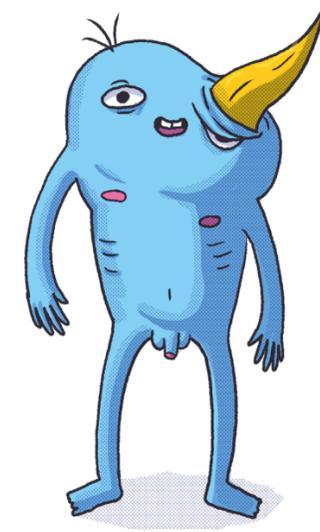


LA BASTONÂME

Par Laurène Fassone







Tomoe
3 bis Rue Bastide,
34000 Montpellier



LA BASTONÂME

Par Laurène Fassone.





SOMMAIRE

6	INTRODUCTION
9	BUBBLETECH
29	CRAZYLLE
43	GROZOO

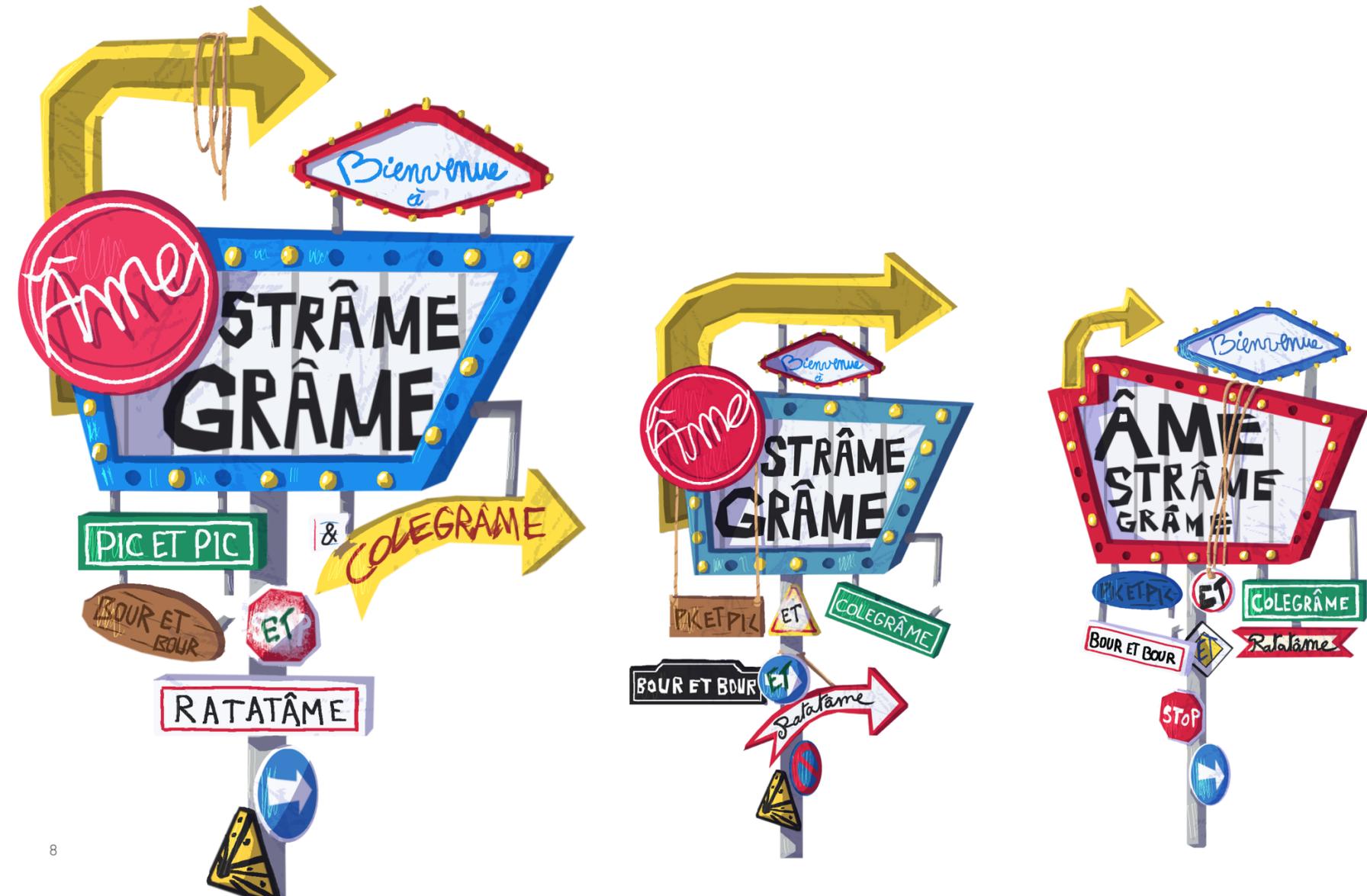
LA BASTONÂME

INTRODUCTION

La Bastonâme est le nom donné à la guerre qui fait rage entre les trois Nations de **Âme Strâme Grâme Pic et Pic et Colégrâme Bour et Bour et Ratatâme**. Le but de cette dernière ? Récupérer un puissant artefact qui permet de contrôler tous les territoires.

Pour cela, chaque nation déploie de nombreux combattants qui ont tous un point commun. Ce sont des individus ayant précédemment mis fin à leur vie et qui surgissent subitement dans ce nouveau monde.

Grâce à leurs âmes, ces êtres possèdent un pouvoir aux propriétés multiples comme l'immortalité que les nations exploitent.





BUBBLETECH

Bubbletech est l'une des nations les plus évoluées d'Âme Strême Grême. Cet État jouit d'une réputation bien établie pour ses nombreuses découvertes scientifiques et ses avancées technologiques. Grâce à leurs connaissances, les « bubbletechiens », comme on les appelle, ont pu façonner l'essence même des âmes en une puissante énergie qui permet d'alimenter la ville, mais aussi leur ingéniosité sans borne. Cependant, ce n'est pas seulement pour le bien-être du peuple qu'ils exploitent cette énergie. Ils l'utilisent surtout pour la création d'armes diverses et variées, toujours plus futuristes, telles que des mechas médicaux, des rollers, des ailes mécaniques à propulsion, etc. C'est grâce à leur génie que les bulleurs ont pu élever leur civilisation au sommet.

Les natifs de Bubbletech sont connus pour être des personnes froides, pragmatiques et terre-à-terre, avec un sens de la morale qui leur est propre. En effet, leur envie de toujours vouloir aller plus loin les pousse à dépasser certaines limites éthiques élémentaires. Pour appliquer ces convictions, Bubbletech est régie par une démocratie élitiste élue par le peuple lui-même. Seules les personnes les plus avisées peuvent prétendre à ces élections. Grâce à ce système, Bubbletech est l'une des nations les plus stables dans tous les domaines, que ce soit économique ou social... Du moins pour ce qui est des natifs...

En effet, les soldats de Bubbletech ont beaucoup moins de droits. Ils ne peuvent pas choisir leurs logements et sont, la plupart du temps, logés dans les mêmes quartiers. Ils sont les premiers à être choisis comme cobayes pour les expériences douteuses des chercheurs et sont considérés comme de la simple chair à canon pour l'élite. Cependant, ces derniers ne sont pas exclus de la société bubbletechienne. Ils ont accès à toute la ville, peuvent participer aux divers divertissements, tels que le concours du plus grand mangeur de glaces, et ne sont pas détestés par les habitants. Beaucoup se lient même d'amitié avec eux, certains se marient (même si cela peut être mal vu par les habitants). C'est dans cette première nation que nous allons suivre l'équipe 354.

MARA

Dans son ancienne vie, Mara était une grande athlète de 28 ans. Sa rage de vaincre et son esprit de compétition lui ont permis de rafler de nombreuses médailles au 400 mètres haies. Ce sont grâce à ses prouesses et à son caractère bien trempé qu'elle devint la nouvelle star du milieu sportif. Visant la première place aux Jeux olympiques, Mara s'entraînait avec une discipline de fer jusqu'au jour où elle eut un très grave accident de voiture. Cette tragédie lui coûta sa jambe et sa carrière. N'acceptant pas son handicap, Mara s'entraînait jusqu'à épuisement pour essayer de retrouver son niveau d'antan et de pouvoir, malgré tout, concourir avec les athlètes valides. Elle alla jusqu'à utiliser des stéroïdes. Voyant que c'était peut-être le seul moyen de retrouver son niveau, elle continua sans cesse jusqu'au jour où elle fit une crise cardiaque à laquelle elle ne survécut pas.

Dans sa nouvelle vie, Mara va expulser toute sa frustration durant les batailles. Sa brutalité et sa force vont la propulser au rang des meilleurs combattants, statut qu'elle va prendre à cœur. Voyant cela comme un nouvel objectif, elle affinera ses techniques de combat et sa discipline afin d'entrer dans la légende d'Âme Strâme Grâme.

