Mademoiselle



Mademoiselle dîne dans le premier restaurant après le début du monde, un restaurant situé dans une boucle temporelle permettant d’admirer, tout en dînant, la formation de l’univers, dès l'apparition du temps (très surfait, on y voit surtout des explosions lointaines sans queue ni tête !). Elle n’est pas là par hasard, elle a enfin retrouvé sa trace. Il est là, Aderin. Son premier mari, celui qui les a laissés pour morts, elle et ses enfants, Skye et Marshall, après les avoir trahi. Aderin. L’homme responsable de son exil forcé.

Mademoiselle est une seigneur du temps. Elle naît sur la 12ème colonie de la planète Valmerille, et grandit au sein de cet empire secret et légendaire. Comme tous les seigneurs du temps, elle passe une grande partie de sa vie en mission. Rétablissement de lignes temporelles défaillantes, création, protection ou destruction de nœuds temporels fixes, (ceux qui constituent les piliers de la trame du temps), arrestation des voyageurs temporels non inscrits au registre... Ce sont les SIDRAT qui leur permettent de voyager. Chaque seigneur du temps s’en fait greffer un à sa naissance. Un jour, un professeur les a emmené dans un champs de SIDRAT, là où cette forme d’intelligence est cultivée. Les SIDRAT adultes sont comme des arbres, ils ne parlent pas mais s’expriment par émotions, sentiments, leurs graines sont récoltées et implantées aux nouveau-nés dès les premières heures de vie, la graine se développe en harmonie avec le nourrisson, formant un tout. Le Sidrat devient un outil, qui permet de voyager dans le temps, l’espace, les dimensions, qui permet de hacker toute forme d'IA. Mais surtout “il ne faut pas laisser les émotions du SIDRAT vous guider, la mission est le plus important”.

Ces missions sont dictées par les inspirés. Des seigneurs du temps, choisis selon des critères génétiques, vivant dans une transe permanente, provoquée par une drogue. Ils observent continuellement les passés, les futurs et les présents, et désignent régulièrement le Seigneur du temps le plus apte aux nécessités de la mission. Depuis quand les Seigneurs du temps existent-ils? Pourquoi manipulent-ils ainsi l’histoire de l’univers? Des univers, car il faut parfois agir dans une autre dimension, même si le voyage interdimensionel est rare et dangereux. A qui obéissent-ils? Le Conseil de Valmerille était l’organe dirigeant de la planète et de ses 12 colonies, la galaxie des Seigneurs du temps. 13 Seigneurs qui refusent la régénération, donc le changement, et qui sauvegardent leurs mémoires à leur mort, afin que la connaissance et l’expérience acquise ne subissent aucune perte ; un volontaire devient membre du conseil et disparaît pour laisser la place à cette sauvegarde. Un sacrifice considéré comme un honneur. Un meurtre, d’après Mademoiselle, une dégénérescence…. Quelle société saine se laisse diriger par un organe pourri, croulant, figé dans des principes, incapables de s’adapter?

Elle a rejoint un groupe secret, un organe politique rebelle, les échappés. Ils sont des inspirés qui ont réussi à fuir leur destin, ils sont des jeunes désignés pour remplacer un membre du conseil et qui ont refusé, ils sont des seigneurs du temps qui, comme Mademoiselle, sentent que leur empire est pourri… L’objectif de ce groupe de résistants est de détruire le conseil, de le défaire de tout pouvoir et de le remplacer par un organe délibérant élu par le peuple, de faire la lumière sur le pourquoi de cette volonté de manipuler le temps, bref, de tout remettre en question. C’est là qu’elle a rencontré Aderin pour la première fois. Mademoiselle a oublié son propre nom mais le sien est gravé dans sa mémoire. Elle l’a tant haï pour sa trahison...

Pour forcer le conseil à démissionner, les échappés ont créé une bombe, capable de détruire une planète. L’objectif est de menacer la colonie Etagène, où vivent les inspirés, la planète clé du système, d’où proviennent tous les ordres de mission. Aderin est chargé de placer la bombe. Au lieu de cela, il trahit tous ses amis... Il donne la bombe au conseil… Des miliciens au service du conseil sont venus chez elle, l’ont embarquée de force, ainsi que Skye et Marshall. Dans une navette spatiale, elle retrouve tous les membres du groupe rebelle, tous les échappés… Qui se sont fait prendre... Aderin est là, encadré par deux soldats. Un membre du conseil leur annonce qu’il les a trahi.. Ils sont condamnés à mort, mais lui est sorti du vaisseau, libéré pour “service rendu”. Ils sont maintenant piégés dans une navette avec à leur pied la bombe qu’ils avaient eux-mêmes créée. Ils vont être déposés sur la 12ème colonie, la banlieue pauvre de leur galaxie. Mademoiselle refuse de mourir ainsi, et d'entraîner une planète entière avec elle... Certes, elle a été prête à détruire Etagène, mais c’est une planète habitée principalement par les inspirés, des drogués inconscients ou presque, et c’est pour servir une cause juste. Grâce à son charme et à sa souplesse, elle parvient à désarmer un garde, semant assez de confusion pour que les autres échappés profitent de la pagaille pour s’occuper des autres gardes, Mademoiselle prend les commandes de la navette et change la direction, il faut agir vite car la bombe est programmée pour exploser peu de temps après l'atterrissage, elle s’éloigne le plus possible de la planète et au dernier moment, largue la bombe dans l’espace, et se laisse dériver sur l’onde de choc.

Ils ont survécu, mais le conseil ne le leur pardonnera pas, ils doivent fuir! Mademoiselle dépose ses enfants chez des amis de confiance, car elle ne veut pas leur imposer une vie de renégat, et elle quitte l’empire avec tous les échappés assez lucides pour la suivre.

