

MAUVAIS ESPRIT

« Et là, le seigneur noir trancha la main du jeune chevalier qui hurla de douleur, au sol. Puis le seigneur lui tendit la sienne et lui avoua qu'il était son père... »

Edgar, contant une histoire.

Beaucoup de rumeurs circulent au sujet d'un soi-disant fantôme qui erre sur les anciennes routes du passé. Beaucoup de récits racontent les malheurs que distribue le marchand d'histoires. Un peu à l'instar du légendaire marchand de sable qui endormait les enfants, cet être avait été associé aux mauvais présages et aux malédictions qu'il lançait. Certains vont même jusqu'à prétendre que les deux oiseaux qui l'accompagne volent les âmes des enfants dans leur sommeil. Ainsi de par sa réputation, on le surnomma le **Mauvais Esprit**.

Edgar est un vieil homme désormais. Atteignant pas loin de la soixantaine, il n'en reste pas moins un vif gaillard dont l'expérience acquise est un atout rare au milieu des décombres du monde. Lorsque la planète était encore sous le joug de l'humanité, Edgar jouissait d'une existence à part du reste du monde : il avait tout d'abord commencé par voyager dans le monde entier car il avait une soif de découvrir difficile à contenir. Par la suite, Edgar s'investit dans l'étude des reliefs continentaux ainsi que de l'évolution des plaques terrestres. Un géologue mélangé de géographie en somme. Sans s'en soucier parce qu'il pensait que ses résultats étaient erronés, il avait prédit le tremblement de terre qui ravagea l'Est de la France. Croyant de plus en plus que sa vocation de voyageur était à sa fin, il décida de vivre isolé de la société aux pieds des monts du Jura. Là-bas, Edgar apprit l'art de la fauconnerie dans une ferme reculée. Les quelques contacts qu'il avait le considéraient comme le symbole de la sagesse et de la sérénité. Ses faucons devinrent peu à peu sa seule famille. Mais parfois, il se rappelait encore les souvenirs de son père, autrefois soldat pour une grande guerre qu'il avait du mal à oublier. Ou encore les gâteaux de sa chère mère



qui lui donnaient toujours envie de rentrer à la maison en hâte pour goûter aux sucreries...

Edgar regretta amèrement de ne pas être retourné les voir avant que le monde ne sombre ; la petite ville où vivaient ses parents fut littéralement ravagée par des essaims d'abeilles en panique. Les quelques reportages radios qui se faisaient encore ne parlaient que des attaques de la vermine de plus en plus agressive. Le cœur compressé, Edgar prit quelques affaires et décida d'aller voir de ses propres yeux le carnage. Malheureusement, le comble fut qu'il soit surpris par le tremblement de terre qu'il avait prédit...

Prisonnier d'une crevasse, il dû se résigner à rester coincé pendant 3 jours. Ce qu'il n'avait pas constaté, c'était que les fissures géantes avaient libérées un parasite végétal particulièrement vorace : une variante de **monotrope**. Les quelques graines qui circulaient dans l'air se réfugièrent dans l'organisme de Edgar et commencèrent à germer. Après avoir réussi à s'extirper de son trou grâce à des survivants passant dans le coin, Edgar retourna chez lui pour y récupérer ses oiseaux. Un long voyage fut préparé, à pieds jusqu'à son village d'enfance. Entre temps, les deux individus qui l'avaient sortis d'affaire gisaient devant chez lui, morts avec les mains au cou. Qui plus est, Edgar supportait de moins en moins le soleil et des démangeaisons l'irritaient sur son bras droit et dans le cou. Plus tard, elles s'étendirent sur le torse et le visage. Dans le miroir, il constata que d'énormes veines lui traversaient les joues et descendaient jusqu'à son bras droit. Il était complètement déformé et ne comprenait pas ce qui lui arrivait. Sans chercher plus longtemps, il s'habilla de manière à dissimuler sa peau et partit sans se préoccuper du reste.