Mara se bat principalement avec ses jambes, notamment avec sa prothèse qui est maintenant une lame. C'est une adversaire difficile à atteindre en raison de sa rapidité, qui est désormais décuplée grâce à son jetpack. Cet équipement lui permet aussi de se propulser dans les airs, offrant un plus grand panel de techniques de combat. Mara est certes redoutable, mais elle n'en est pas moins invincible. En effet, il suffirait qu'un ennemi casse sa lame pour qu'elle soit à sa merci.



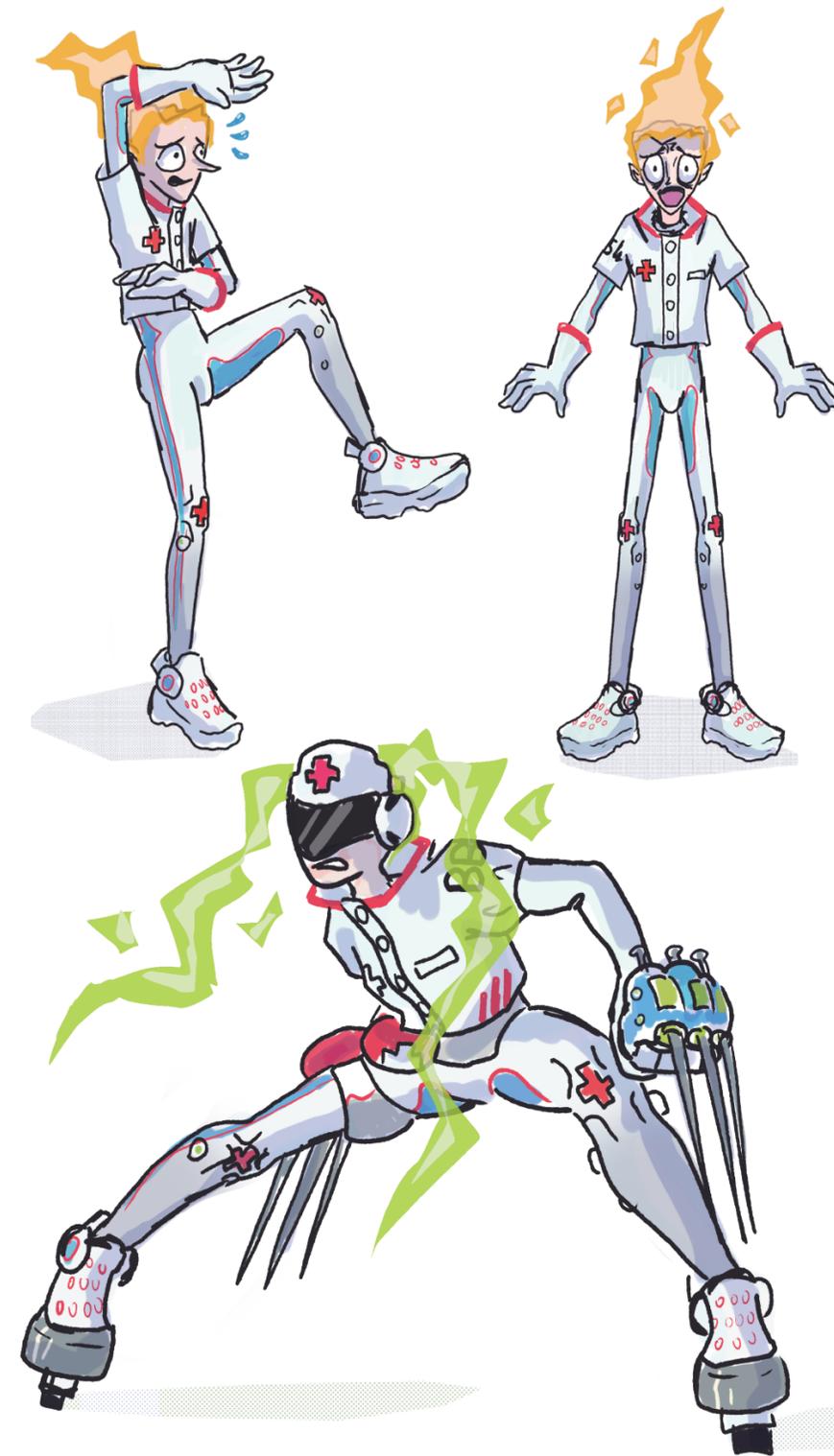
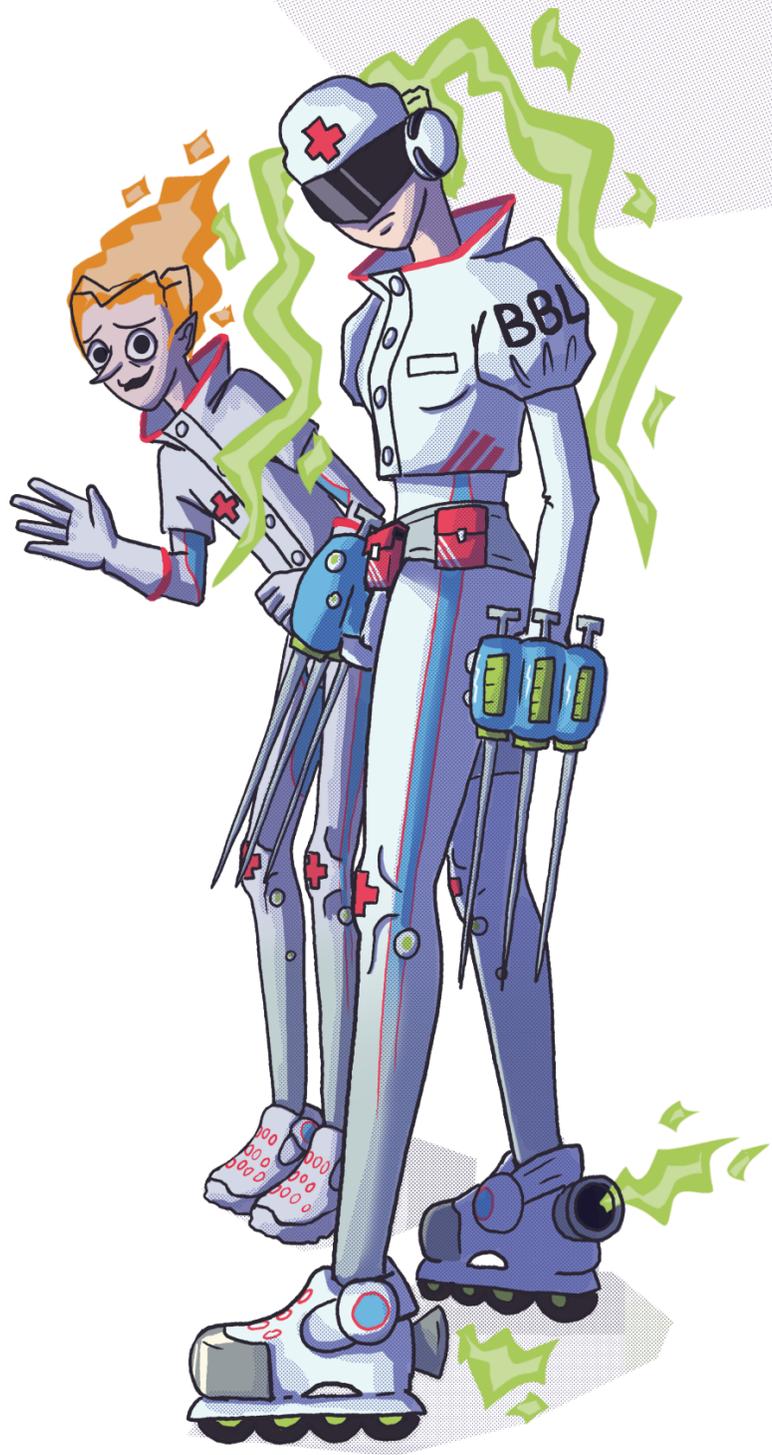
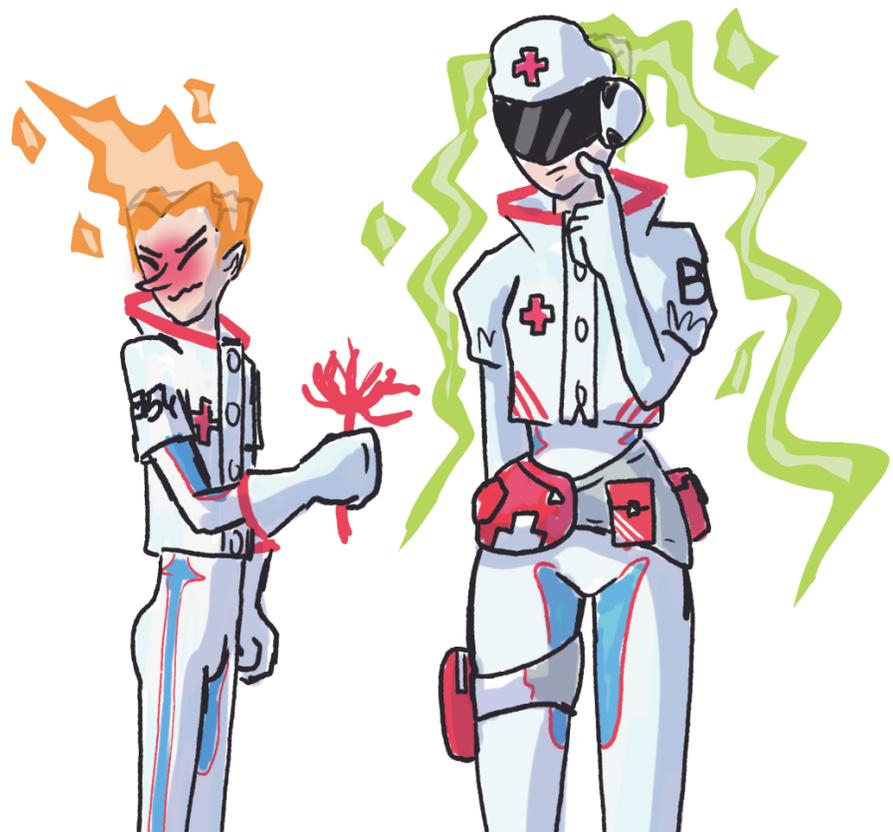
RECHERCHES