Elle se sent glacée à l’idée de quitter sa vie, ses enfants, ses rêves de changements… Ils étaient si convaincus qu’ils allaient y arriver… Les premières années, les échappés restent ensemble, fomentant des plans pour “y retourner”, faire la révolution, mais ceux qui partent en éclaireur ne reviennent jamais. Ils tentent aussi de retrouver le Passager, pour l’interroger, comprendre les raisons de sa trahison, et surtout la lui faire payer. Ils apprennent qu’il a été exilé. Ils passent surtout leur temps à fuir, à se cacher, partout où ils vont, des Seigneurs du temps les retrouvent, missionnés pour les assassiner. Tous n’en réchappent pas, et finalement Mademoiselle, lassée de cette vie, consciente qu’elle ne reverra sans doute jamais ses enfants, décide de se faire oublier. Elle quitte les quelques échappés qui n’ont pas déjà pris d’autres voies, et décide de repartir à zéro. Elle abandonne son nom, et décide de se faire appeler Mademoiselle, ayant perdu mari et enfant. Pour la première fois, elle régénère, change de galaxie et d’époque, et commence une nouvelle vie. Cela dure un peu moins de 1000 ans. Chaque régénération, provoquée le plus souvent par l’ennui, parfois des suites d’une blessure grave, lui enlève des petits morceaux de son passé, change sa personnalité, et atténue le chagrin, jusqu’à ce que son premier mari et ses enfants ne soient plus qu’un souvenir tragique, une déception, un manque léger.

Elle n’a jamais su pourquoi, pourquoi a-t-il fait cela, et même si avec le temps la colère et la haine s’est atténuée, cette question la hante toujours. Pourquoi ? Et un beau matin, elle se réveille avec une nouvelle lubie, le retrouver. Pour comprendre. Et probablement le tuer. Cela prend du temps, quelques décennies, mais aujourd’hui il est là, déjeunant avec une jeune fille étrangement familière, à quelques pas de sa table. Elle termine rapidement son repas et interpelle un serveur pour l'informer qu’elle a perdu tout moyen de paiement. Le serveur s'échauffe. "C'est parti” pense-t-elle.

“Mais enfin, je vous dit que je l’ai égaré, je l’ai fait monté en tour de cou, c’est dernier cri sur Galatan, porter sa crédidentité en bijou, vous ne connaissez pas? Bandes de rustres, me soupçonnez de quoi, partir sans payer, mais savez-vous qui je suis? Je ne suis pas n’importe qui, tenez, monsieur l’ambassadeur ici présent vous le confirmera”. Sur ces mots la femme se tourne vers la table de son ex-mari et montre ce dernier de la main. Elle se lève et vient vers lui.

🤠🤠🤠🤠🤠🤠🤠

Visiblement amusé, il entra immédiatement dans son jeu.

“Mais bien sur madame

* Mademoiselle!
* Mademoiselle, quel plaisir de vous revoir, venez donc prendre un dernier verre à notre table et mettez sa note sur la mienne, nous n’allons pas nous embarrasser de ces petits tracas!”, ajoute-t-il à l’attention du personnel.

La femme s’assoie sur une chaise apportée par un serveur, et entame la conversation en racontant les derniers potins de Galatan, comme si elle a toujours connu les deux convives. Son ex-mari reste détendu et souriant jusqu'à ce que les serveurs repartent à leurs occupations. Il a changé, évidemment, tout comme elle… Pourtant il garde un air familier. Et un rien trop séduisant. Ce ne sera peut-être pas si simple de le haïr.

“Qui diable êtes-vous, s’enquiert alors Camélia, déconcertée autant qu’amusée par la situation, est-ce que vous vous connaissez vraiment, en montrant le Passager et la femme du menton ?

* Vous m’êtes familière, répond Aderin.
* J’ai eu tant de vie, l’une a peut-être croisé la vôtre, j’ai été épouse et mère, exploratrice et puis voleuse, bibliothécaire et finalement, mondaine… Appelez moi Mademoiselle.
* Mondaine, c’est un métier?, s’esclaffe Camélia.
* Pfff, pas vraiment, ce n’est pas très payant, et c’est très ennuyeux, que me proposez vous?
* Nous voyageons, nous sommes sur le paquebot spatial amarré là-bas.
* Il est immense !
* Oui, un peu trop, j’ai l’impression de vivre sur un vaisseau fantôme, quand j'imagine tous ces étages de cabines vides… soupire Camélia.
* Il nous faut quelque chose de plus petit, pour la suite de nos aventures!

Elle se dirige avec assurance vers le vestiaire, fait un grand sourire au jeune homme qui surveille les biens précieux des plus grandes fortunes de l’univers (ce restaurant est hors de prix), enfile la veste d’une femme dont elle a repéré l’arrivée, s’empare de deux autres vestes luxueuses au hasard, et retourne vers la salle de restaurant. Elle est alpaguée par un serveur mécontent. “Madame, que faisiez-vous dans les vestiaires, vous n’êtes pas supposées vous servir vous-même…” Le serveur lui agrippe le bras, voulant la retenir. “mais enfin lâchez-moi je sais marcher, excusez moi, je me suis trompée, je cherchais les toilettes, je ne sais pas comment je me suis retrouvée au vestiaire ! De toute façon nous partons! Tenez, j’ai pris vos vestes”, tendant au couple deux manteaux luxueux.

Les deux amis se consultent du regard et n’hésitent qu’une seconde avant de s’emparer des vestes inconnues, et de suivre Mademoiselle vers la sortie.

“- Messieurs dames vous n’avez pas réglé votre note, s’empresse un serveur en tendant vers eux un terminal de paiement,

* Vous mettrez ça sur le compte de l’ambassade de Galatan, réplique le passager en montrant rapidement l’intérieur d’un porte carte noir…

Mademoiselle se dirige à grand pas vers les quais d'amarrage, sûre d’elle, les deux autres suivent. Elle sort alors de sa manche une magnifique clé magnétique ouvragée et sertie de diamants, qui leur ouvre la rampe d’accès d’un magnifique voilier spatial, réplique exacte du premier Bourbaki, voilier de la fin du 19ème terrien. Elle les laisse entrer et remonte la rampe derrière eux.

“- Alors, qui sait piloter cet engin ?”

Aderin et la jeune fille échangent un sourire, et le vaisseau démarre dans un léger ronronnement. Mademoiselle n’a même pas l’air impressionnée. Ellesait qu’il a utilisé son SIDRAT. Elle intime d’ailleurs au sien de rester en sommeil et d’éviter tout contact. Elle ne doit pas dévoiler sa nature. Elle veut d’abord en apprendre plus.