Les années s'écoulèrent et Edgar découvrit qu'il avait un parasite en lui. La plante se nourrissait de sa sueur et par conséquent, il n'avait jamais de trace de fatigue mais cela causait également une déshydratation qu'il avait parfois du mal à contrecarrer. L'eau était donc devenue sa principale source de problème. Egalement, le moindre contact avec sa peau déposait des germes. Pour lutter contre le monotrope, Edgar ingurgita de petites doses de désherbants à forte contenance en glyphosate. En général, il mélangeait le produit à l'eau qu'il transportait pour faire d'une pierre deux coups : se réhydrater tout en nuisant au parasite. Il fit de même avec ses oiseaux qu'il soupçonnait d'être eux aussi contaminés. Mieux valait qu'il les garde en vie car ils lui rapportaient des gibiers pour se nourrir. Avec le temps, Edgar comprit que le parasite n'allait pas disparaître de son organisme mais il réussissait à réguler la

propagation grâce au glyphosate. Seulement, s'il n'en prenait pas suffisamment, il perdait beaucoup de poids et avait des hallucinations.

A force de croiser le chemin de communautés sédentaires et nomades, on le considéra comme une sorte de chaman qu'il ne fallait surtout pas

contredire ni toucher. Il racontait beaucoup d'histoires au sujet de pays étranges où il n'y avait que des montagnes ou d'autres encore qui flottaient sur l'eau. Il racontait des histoires de films que parfois beaucoup ne comprenaient pas mais qui étaient fascinés par tant de connaissances ; il décrivait la vie d'avant aux enfants, leur narrait ce qu'était un jouet en leur montrant une locomotive miniature, etc... Il créait le merveilleux en puisant dans sa jeunesse. En échange de tout ça, il demandait du désherbant et de l'eau et était prêt à donner des conseils pour prendre le meilleur chemin vers tel ou tel endroit. Edgar était devenu un guide sans attache que les survivants espéraient rencontrer tout en redoutant de le croiser. Il faisait des plans sur du papier pour que les gens saisissent mieux ce qu'il racontait et ils étaient toujours fascinés par cette façon de faire, les quelques symboles d'avant qu'il utilisait... Un vrai magicien à leurs yeux.

Edgar était devenu malgré lui un esprit respecté et rejeté à la fois. Edgar était devenu Mauvais Esprit



avec son masque à gaz trafiqué et ses deux faucons morts-vivants.

Il s'agit avant tout d'un homme tentant de survivre à l'époque douloureuse de 2037. Il est très sensible à la lumière quelle qu'elle soit et il ne retirera jamais son masque pour dévoiler son visage inhumain. Le parasite a beaucoup évolué sur son corps et bien qu'il soit conscient que cela modifie son physique, Edgar n'a pas eu l'occasion de voir dans quel état il était. C'est pourquoi il a décidé de voyager seul. D'ailleurs, il a réussi à retourner dans son village d'enfance mais il n'y avait plus rien. Bien qu'il sache que ses parents n'ont pas pu survivre aux longues années qui se sont écoulés, il est persuadé qu'ils n'ont pas été tués par les abeilles. Avec le temps, il a reconsidéré la place de la vermine sur la planète et l'observe avec attention plutôt que de l'éradiquer. Mauvais Esprit est par conséquent un chaman en puissance...

MAUVAIS ESPRIT, LE GUIDE

Réputation :	22
Profil :	Guide / Chaman.
Penchant :	Symbiote / Solitaire.
Caractéristiques :	PHYSIQUE 3D MANUEL 9D MENTAL 10D SOCIAL 5D
Spécialités :	Géographie E. Cult. ancienne C. Survie mil. nat. C. Fauconnerie D. Intuition D. Armes bl. D.

Seuils de Blessure : 4 / 6 / 8

Protection : 1D / 1B gants cuir

Matériel : Masque gaz modifié IF2
Couteau de combat IF1
Crayon & 3 carnets vierges IF2
3 bidons d'eau/glyphosate IF2
2 faucons

Particularité(s) : Edgar est un homme bon avec un parasite malfaisant. Le monotrope lui confère la capacité d'être plus intuitif en observant son environnement.