Pour le design de Mara, j'ai décidé de mélanger l'esthétique de Bubbletech avec celles des tenues d'athlétisme, en référence à sa vie d'antant. Tout comme les traces de son bronzage pour montrer que c'est une sportive qui passe ses journées à s'entraîner sous le soleil. De plus, j'ai opté pour une coupe de cheveux courte puisque Mara est un personnage qui aime la praticité. Les cheveux longs sont pour elle une contrainte, surtout en temps de guerre. Pour finir, je lui ai ajouté des yeux jaunes perçant comme ceux des hiboux afin de faire ressortir son côté intimidant.



MEH ET DOK

Ils forment un nouveau duo appartenant à la brigade médicale sur les champs de bataille, une position qui leur sied à merveille puisque, avant leur mort, Meh était étudiante en médecine tandis que Dok était aide-soignant. Cependant, la manière de soigner les gens ici est bien différente de celle sur Terre, et ils l'apprendront à leurs dépens. Bubbletech a en effet une manière bien particulière de « guérir » ses combattants. Pour eux, il faut combattre le mal à la racine, c'est-à-dire tuer les ennemis adverses. Cette nouvelle sera un choc pour Meh et Dok, qui ont pour vocation d'aider leur prochain. Les deux compères feront donc face à de nombreuses visions d'horreur durant les batailles, notamment celles de leurs mains tâchées de sang. Ces traumatismes auront pour seul avantage de rapprocher nos deux personnages, qui, malgré leurs vocations similaires, sont très différents. Ils vont, au fur et à mesure des combats, atteindre une synchronisation parfaite.



MEH

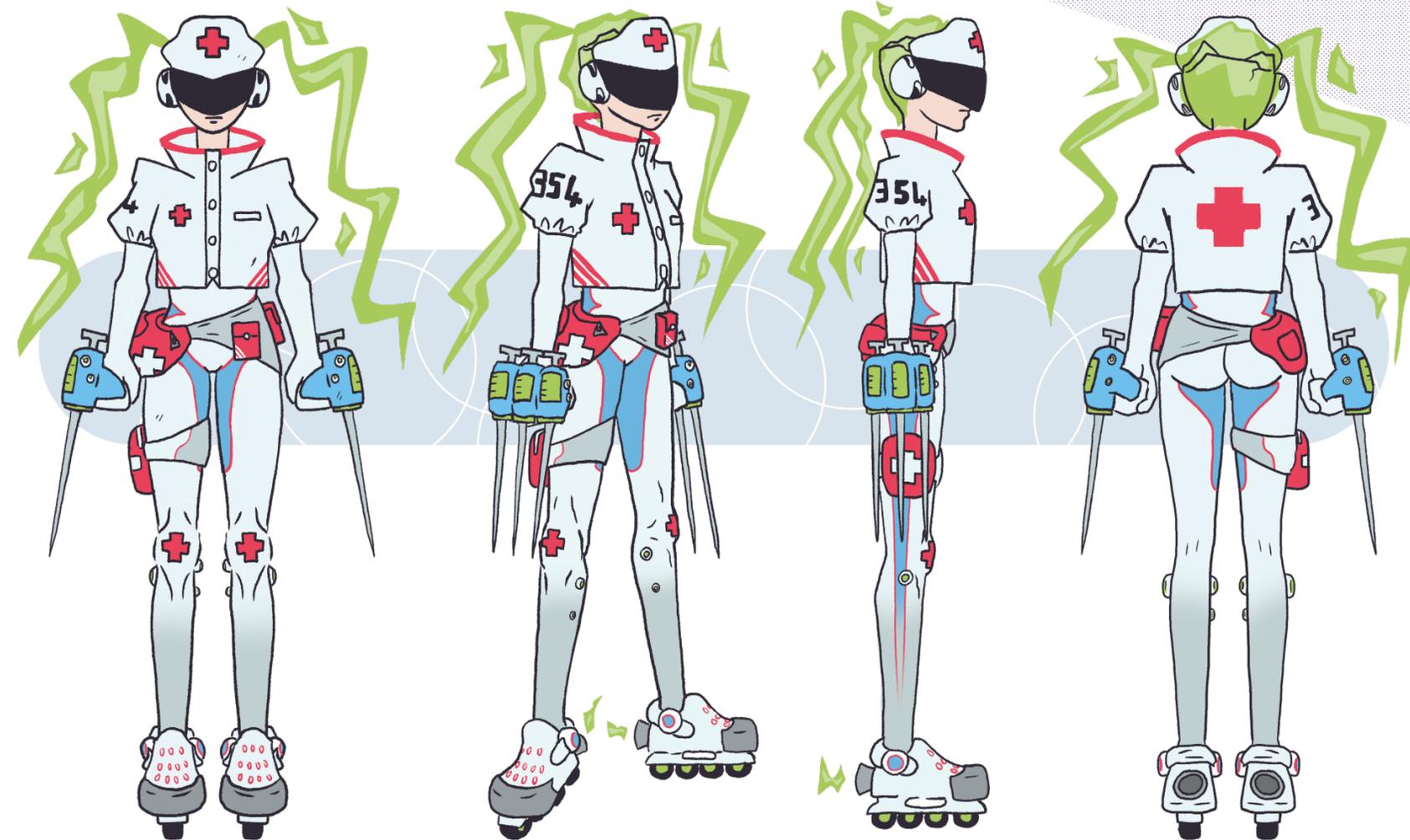
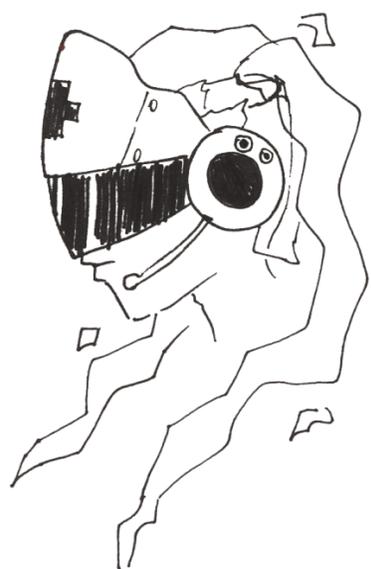
Meh était autrefois une brillante étudiante de 24 ans en faculté de médecine. Cependant, tout a basculé lorsqu'elle est entrée en sixième année. Elle a raté son premier concours d'internat, ce qui l'a énormément affectée, mais ne l'a pas démotivée. Toujours aussi assidue et sérieuse, Meh va jongler entre ses études et son job étudiant sans céder à la pression. Mais cela ne sera pas suffisant pour réussir l'examen la deuxième année.

Abasourdie par ce résultat, Meh tombe dans une longue dépression. Ayant perdu tout espoir de réaliser son rêve de devenir chirurgienne, elle met fin à ses jours.

Dans le nouveau monde, Meh accepte sans rechigner le poste de médecin militaire que Bubbletech lui assigne. Mais ce qu'elle avait initialement perçu comme une opportunité pour réaliser son rêve se révèle être une illusion. Son implication sur le champ de bataille ne se limite qu'à des actes de violence et de meurtre.