* Je vous propose un thé au salon, suivez-moi, s’enthousiasme Mademoiselle.

Après quelques détours, les trois fuyards finissent par trouver un salon où ils se servent un cognac à défaut de thé.

* Alors, je vous ai trouvé un joli vaisseau, en échange vous m’emmenez avec vous?
* Ils ne nous laisseront pas quitter leur boucle temporelle avec un vaisseau volé, vous savez, répond Aderin.
* J’imagine, mais mon petit doigt me dit que ce n’est pas vraiment un problème pour vous, voyageur temporel…
* Comment le savez-vous? s’exclame la jeune fille.
* Disons que j’ai du flair, et que quand on paye avec un papier psychique, c’est qu’on a pas intérêt à laisser trop de traces…
* Vous m’avez démasqué, savez-vous ce que je suis?
* Un agent du temps, je suppose, ou un voyageur non enregistré, ment Mademoiselle.
* Je suis un Seigneur du temps.
* Pff, impossible, c’est une légende, personne n’en a jamais rencontré…

Mademoiselle est déconcertée mais essaye de rester de marbre. Il ne cache pas ses origines! Il est fou !

* Et pourtant… Je suis un Seigneur du temps renégat.

Mademoiselle perd un peu de sa superbe sous l’effet de la surprise. Il se vante d’être un renégat! Comment ose-t-il ? Elle s’en cache depuis des siècles ! Puis elle reprend son assurance.

* Nous ne nous sommes pas présentés, je suis Mademoiselle, mondaine en fuite, et à qui ai-je l’honneur?
* Camélia, terrienne en voyage.
* On m'appelle le Passager.
* Mais on peut l’appeler Pass, et d’ailleurs, si tu me le permets, je vais t'appeler Maddie, parce que mademoiselle, c’est ringard et un peu long!
* Je ne te le permet pas, mais je sens déjà que ça t’es égal, Mélie? …
* Oh, ma nounou m'appelait comme ça, j’adore ! C’était une femme merveilleuse, et je lui dois un peu la vie…
* J’ai hâte d’en savoir plus, je sens que je ne suis pas prête de m’ennuyer en votre compagnie, ajoute Mademoiselle en englobant les deux compagnons.

Pendant que le Passager (puisque c’est ainsi qu’il faut l’appeler désormais) se concentre pour quitter la boucle temporelle avant que le vol du Bourbaki ne soit remarqué, Camélia raconte à Mademoiselle comment elle l’a rencontré.

“Je vivais sur terre au 31ème siècle, et j’ai été kidnappé à l’âge de 7 ans, par les raspatoriens.”

Mademoiselle sait soudain pourquoi cette jeune fille lui est si familière. Elle la connaît, elle s’en est occupé pendant 7 ans, quand elle était encore jeune seigneur du temps, c’était l’une de ses premières missions. Elle a été envoyée en tant que nounou auprès de cet enfant avec une mission simple, lui raconter un maximum d’histoires de la littérature du 19ème et 20ème siècle terrien. Mademoiselle savait que l’enfant serait enlevé à l’âge de 7 ans, et que sa connaissance de la littérature lui permettrait de revenir, 10 ans plus tard, avec l’aide requise pour sauver la terre et financer l’exode des derniers terriens.

En 3142, la terre est cauchemardesque, faute d’argent. C’est une zone de non droit, la banlieue surpeuplée et mal famée de l’univers, et les quelques individus qui ne vivent pas dans la crasse, la drogue et la violence vivent au-dessus des nuages, et ne quittent jamais les derniers étages des buildings dont ils ont condamné les accès. Ils y vivent en autonomie, y cultivant de quoi se nourrir sous serre, utilisant l’énergie du soleil pour se chauffer, s'éclairer et se déplacer d’un building à l’autre grâce à des ailes volantes motorisées. Les parents de Camélia, Hilary et Obama Nation se battent pour essayer d’offrir aux terriens une vie meilleure, mais ils ont besoin de moyens financiers, et aucune organisation interplanétaire ne s'intéressent à ce qu'ils considèrent comme une vieille poubelle.

A l’époque Mademoiselle ne connaît pas les détails, elle suit sa mission, convaincue de son bien fondé, il faut sauver la terre. En écoutant le récit de Camélia, elle découvre avec horreur les détails du plan et ce qu’a dû subir l’enfant pour que la mission aboutisse.

Camélia a passé 10 ans sur la planète Raspator, loin de la Terre, au dernier sous-sol d’une usine. Les Raspatoriens fabriquent les robots les plus élaborés de l’univers, parallèlement, ils sont devenus indolents, ils ne font rien par eux-mêmes, les robots les secondent dans chaque geste de la vie, manger, s'habiller, boire, jouer, écrire… Les raspatoriens passent leur journées à regarder des oeuvres d’art, à boire et à manger, à discuter d’art et de finances (car ils sont très riches, grâce à l’exportation de robots et grâce au tourisme, leur planète possédant les plus luxueux complexes touristiques de l’univers, ultra high tech). Le secret de la fabrication des robots n'est connu que des quelques scientifiques qui vivent toute la journée dans ce sous-sol avec les enfants. Une centaine de jeunes terriens et terriennes, âgés de 7 à 10 ans, passent leur journée à servir de modèles pour programmer les robots, ou concevoir de nouvelles fonctions. Couverts d’électrodes, câblés, ils passent leur temps à servir des verres, cuisiner, faire le ménage, visser, sauter, frotter, bref, à faire tous les gestes que les robots feront ensuite. Certains enfants sont mutilés, moitié humains moitié robots, dans le cadre de certaines expérimentations…

Mademoiselle est figée d’horreur en entendant tout cela. Camélia a survécu grâce à son caractère tenace : elle est convaincue que ses parents vont venir la chercher. Pour aider les enfants à tenir, elle a alors commencé à leur mentir.

