourire et commanda un steak tartare.

Une fois le service du midi terminé, tu retournas *chez toi* pour te reposer et tenter d'en apprendre plus sur cette jeune fille.

³ Une fois le lien établis, la mort de l'un provoque la mort de l'autre, seul un sort de libération peut y mettre fin.

⁴ Tu apprendrais plus tard qu'il s'appelait **Emeric Chantelame**.

Tu n'avais pas fait 10 pas dans le jardin de l'auberge que tu sentis une très vive douleur dans l'omoplate. Une flèche venait te transpercer et tu t'écroulas au sol. Aucun de tes pouvoirs psychiques ne permettrait de sauver ton hôte.

Des chiens errants, sentant l'odeur du sang, arrivèrent et commencèrent à mordre le cadavre pour se nourrir. Heureusement, une femme les chassa et s'approcha de ton corps pour te venir en aide. Sentant la fin proche, tu décidas, une dernière fois⁵, de changer d'hôte et tu laissas la serveuse mourir dans l'herbe.

N'ayant pas besoin d'être trouvée à côté d'un cadavre, tu t'éloignas, fit le tour de l'auberge et y entra par la grande porte. Tu préféras rester discrète dans un coin pour prendre le temps d'étudier ton nouvel hôte.

L'équipement laissait supposer qu'il s'agissait d'une rôdeuse et la seule information sur son identité que tu as pu retrouver dans ses affaires est son prénom : **Elowen**. Tu refusas de sonder son esprit, le risque d'en perdre le contrôle étant grand⁶.

Le corps de la serveuse fut découvert peu après. La rumeur enfla et certains villageois crièrent déjà « *Mort au monstre !* ». Il te faudrait donc être discrète ce soir si tu voulais honorer ta promesse de libérer tes semblables.

Objectifs :

- Trouver le ou les responsables de ton sort et celui de tes semblables ;
- Retrouver l'endroit où est enfermée ta famille ;
- En apprendre plus sur Elowen pour rester incognito ;

et...

- Ne pas attirer l'attention sur toi pour ne pas qu'on t'enferme à nouveau.

...

⁵ Il ne sera plus possible de changer d'hôte pendant la soirée.

⁶ Si, tu changes d'avis, va voir un organisateur.