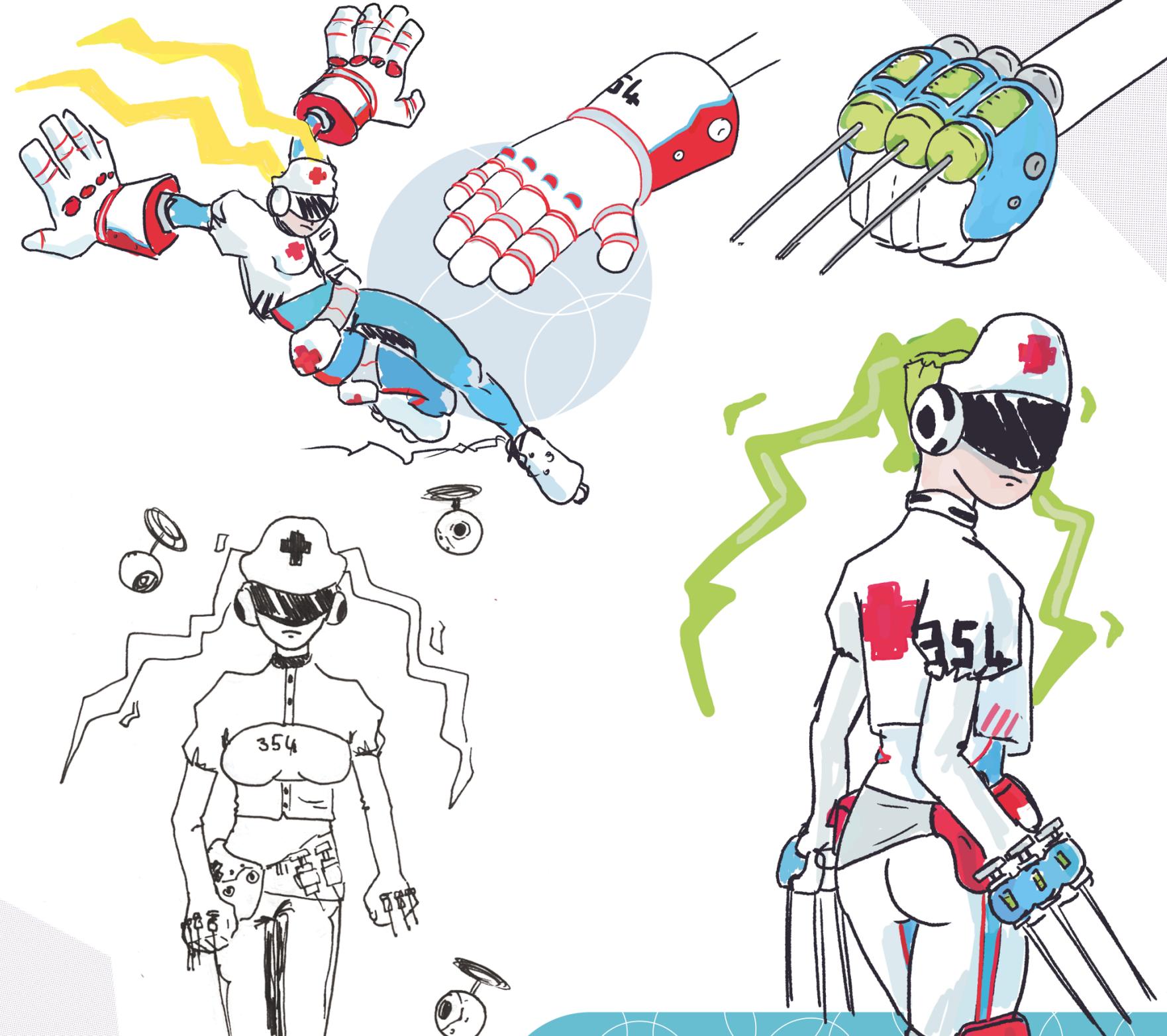
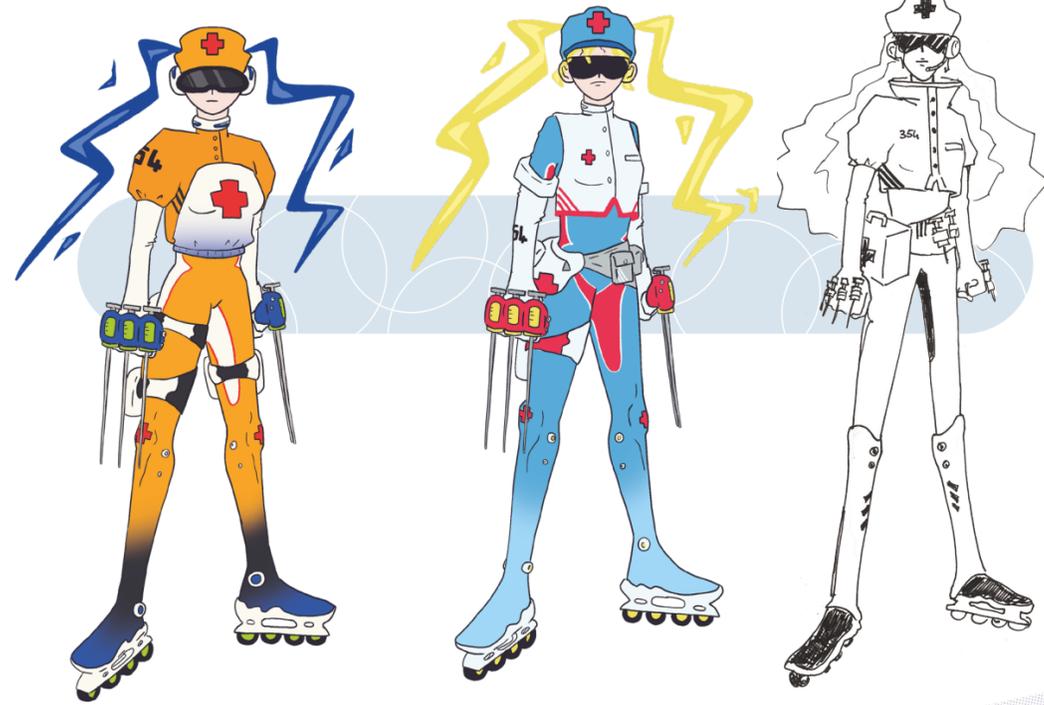
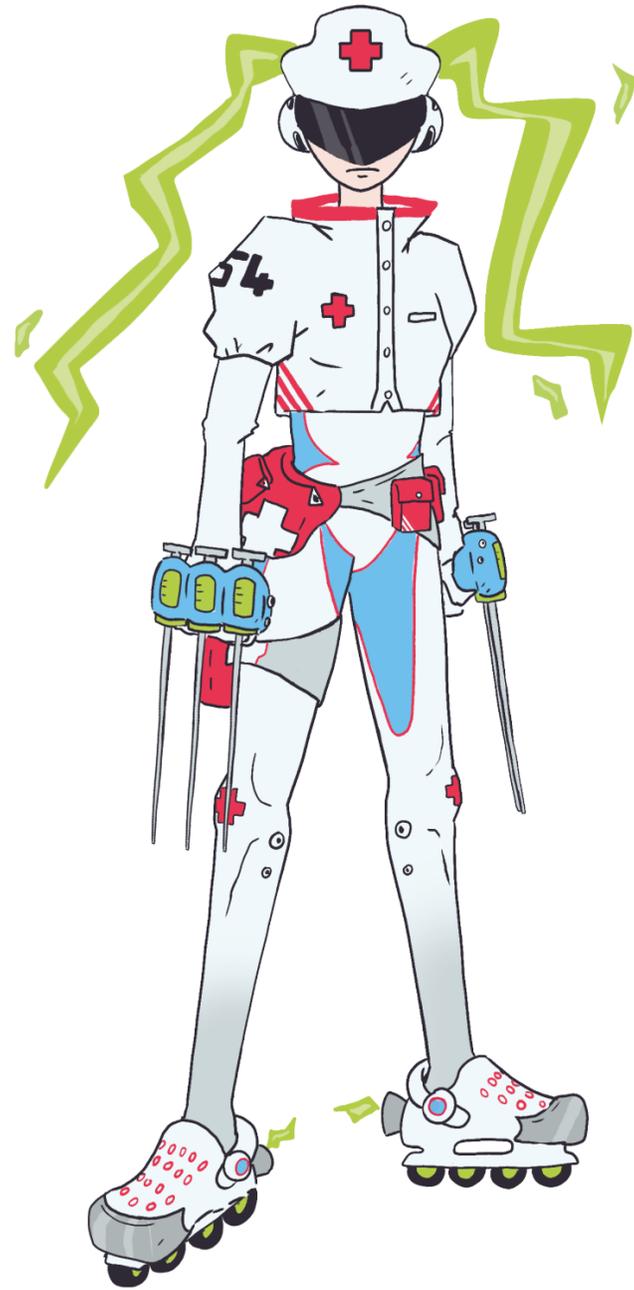
Meh va peu à peu oublier ses valeurs et devenir une coquille vide, n'écoutant que les ordres de sa nation.