Chaque soir, les enfants se regroupent autour d’elle, une assiette de soupe fade sur les genoux, et elle leur raconte des histoires que sa nounou lui a apprises. Alice, Tom Sawyer, Frodon, Paul Atréides se joignent aux enfants le temps de la soirée… Les enfants appellent Camélia “maman Wendy”, elle crée un mythe pour les rassurer… Elle leur laisse croire qu'ils sont ici parce qu’ils ont été choisis pour rejoindre le pays de nul part, où vivent Peter Pan et les enfants perdus. Il faut être courageux, accepter le travail éreintant, et un jour en récompense, ils quitteront cet endroit pour rejoindre une île merveilleuse… Des enfants disparaissant régulièrement, tous supposent qu’ils ont eu la chance d’être choisis pour la suite du voyage, vers le pays du nul part… Mademoiselle a les larmes aux yeux en attendant cela, réalisant le rôle qu’elle a joué là-dedans.

Un jour, Camélia réalise, au fond d’elle, que ses parents ne viendront pas la chercher, qu’elle doit se libérer seule. Elle commence alors à observer et à apprendre. Autour d’elle les raspatoriens sont des génies qui ne sont pas avares d’explications, et qui s'amusent de cette enfant si curieuse. Elle apprend l’électricité, l’électrotechnique, la robotique. Camélia fabrique d’abord en secret une batterie pour recharger son téléphone portable, le seul bien qu’elle conserve de sa vie d’avant. (Elle l' a trouvé dans sa poche au moment où on lui a demandé d’ôter ses vêtements pour enfiler la combinaison des prisonniers. Elle a réussi à le dissimuler et l’a gardé précieusement, comme un doudou, car bien qu’il n’y a aucun réseau, elle a dessus une photo de ses parents, qu'elle regarde le soir pour s’endormir. Jusqu’au jour où la batterie s’est éteinte.) Une fois chargé, elle modifie le téléphone pour en faire une balise de secours. Elle réussit à envoyer un message. “Au secours, venez nous sauver”. Puis le téléphone prend feu. Elle ne sait pas exactement jusqu’où son message est allé, ni si quelqu’un l’a reçu. Elle décide de s'accrocher au mince espoir qu’il représente.

Un jour, Camélia remarque un nouveau prisonnier, il est beaucoup trop grand et vieux, il n’a pas l’air d’être un enfant. C’est Pass, qui a reçu l’appel de détresse et est venu la sauver. Après avoir libéré les enfants et Camélia, Le Passager montre au gouvernement raspatorien quelques vidéos édifiantes qu’il a pu tourner au cœur de l’usine, et les menace d’envoyer ces vidéos à la milice de la Déclaration Intergalactique des Droits de tout Être Intelligent. Terrifiés à cette idée, les raspatoriens promettent de mettre fin à ces pratiques, emprisonnent les coupables et offrent le vaisseau paquebot au Passager (au grand désarroi de son propriétaire, qui n’a pas vraiment donné son accord).

Mais pour Camélia, cela ne suffit pas. Elle demande aux raspatoriens de s’engager à protéger la terre. Pour les convaincre, elle raconte sur tous les réseaux de Raspator les histoires qu’elle connait de la littérature terrienne, celles que sa nounou lui a apprises. Elle récite des poèmes, chante des chansons. Les raspatoriens sont de grands amateurs d’arts. Les plus sensibles, ceux qui ont été sincèrement horrifiés de découvrir le fonctionnement de leurs usines, contraignent le gouvernement a démissionné et prennent le pouvoir. Ils tombent amoureux de la terre et de son passé. Ils sont horrifiés de voir ce qu'est devenue cette planète. Un émissaire souhaite accompagner le Passager afin de se mettre en relation avec les autorités terriennes.

Camélia découvre alors que ces autorités sont ses parents, et son entourage, les quelques familles qui s’efforcent, isolées au sommet des gratte-ciel terriens, d’obtenir une aide de la part de l’Organisation des Planètes Unis pour mettre en place un exode vers d’autres mondes habitables (la terre étant devenue surpeuplée et inhabitable). Elle avait 7 ans quand elle est partie, elle n’était pas consciente de l’importance de ses parents.

Après 10 ans d’absence, Camélia retrouve sa famille, la vie a peu changé au sommet du monde, mais Camélia a changé. Après d'émouvantes retrouvailles, elle présente à ses parents la jeune ambassadrice raspatorienne qui les accompagne. Pour le gouvernement terrien, c’est un soutien qui peut tout changer. Pour Camélia, c’est le retour à un quotidien qu’elle ne peut envisager… Pass lui demande de prendre un an pour réfléchir, ce qu’elle fait, avant de se joindre à lui pour une vie d’aventures.

Mademoiselle hésite à révéler à Camélia qu’elle est sa nounou, mais cela l’obligera à tout lui avouer, son passé de seigneur du temps… Elle ne veut pas que le Passager le découvre trop tôt, elle doit d’abord le cerner, le mettre en confiance, et le faire parler…

Mademoiselle se prend d’affection pour Camélia, et se met très rapidement à la traiter comme sa fille, à s’occuper d’elle, de son bien être, à la chouchouter. Elle retrouve souvent en Camélia l’enfant qu’elle a connu et aimé. Elle lui rappelle aussi parfois sa propre fille, Skye.

Malgré tous ses griefs, elle doit vite admettre que le Passager est fort sympathique. Elle se sent attiré par lui, sa proximité lui semble familière, elle est à son aise et a parfois envie de baisser sa garde, de tout lui avouer… Puis elle se ressaisit, se rappelle ce qu’il a fait, à elle, à ses enfants, à tous les échappés… C’est impardonnable. Pourtant, en sa présence, elle n’a pas besoin de se forcer pour être souriante et enjouée. Elle apprécie sa compagnie, et ce fait la rend folle.

Rapidement une merveilleuse entente s’installe donc entre les trois aventuriers de l’espace, et au gré du SIDRAT du passager, ils vivent des aventures aussi rocambolesques qu’inattendues, Mademoiselle ayant le don d’attirer l’attention autant que les ennuis. Parfois l’envie la démange d’utiliser elle aussi son SIDRAT mais elle tient bon. Son silence résonne en elle, créant un vide immense.

🍹🍹🍹🍹🍹🍹

Un an après que Mademoiselle les ai rejoint, un nouveau compagnon vient s’ajouter au trio. Un soir de désoeuvrement, ils croisent dans la galaxie d’Ibiza, où chaque planète n’est qu’un amalgame de bars et de discothèques. C’est l’année 5378, après JC (seuls quelques érudits savent encore à quoi ces lettres font référence). Le Passager traverse une période sombre, les filles ont envie d’aller danser et lui songe plutôt à broyer du noir, comme cela lui arrive de temps en temps. Ils arriment sur Costa Disco, où les filles peuvent acheter des tenues parfaites pour se déhancher sur de célèbres musiques de la fin du 20ème siècle terrien. Le Passager les abandonne à leur frénésie.

Elles passent une soirée inoubliable à se déhancher sur une musique disco endiablée, en sirotant des cocktails multicolores couverts de décorations pailletées. En rentrant au vaisseau au petit matin, elles découvrent une veste inconnue, et se regardent avec un sourire complice. “Et bien Pass n’est pas si coincé finalement, il semblerait qu’il ait trouvé de quoi lui passer ses idées noires ! J’ai hâte de voir la tête de ce héros !”

Le lendemain, les filles sont aussi surprises qu’amusées de découvrir à la table du petit déjeuner un jeune homme charmant, et elles sont immédiatement séduites…

* Oh Pass, on le garde, hein, dis-moi qu’on le garde ?
* Ce n’est pas à moi d’en décider, lui répond le Passager!
* Je ne pourrai pas répondre tant que ce marteau cognera dans ma tête!, grogne Harry, je ne suis pas apte à prendre une décision.
* Ah ça, j’ai traversé l’univers et le temps, j’ai voyagé à travers les dimensions, mais il y a deux choses qu’aucun être intelligent n’a vaincu, et pour lesquels aucun remède efficace n’existe, le rhume et la gueule de bois ! s’amuse le Passager.
* Tu as pourtant l’air frais comme un jeune enfant, lui réplique Mademoiselle.
* C’est un truc de seigneur du temps.
* Grrr… je déteste les seigneurs du temps…. maugrée Harry.
* Et pourtant, tu t’apprêtes à en suivre un jusque que dans les confins de l’univers et au-delà! Tu verras, tu t’attacheras à lui plus que tu ne le voudrais !

Le Passager jette un regard en coin à Mademoiselle. Elle perçoit ce regard et détourne les yeux. Elle n’aurait pas dû dire cela, mais elle le pense tellement. Elle a beau essayer de le haïr, c’est de plus en plus difficile.

A quatre, un nouvel équilibre s'installe, la vie et son lot d'imprévus rythme leur quotidien. Mademoiselle apprécie Harry, il est parfois cynique et désabusé, parfois maussade, et reste lui aussi très discret sur son passé, malgré cela elle le trouve attachant, elle aime lui changer les idées, et c’est un ami loyal, qui a très vite eu l’occasion de prouver qu’il est aussi utile que fiable en cas de désagrément.

Seulement 6 mois se sont écoulés lorsqu’un beau matin, au petit déjeuner, le Passager se met à parler frénétiquement. Il est en grand débat avec son SIDRAT qui veut les envoyer dans un autre univers pour sauver un terrien “indispensable”, et un certain gamin.

Au mot Gamin, Mademoiselle bondit.

“Pass, nous devons y aller, s’exclame-t-elle, si le Sidrat le dit, il faut l’écouter, c’est certainement très important!”

“ Non, non, non, c’est une très mauvaise idée, une très très très mauvaise idée, les failles interdimensionnelles sont instables, il est très délicat de retrouver sa route, nous risquons de nous perdre, Camélia pourrait ne jamais revoir ses parents”...

“Pass, Camélia connaît les risques, elle ne reculerait devant aucun danger pour sauver des personnes aussi importantes!”

Camélia hoche la tête. Pass finit par céder. Il laisse une balise de retour, un signal qui agira comme une ancre et leur permettra de revenir à leur point de départ à travers les dimensions.

🫣🫣🫣🫣🫣🫣🫣🫣🫣

Gamin… Mademoiselle se souvient, c’était peu de temps avant de retrouver Pass…

Elle l’a trouvé allongé dans une nacelle de secours, incapable de se remémorrer qui il est ni ce qu’il fait là. Il ne se souvient ni de son nom, ni d’où il vient, ni de comment il est arrivé dans cette capsule. Bref, il ne se souvient de rien. Son arrivée a passablement contrarié Mademoiselle car elle vient de décider de se concentrer sur sa nouvelle quête, retrouver son ex-mari, comprendre ses actions passées et se venger.

Mais elle a en le voyant un pressentiment, et décide de le secourir. Elle lui explique néanmoins qu’elle est “sur un gros coup”, et lui demande de se faire tout petit. Comme il est incapable de se souvenir de son prénom, elle l’appelle Gamin, ce qui devient sur surnom.

Lors de ce “gros coup”, Gamin tire Mademoiselle d’un mauvais pas, (bon en la cachant dans une benne à ordure, ce qui la rend particulièrement exécrable, en plus d’être nauséabonde). Elle lui propose néanmoins de l’assister une nouvelle fois, elle vient d’être nommée ministre de la culture sur Bellopia, une planète entièrement tournée vers l’art de la taille de pierre, et réputée pour détenir les plus importantes collections de pierres précieuses. Mademoiselle nomme Gamin responsable de l’harmonisation de la sécurité du patrimoine planétaire. Ce qui leur permet, après avoir épuisé le budget réception du ministère (Mademoiselle aime prendre son temps dans ses affaires, et profiter de la situation!), de quitter la planète en emportant une quantité non négligeable de cailloux dans leur cale. Mademoiselle a longuement expliqué à Gamin que ce n’est pas du vol, mais qu’elle sert la justice. Elle le sent dubitatif. Elle s’amuse de sa confusion, quand ils s'arrêtent sur une petite planète des confins, et y déposent une collection de pierres. Mademoiselle vient en effet réparer une injustice, en offrant cette fortune aux mineurs désoeuvrés, qui ont été exploités puis abandonnés à leur sort une fois la planète vidée de sa précieuse ressource. Que Mademoiselle ait aussi récupéré sur Bellopia quelques pierres pour sa consommation personnelle ne rend pas moins son geste généreux. Même les héros mangent !