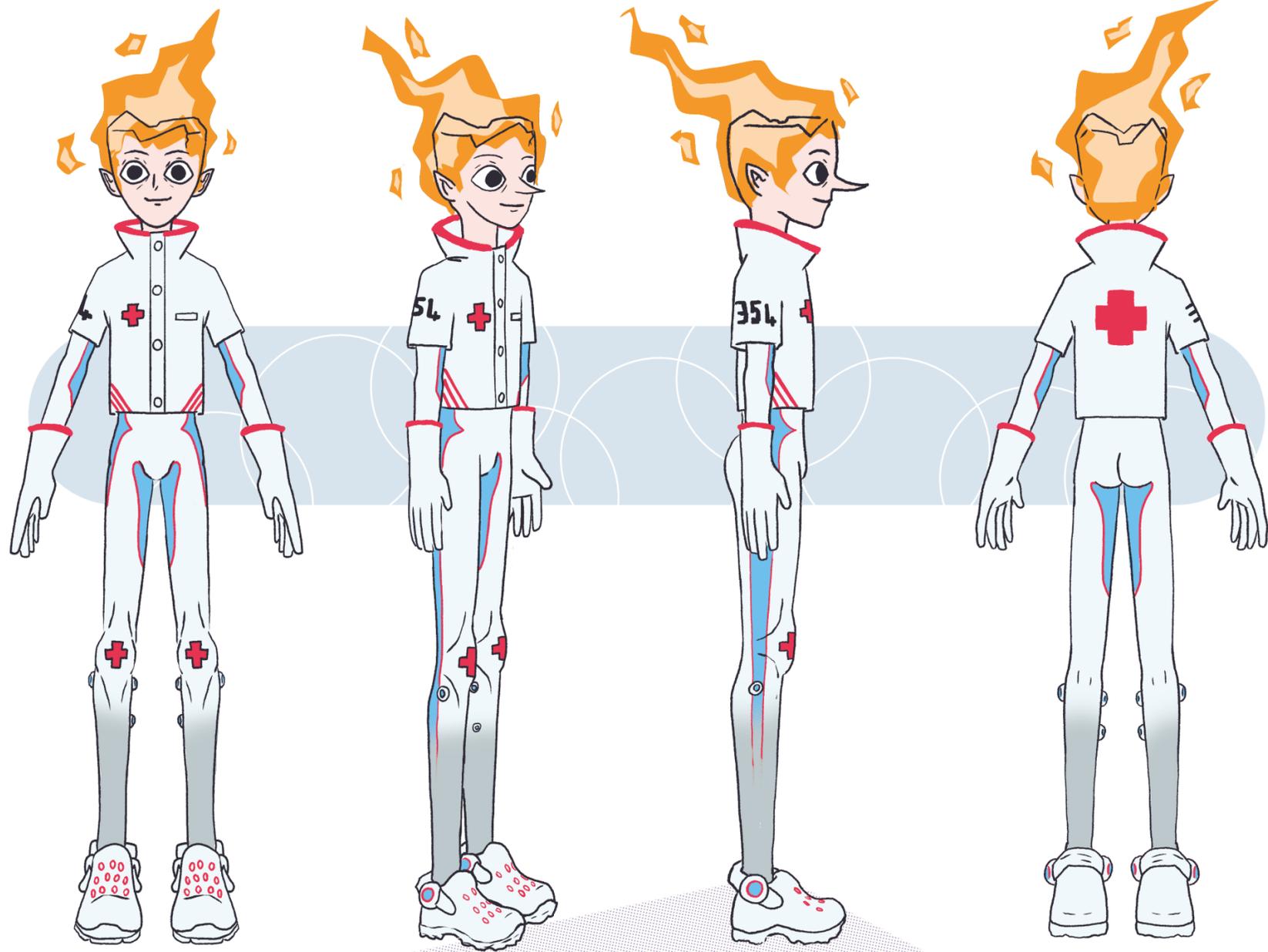
Sur le champ de bataille, Meh se bat avec deux poings américains munis de seringues toxiques. Rapide et discrète, elle agit comme un assassin sur le terrain. La meilleure manière de battre Meh ne serait pas de la confronter physiquement, mais moralement, en remettant en doute ses horribles actes.



RECHERCHES

Pour le personnage de Meh, j'ai d'abord défini sa personnalité avant son apparence. Au départ, je voulais créer un personnage à l'apparence mignonne mais colérique, incapable de contrôler ses pulsions. Pour transmettre cette idée, j'avais donné à Meh d'énormes gants de métal qui lui auraient permis de broyer les crânes de ses adversaires. Mais j'ai finalement décidé de changer son caractère et d'en faire un personnage froid et robotique qui excelle dans toutes ses missions. En conséquence, j'ai également retravaillé son arme pour que son style de combat corresponde à sa nouvelle personnalité. Meh est donc équipée de deux poings américains munis de seringues toxiques qu'elle injecte à ses adversaires. Cette nouvelle arme conserve un aspect violent, mais beaucoup moins sanglant, ce qui correspond d'avantage à son caractère.





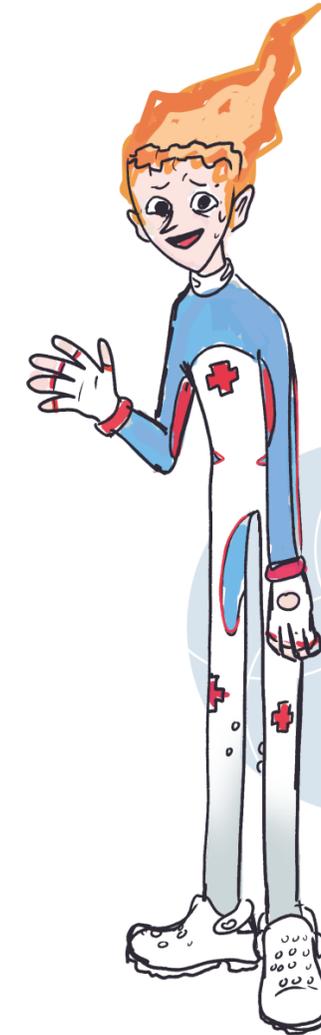
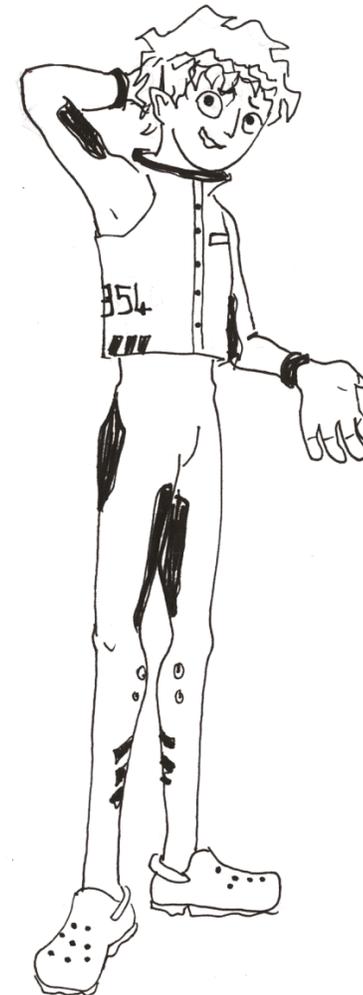
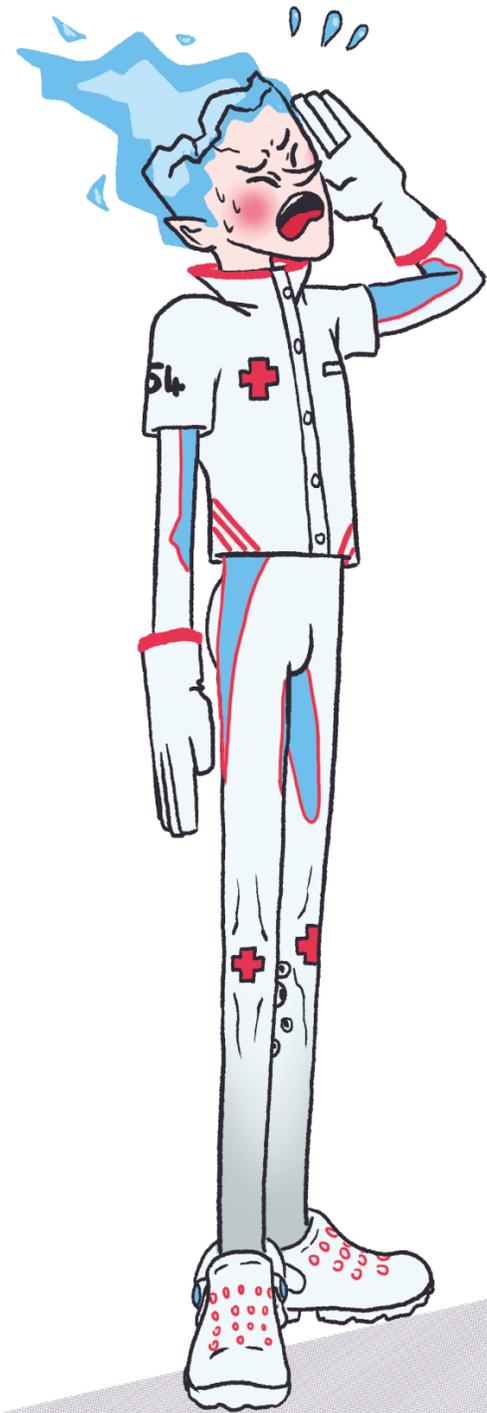
DOK

De son vivant, Dok était considéré par ses proches comme un faiblard, timide, très peu viril et facilement oubliable, une description à laquelle notre jeune homme de 21 ans s'était habitué. Bien qu'il se fasse souvent marcher sur les pieds, Dok refusait de devenir quelqu'un de malveillant. Il voulait rester fidèle à ses valeurs d'aide-soignant. Sa mort fut assez brutale, car il se jeta d'un balcon après avoir trop bu lors d'une soirée bien trop arrosée. Dans sa nouvelle vie, Dok est le conducteur de Medicha et sert de support à Meh et à son équipe de combat. Toujours désireux d'aider son prochain, Dok essaie de remplacer le sérum toxique de leurs armes par un sérum de guérison pour soigner ses frères d'armes, malgré les risques qu'il encoure. Cet élan de courage lui vient de Meh; étant attaché à elle, il veut l'aider à atteindre son défunt rêve.