L’affaire terminée, Mademoiselle demande à Gamin “Tu veux que je te dépose quelque part?” “Non”. Et leur association se poursuit, de coups fumeux en échappées rocambolesques. Ils deviennent amis, liés par le présent à défaut de se raconter leur passé. Gamin ne se souvient pas du sien et Mademoiselle raconte tout et n’importe quoi, sans jamais s’attarder sur ses origines, mais décrivant avec exaltation des mets, une plage, un vaisseau… Mademoiselle commence à s’attacher à ce gamin, parfois elle aimerait lui raconter son passé, lui parler de sa quête…

La solitude de la vie d’aventure rapproche les êtres, et celui qui l’appelle désormais Maddy (ce qui l’agace sans qu’elle l’en empêche) occupe maintenant une place non négligeable dans le cœur de Mademoiselle. Parallèlement, elle ressent une urgence à reprendre sa quête, la proximité avec Gamin lui rappelle trop son passé, son premier amour, et elle sent que sa liberté ne sera jamais complète. Aderin la hante encore.

Pourtant ce qui doit arriver arrive, elle ne peut résister plus longtemps à ses charmes, et leur relation devient physique. Après cette première nuit torride, Mademoiselle se promit d’avoir une discussion avec Gamin, elle doit le quitter, cette relation devient trop sérieuse, elle ne peut se le permettre, pas avant de s’être débarassée de son obsession.

Elle décide donc de profiter d’un moment calme, pendant qu’ils rechargent certains systèmes d’alimentation via un complexe abandonné sur une planète devenue quasi désertique. Ils se baladent dans les sous-sol du complexe, curieux d’essayer de comprendre à quoi il pouvait bien servir, et pourquoi ce bâtiment visiblement coûteux et encore alimenté est totalement abandonné, lorsque la surveillance automatique de leur vaisseau leur signale qu’une patrouille d’une milice spatiale quelconque, mais visiblement hostile vient de se poser et les cherche, armes au poings.

“ Qu’est-ce qu’on fait, j’ai pas pris d’armes et ils sont entre nous et notre vaisseau!”

* Viens Gamin, fouillons un peu les sous-sol de ce bâtiment, on dirait que les occupants sont partis précipitamment, ils ont peut-être abandonné des armes, ou encore mieux, on trouvera peut-être une autre issue qui permettrait de sortir dans leur dos !
* Ok. Ahlala, c’est pénible d’être piégé hein ? Toi tu es une femme tellement libre, tu dois détester ça ?
* Qu’est-ce que tu racontes ?
* Je sais pas, je me dis, tu es une femme tellement indépendante, solitaire, du coup, est-ce que tu risques pas de te sentir coincée, piégée…
* C’est pas une sensation, c’est un fait, on est piégés, si on trouve pas une autre issue ou des rames, ils vont nous coincer dans ce complexe !
* Et tu n’aimes pas ça !
* Parce que toi tu apprécies?
* Ben moi, ce que j'apprécie, c’est toi, tu vois… Je sais que c’est pas vraiment le moment, mais je me demandais, je voulais te dire, euh, ce que je ressens, tu vois, en ce moment, avec toi, ben c’est
* C’est quoi ça?
* Non mais ne te fâche pas, ok je m’y prend mal…
* Bon sang c’est quoi ce truc…

Maddy ne regarde plus Gamin, elle a les yeux rivés sur la chose la plus dangereuse de l’univers : un portail interdimensionnel continu. Le croque-mitaine des seigneurs du temps…

* Qu’est-ce qu’ils ont fait ! Ils ont créé un portail continu, c’est totalement irresponsable!
* Euh, c’est quoi ?
* C’est un passage interdimensionnelle, qui permet de naviguer entre les univers, c’est extrêmement dangereux, ils ne doivent être créés qu’à des points précis de l’univers, et ne doivent jamais être maintenus ouverts trop longtemps, au risque de défaire les mailles de l’espace temps, c’est comme un grand tricot tu vois, si tu défais une maille et que tu ne fais pas de noeuds derrière, tout peut se débobiner ! Il faut toujours espacer les portails, et les refermer après usage. Toujours.
* Je ne vois rien moi.
* Normal, t’es juste un humain. Il y a une faille là, si tu franchis…

Maddy n’a pas le temps de finir sa phrase.

* Ne bougez plus où on tire !

Gamin voit apparaître au bout du couloir trois gardes armés les menaçant, la surprise le fait reculer jusqu’au mur derrière lui.

* Merde, Maddy, comment ils sont arrivés ici aussi vite !
* Gamin, tu es trop prêt de la faille…
* Maddy, pourquoi t’es floue ? Et mais…
* Gamin, merde, je peux pas te suivre, j’ai pas le droit, Gamin… je suis désolée… je dois rester pour la fermer, c’est mon devoir, je suis… Gamin ? Gamin ?

Mademoiselle est maintenant seule, face aux gardes menaçants.

Après s’être sortie de cette situation grâce à son charme, Mademoiselle s’attelle à refermer cette faille, la mort dans l’âme, consciente qu’elle ne reverra jamais Gamin… Elle aurait pu le suivre, elle aurait pu refermer la faille une fois de l’autre côté, mais… Elle n’est pas prête à abandonner son passé.

Et voilà que grâce au Sidrat de Pass, elle va franchir une faille, volontairement, sans hésiter… Bien sûr une faille créée par un Sidrat est bien moins dangereuse, mais pourquoi avoir insisté? Ses sentiments pour Gamin ont disparu, elle s’en veut toujours de l’avoir abandonné, de ne pas l’avoir secouru, elle serait heureuse de le revoir… Mais pourquoi risquer de quitter son univers, de tout perdre ? Parce que Pass est là, et que c’est lui qu’elle veut suivre, au moins jusqu’au jour où elle lui avouera…

💥💥💥💥💥💥

C’est ainsi que Mademoiselle fait la rencontre du terrien, John Crichton, et retrouve quelqu’un qu’elle pensait perdu. Leur mettre la main dessus est le plus aisé, mais le SIDRAT les balance au beau milieu d’un combat sur une planète désertique, John vient de s'éjecter de sa navette en feu, ils n’ont qu’à le téléporter à l’intérieur de leur navire spatial. Juste à temps ! De nombreuses forces visiblement hostiles sont rassemblées. John retrouve très vite son sang froid devant cette aide inespérée, et désigne rapidement dans quel véhicule se trouve la tête pensante de toute l’opération. Le petit groupe s’organise rapidement, Harry se téléporte dans le véhicule désigné, et en ramène Scorpius, ficelé, désorienté mais visiblement en colère et prêt à en découdre, pas le moins impressionné par le fait d’être ligoté seul face à cinq humains. (lui-même n’en étant visiblement pas un).