RECHERCHES

J'ai travaillé Dok de la même manière que Meh : j'ai d'abord créé son caractère, puis son design. Pour représenter sa fragilité, je suis partie sur un personnage assez fin. Ma plus grande question pour Dok était de savoir si je le faisais plus grand ou plus petit que Meh. J'ai finalement décidé de le faire moins grand afin que cela corresponde mieux à sa personnalité. De même pour les visages : j'ai d'abord dessiné des visages assez basiques pour appuyer le côté « banal » de Dok. Ensuite, je me suis amusée à lui dessiner des traits de visage similaires à ceux des lutins pour accentuer l'aspect mignon et rigolo du personnage, ce qui le rend beaucoup plus attachant. Pour l'uniforme, j'ai repris le design des vêtements de Meh en les adaptant pour un homme, afin de montrer qu'ils appartiennent à la même nation mais aussi au même poste de « médecin ».

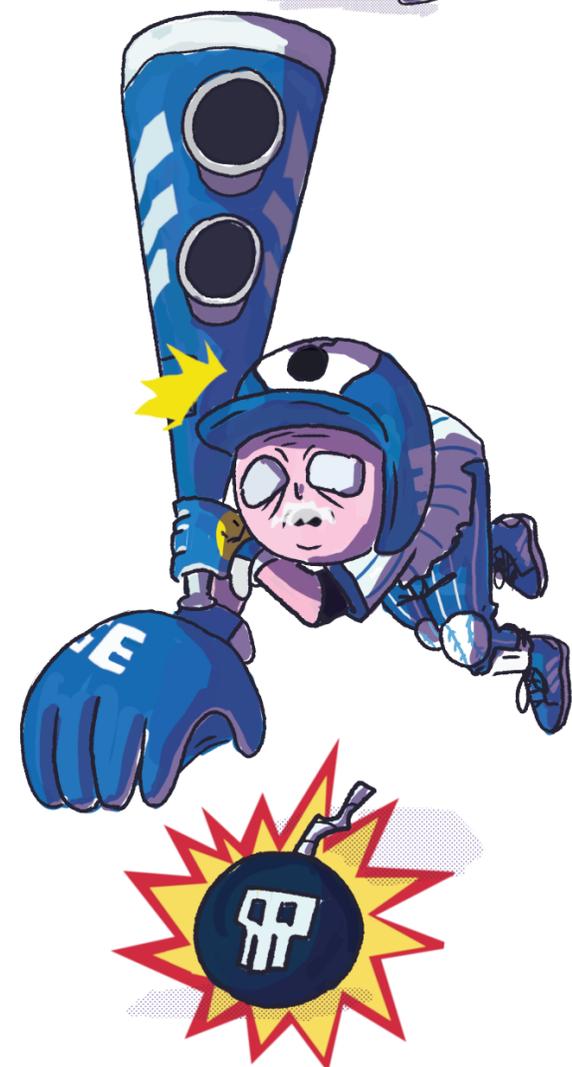


STAN

Stan est un grand-père de 84 ans. Comme beaucoup de personnes âgées, il aime se lever à six heures du matin pour être le premier à son magasin de grande surface, profiter des moindres réductions et récupérer les magnets collectionnables offerts à partir de vingt euros d'achat pour ses petits-enfants. Il apprécie aussi le thé, les soirées devant Motus avec sa femme, ainsi que le baseball. Stan a toujours été passionné par le baseball, qu'il a commencé à pratiquer dès son plus jeune âge. Cependant, il n'a jamais été très bon, malgré tous ses entraînements, et n'a jamais pu participer à un tournoi. Il restait souvent sur le banc... Néanmoins, il a continué toute sa vie à pratiquer ce sport dont il était tombé amoureux. C'était aussi pour lui un moyen de montrer à ses petits-enfants qu'il ne faut jamais abandonner ses rêves, aussi difficiles soient-ils à réaliser.

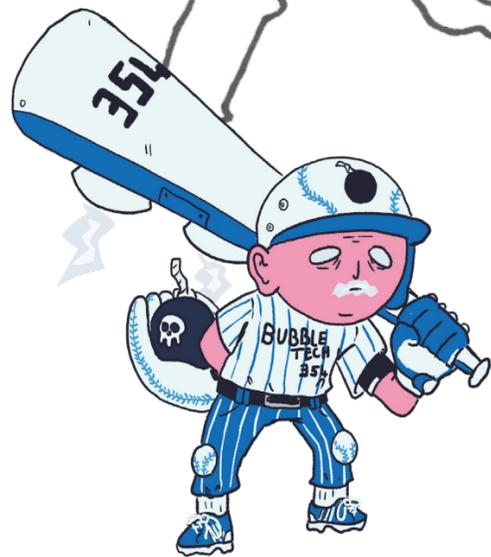
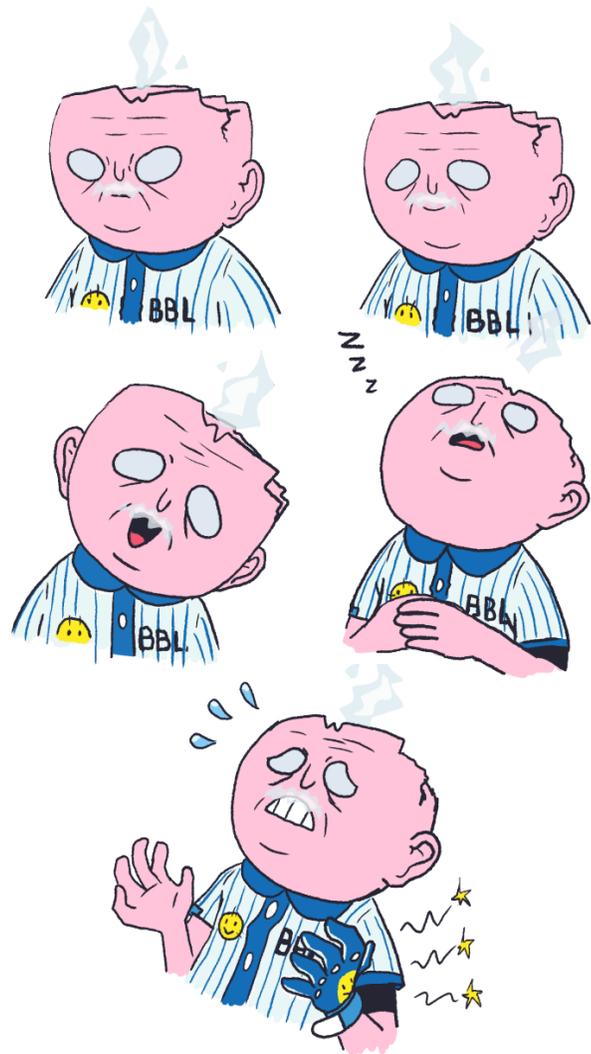
Stan va vivre une paisible existence jusqu'à ses 84 ans, où il mourut empoisonné par de la mort-aux-rats. Devenu de plus en plus sénile, il mit par inadvertance de la mort-aux-rats dans son thé.

Stan apprécie sa nouvelle vie à Âme Strême Grême. À vrai dire, c'est un homme simple : tout lui convient tant qu'il a son petit thé... Sur le champ de bataille, Stan n'est pas très redoutable. Armé de ses bombes et de sa batte de baseball, il n'arrive jamais à viser correctement et fait exploser la plupart de ses coéquipiers. Mais lorsqu'il y arrive il peut causer énormément de dégâts. Il est très facile pour les équipes adverses de battre Stan, mais étant protégé par son équipe, notamment Mara, il reste difficile d'accès.



RECHERCHES

Stan devait tout d'abord être un pré-adolescent teigneux, vulgaire et colérique. Cependant, je l'ai transformé en vieux papi afin de pouvoir proposer un plus large panel de personnages. J'ai d'abord voulu en faire une personne âgée avec une forme athlétique. Puis je l'ai peu à peu transformé en petit personnage rondouillard pour qu'il dénote avec le reste de son équipe, qui est très performante au combat, mais aussi pour qu'il contraste avec sa gigantesque batte de baseball qu'il a du mal à manier





CRAZYLLE

Crazyville est la nation la plus chaotique d'Âme Strâme Grâme. Sans foi ni loi, cet État est réputé pour être le plus dangereux, mais aussi le plus loufoque. Les Craziens vivent dans l'anarchie la plus totale; il n'y a pas de chef. Néanmoins, ils sont tous d'accord sur un point : faire régner le chaos au sein de toutes les nations. Pour cela, les natifs utilisent les âmes des damnés pour façonner divers costumes aux capacités occultes. Une fois portés, chaque soldat possède une aptitude unique, telle que cracher du feu, avoir une force surhumaine, contrôler les esprits, invoquer des sbires, etc... C'est grâce à leur excentricité que les Craziens ont su instaurer une certaine peur auprès des autres nations, car avec eux, il faut s'attendre à tout !