John peut alors adresser un message à l’ensemble des ennemis rassemblés dehors, leur demandant de cesser le feu en échange de la vie de leur chef. Ce qu’ils font en rechignant. Une fois les combats terminés, John demande à Pass de téléporter à bord un “gamin” qui sort à ce moment de sa navette, l’air dévasté. Il apparaît au milieu de l’équipage, et voyant John, s’exclame :

* P.. John ! j’ai cru que tu étais mort!
* Non je me suis éjecté avant l’explosion mais au même moment, ils m’ont téléporté ici pour me sauver, puis ils m’ont aidé à arrêter Scorpius et à faire cesser les combats! La guerre est finie Gamin !
* C’est qui ces “ils” providentiaux ?
* C’est nous…

Gamin se tourne vers le reste de l’équipage, qui se tient derrière lui et qu’il n’a pas vu en arrivant.

* Maddy!
* Gamin !
* Mais qu’est-ce que…

Gamin ne termine pas sa phrase, il s’effondre au sol, évanoui. Mademoiselle est sans voix. Elle l’a retrouvé !

Gamin passe quelques jours à l’infirmerie, veillé par Harry. Pendant ce temps, les compagnons du Passager et John se rendent sur une autre planète, bien plus civilisée, où ils déposent Scorpius; John a pu exposer le plan de ce dernier qui cherche à utiliser les trous de ver comme arme, dans un but de conquête. Mademoiselle a usé de son charme pour convaincre les jurés. Scorpius va finir ces jours au fond d’une cellule de haute sécurité, sans aucun espoir d’en sortir un jour. Ses expériences, s’il les avait poursuivies, auraient entraîné la fin de cet univers. Bref, c’est encore une mission réussie pour l’équipe du Passager. Reste à savoir quoi faire de ce John Crichton et de Gamin.

John raconte son histoire, il était astronaute sur terre, et en 2021, lors d’un vol spatial expérimental, sa navette est passée à travers un trou de vers. Ce que le Passager appelle une faille inter dimensionnelle. Comment est-elle arrivée là? Les failles naturelles sont très rares. Un seigneur du temps aurait-il volontairement envoyé John là-bas? C’est possible, si l’objectif était finalement de sauver cet univers. Mais peu importe finalement le pourquoi ou même le comment, ce qui compte c’est de ramener John chez lui, ainsi que tous les passagers du Bourbaki, et Gamin. Le SIDRAT est formel, John et Gamin viennent du même univers qu’eux. Et ils souhaitent y retourner.

Gamin est toujours amnésique. John l’a trouvé coincé sur une planète pénitentiaire. Pendant sa convalescence, Gamin a confié à Harry avoir grandi sur la planète Gardénia. Il voyageait avec ses parents le jour où ces derniers ont disparu. Il les cherchent depuis, mais ne se souvient ni de son nom ni de celui d’aucun membre de sa famille ; il sait avoir une sœur restée sur Gardénia, mais il ne sait pas en quelle année… Après avoir été aspiré par la faille, il s'est retrouvé coincé sur une planète prison, d’où John l’a sauvé. Il l’a alors rejoint dans sa guerre contre Scorpius. Aujourd’hui il se dit heureux de rentrer chez lui, ou au moins, dans son univers. Il souhaite poursuivre sa quête mais cela ne semble pas l’obséder. “Je laisse le destin guider mes pas”, répète-t-il.

Après avoir lâchement repoussé ce moment, Mademoiselle rend visite à Gamin, elle est vexée et intriguée qu’il ait confié des bribes de son passé à d’autres…

* C’est quoi cette histoire de Gardénia, de sœur, de parents ?
* La vérité. Des souvenirs me sont revenus…

Maddy se sent ridicule d’être en colère.

* Je suis heureuse de t’avoir retrouvé, je ne pensais pas, je ne pensais pas…

Sa voix se brise…

* Je croyais que tu m’avais abandonné, je t’en ai tellement voulu, je ne pensais plus que tu viendrais à mon secours, comment as-tu fait ?

Maddy est gênée de répondre.

* Gamin je n’ai pas… C’est le SIDRAT de Pass qui a insisté pour venir ici, pour chercher John, probablement un personnage important pour une ligne temporelle, mais j’espérai…
* Je vois. J’ai juste eu de la chance.
* Gamin, je t’assure que c’est compliqué.
* Oui oui, tout est compliqué avec vous les Seigneurs du temps. C’est compliqué quand ça vous arrange.
* Non gamin… Qu’est-ce que tu as dit ? Je ne suis pas une Seigneur du temps moi !
* Mais non bien sûr, écoute c’est pas grave hein, je m’en sors très bien avec ou sans toi.
* Moi aussi j’avais des sentiments pour toi, je ne sais pas si j’étais amoureuse, mais tu as beaucoup compté pour moi, j'aurais voulu pouvoir te sauver. Du temps à passer et aujourd’hui… Les choses sont différentes. J’espère que nous redeviendrons amis, que tu me pardonneras. Je te laisse te reposer.

Mademoiselle est paniquée. Pourquoi a-t-il sous-entendu qu’elle est une seigneur du temps ? Que sait-il? Comment le sait-il? va-t-il garder son secret ?