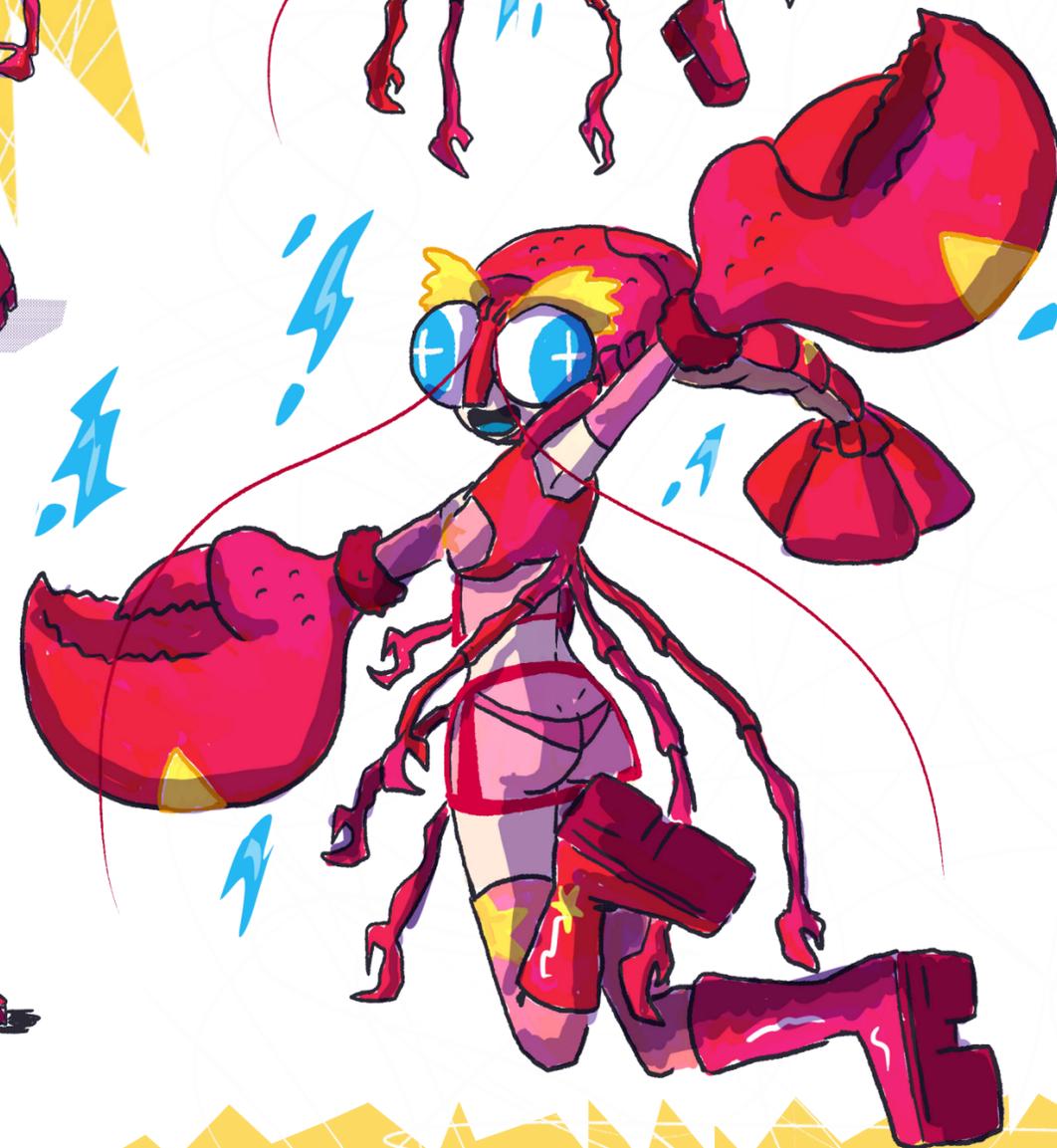
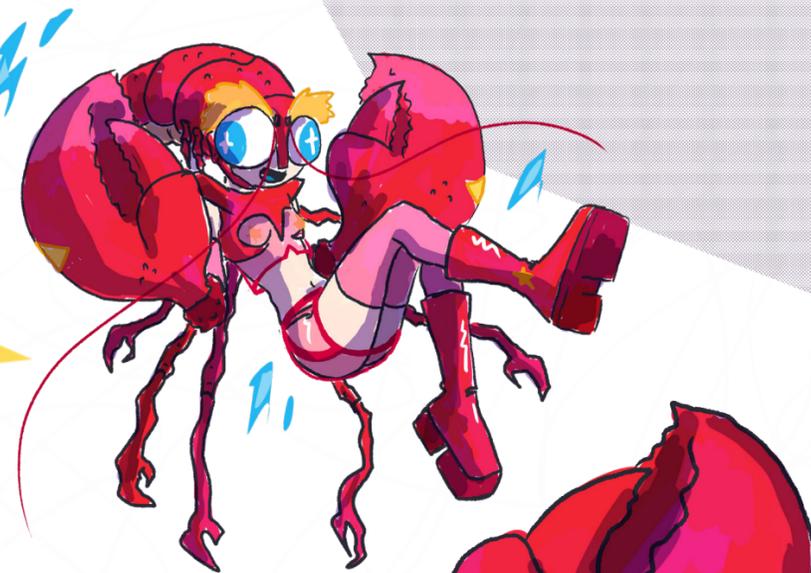
En effet, les Craziens sont connus pour être totalement fous. Ils tuent, pillent et se battent entre eux. Néanmoins, ils ne commettent pas ces actes par haine ou vengeance, mais seulement par amusement. Chez eux, la violence est une sorte de tradition, un jeu. Usages auxquels les nouveaux arrivants doivent s'accoutumer sous peine de se retrouver esclaves. Pour faire leurs preuves, les soldats doivent participer à des épreuves plus loufoques les unes que les autres ! On peut y retrouver des parcours d'obstacles, un combat de boxe contre un gorille, du saut à l'élastique sans élastique, de la torture, un concours de chant, etc.

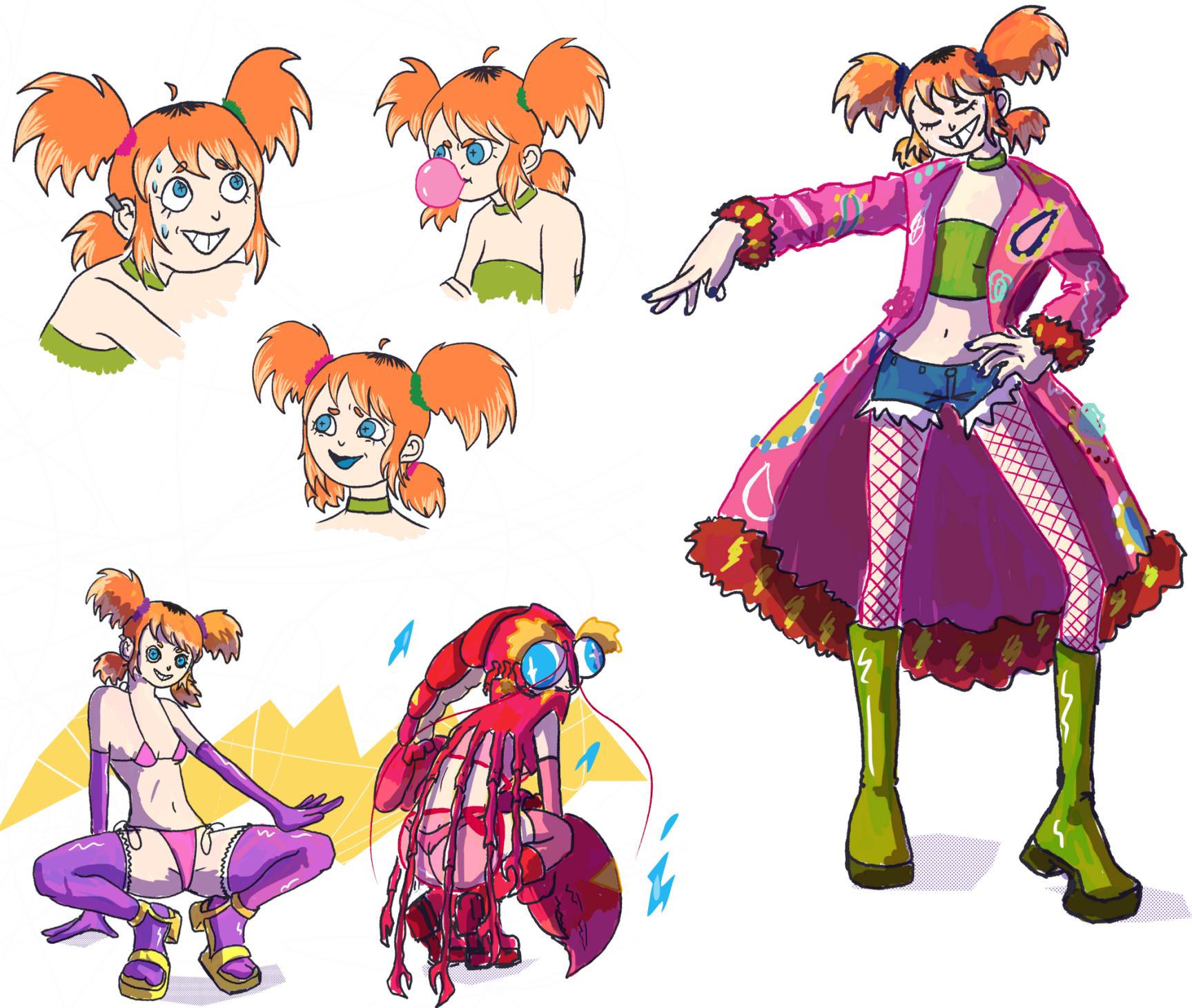
Ceux qui parviennent à passer le bizutage seront considérés comme de véritables Craziens et ne subiront pas de discriminations. Certains peuvent être considérés comme des héros selon leurs faits d'armes au combat. Malgré la folie qui caractérise les natifs, ils comprennent que seuls les soldats sont la clé de la victoire pour obtenir l'artefact. C'est précisément cette reconnaissance qui forge un respect mutuel entre eux. Dans cette folle nation, nous allons suivre l'équipe 1042.