Malgré la balise que le Passager a laissé en arrière pour rentrer facilement, le SIDRAT est incapable de rejoindre leur univers en un seul bond. C’est étonnant, c’est un matériel très fiable habituellement, mais le récepteur fixé sur le vaisseau semble avoir été endommagé. Sans doute lorsqu’ils sont apparus au milieu de la bataille entre Scorpius et Crichton. Car qui pourrait souhaiter les empêcher de rentrer, au sein de cet équipage ? Le retour dure deux ans. La petite équipe saute d’univers en univers, créant des failles interdimensionnelles, traversant parfois des univers parallèles inattendus et rocambolesques, se retrouvant souvent dans des situations épiques, et réussissant toujours à s’en sortir in extremis. Ces deux années ont permis au petit groupe disparate de devenir un équipage solidaire et loyal, même si de nombreux secrets semblent encore planer autour d’eux.

Gamin n’a apparemment confié à personne ses soupçons. Leur relation s’est apaisée, mais Mademoiselle sent qu’il lui en veut encore, et elle ne sait comment lui expliquer, sans se trahir. John est un humain agréable et de bonne compagnie, il semble proche de Camélia. Mademoiselle espère qu’ils ne sont pas devenus trop proches, car John compte retourner vivre sur Terre, où Camélia s’ennuierait à mourir !

❤️‍🩹❤️‍🩹❤️‍🩹❤️‍🩹❤️‍🩹❤️‍🩹❤️‍🩹❤️‍🩹❤️‍🩹

Aujourd’hui, le voilier spatial est en orbite autour de la terre, le 15 novembre 2021, quelques mois après la disparition du terrien John Crichton. Les 6 compagnons vont bientôt se retrouver autour d'une table dans un restaurant parisien très chic. Paris, la capitale mondiale de la gastronomie. Bientôt, John va rejoindre la NASA, inventer une explication plausible, et reprendre sa vie.

Tout le monde se prépare pour le saut qui devrait les amener discrètement dans l’OTC (Objet Temporel Connecté) le plus approprié (c’est-à-dire inoccupé et à l’abri des regards). Leurs derniers saut les ayant fait apparaître dans un Jacuzzi, un toboggan aquatique, les douches d’une piscine, et dans le bassin des requins d’un aquarium, les membres de l’équipage ont prévu peignoir et serviette de bain, des affaires de rechange dans un sac étanche, et un pistolet paralysant sous-marin. Juste au cas où.

Pass rassemble ses passagers avant le départ. “Bon, je vois que vous êtes parés à toute éventualité ! Bravo ! Avant de partir j’ai une petite question, à tout hasard, quelqu’un sait ce qui s’est passé dans la salle du téléporteur de proximité ? Le disrupteur dimensionnel était déréglé, le convecteur temporel était branché à l’envers, et quelqu’un a renversé de la Chernobly sur le tableau de commande. Bon, rien de dangereux en soi, mais on a frôlé la surcharge, et je n’ai plus de pièces de rechange, donc à moins que vous ne vouliez repartir en vadrouille chercher des pièces de rechange, le mieux serait que vous restiez tous éloignés du téléporteur jusqu’à nouvel ordre. Bref, vous êtes consignés à la bibliothèque jusqu’au départ, et je ne veux pas savoir qui a fait quoi, j’ai moi même le sentiment que mon SIDRAT voudrait que je sabote le vaisseau pour nous empêcher de descendre sur terre, alors si vous aussi vous avez des doutes, pensez au merveilleux repas qui nous attend, cela vous remontera le moral.” Tous les passagers du Bourbaki se regardent en essayant de deviner qui est l’auteur du sabotage, mais personne ne se dénonce.

Mademoiselle sent que ce repas est un tournant, tout se joue aujourd'hui. Pass a l’air sombre ces derniers jours, à quoi pense-t-il ? Elle aimerait l’aider. L’homme qu’il est devenu, elle doit l’admettre, lui plait, elle a envie de se confier à lui, de lui avouer qui elle est, qu’elle est comme lui, une seigneur du temps. Et en même temps, elle veut comprendre, elle a besoin de comprendre, et elle a encore tant de colère en elle… C’est sans doute là le plus dur à s’avouer… Elle aimait son mari, et aujourd'hui encore, elle aime cet homme, ce qui rend la trahison bien plus douloureuse. Cet homme dont l’équilibre repose sur son entourage... Elle pourrait le détruire, en racontant devant tous ses compagnons ce qu’il a fait. En l’obligeant à se souvenir. A montrer son vrai visage. Mais en faisant cela, ne risque-t-elle pas de le perdre pour toujours ? S’est-elle laissé aveuglé par son charme? Dévoiler sa cruauté à tous lui permettrait peut-être, à travers leur regard, de voir à nouveau le visage du traître sans cœur qui a conduit sa famille et tous ses amis à la mort, sans raison… Pourquoi, pourquoi a-t-il fait cela ?

Documents et matériel à préparer :

* Jeton de couleur (surtout pas rouge).
* Enveloppe (à ouvrir si le jeton rouge est posé).
* Texte (en page suivante) à imprimer et mettre dans l’enveloppe précédemment citée, **sans le lire**!



**Ce document ne doit pas être lu avant le jeu ! Il faut l’imprimer et le glisser dans une enveloppe sans le lire.**

Alors que vous êtes tous attablés, discutant tranquillement, des soldats vêtus de noir débarquent par tous les côtés et envahissent le restaurant. Vous n’avez pas le temps de réagir, vous voilà menottés et trainés dans des fourgons. Harry a l’air particulièrement surpris et s’exclame “Mais pourquoi moi?”. Vous reconnaissez le logo de Torchwood dans la fourgonnette. Vous êtes encadrés par deux soldats.

Torchwood était bien mal renseigné, s’ils ont cru pouvoir embarquer aussi facilement votre petit groupe. Mademoiselle use de son charme sur un des soldats qui lui défait ses menottes, Camélia bidouille, John et Pass font leur truc, et gamin a oublié comment, mais très vite, tous ont ouvert leur menottes, sauf Harry qui les regarde, déboussolé. Les soldats sont rapidement mis hors d’état de nuire.

* Harry, je ne sais pas ce que tu espérais, lui dit Pass, mais tu n’as visiblement rien à gagner à rester ici, et tu nous dois une explication! Allez, filons !

Après avoir quitté le fourgon et semé les poursuivants, vous trouvez un restaurant chic pour terminer le repas, et comprendre ce qui vient de se passer.