LADY-HOMARD

Nanna était autrefois une star reconnue dans le monde entier. Débutant sa carrière dès son plus jeune âge en participant à des sitcoms pour adolescents, la jeune artiste a vite su se faire un nom dans le milieu. À 18 ans, elle se mit à la chanson, où elle dépeignait principalement des histoires d'amour. Peu à peu, Nanna voulut s'éloigner de cette image lisse de petite fille sage et proposer des thèmes plus matures à son public. Cependant, ses producteurs ne l'acceptèrent pas, car Nanna devait rester cette artiste « modèle » pour les adolescentes. Cette image qu'elle dut garder devint de plus en plus un poids. N'étant plus maîtresse de sa vie, elle se réfugia, comme beaucoup d'artistes, dans la drogue, jusqu'à une overdose qui lui sera fatale. **Âme Strême Grême** est pour Nanna une chance d'être l'artiste qu'elle a toujours voulu devenir : une star sans honte, qui se permet toutes les obscénités possibles, frôlant parfois la folie.

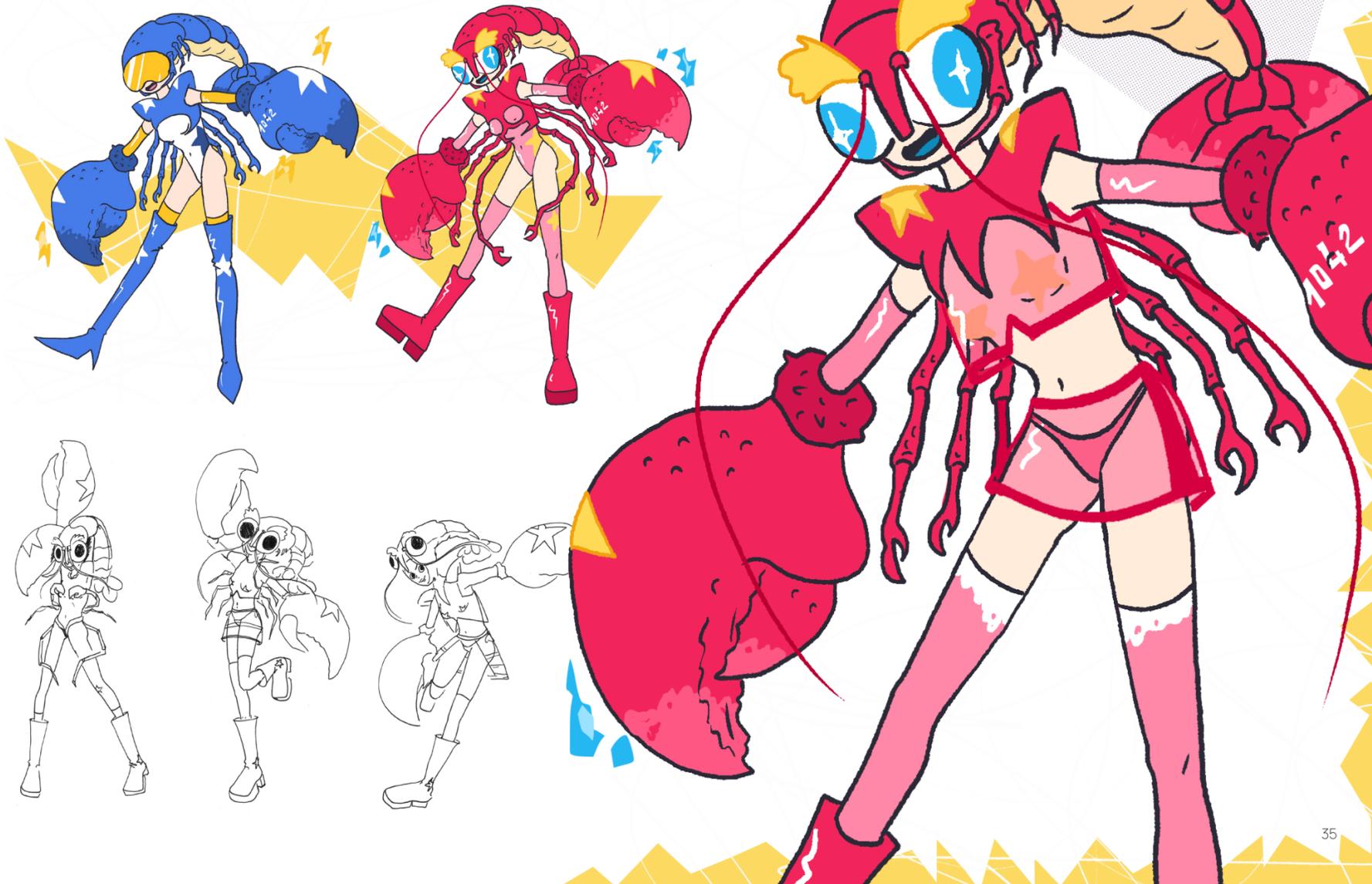
Nanna combat ses ennemis au corps à corps avec ses grosses pinces. Ces dernières, très lourdes, peuvent causer énormément de dégâts sur le champ de bataille. De plus, elles peuvent exercer une pression aussi grande que celle de la mâchoire d'un tigre ou d'un lion. Nanna est aussi équipée de petites pinces à l'arrière qui servent à agripper les ennemis. Malgré la force dont Nanna est dotée, elle reste vulnérable en raison de son costume qui ne protège pas beaucoup de points vitaux.





RECHERCHES

Pour le design de Nanna j'ai voulu que son costume soit en accord avec sa personnalité. Pour cela, j'ai joué avec les trois aspects principaux qui la représentent le mieux. C'est à dire, son côté excentrique qui est représenté avec son énorme et ridicule casque homard. Sa liberté, symbolisé avec ses vêtements transparents; Nanna n'est plus aussi lisse qu'avant. Puis son métier de pop-star représenté par les étoilés qui ornent son costume.



BLAZEBUZZ

Blazebuzz, alias François, était un homme de 25 ans, attentionné et à l'écoute. Toujours prêt à aider son prochain, il participait à des projets communautaires et soutenait diverses causes pour les plus démunis. Toutefois, derrière toute cette bonté, François souffrait de pyromanie. Pour pallier ce problème, il s'adonnait à diverses activités telles que la couture, la broderie, la poterie ou la cuisine. Cependant, ses pulsions le rattrapaient toujours. Au début, il ne brûlait que de petites feuilles, puis au fur et à mesure, il mit le feu à de plus gros objets comme des poubelles ou des voitures. Jusqu'au jour où il ne put se contrôler, lors d'un cours de cuisine qu'il donnait à des orphelins. François incendia tout le bâtiment, ainsi que lui-même, après qu'un des enfants eut fait flamber une banane.

Dans sa nouvelle vie, François est toujours rongé par la culpabilité d'avoir tué une dizaine d'orphelins. Pour oublier sa peine et sa culpabilité, il continue ses activités et essaie de faire le bien autour de lui. Malgré lui, sa folie et sa pyromanie se révèlent toujours lors des batailles.

Sur le champ de bataille, François est redoutable. Contrôlé par sa pyromanie, il ne craint rien et fonce tête baissée pour assouvir ses pulsions. C'est grâce à sa cagoule imprégnée de son âme qu'il crache de puissantes flammes, dévastant tout sur leur passage. Le seul moyen de battre François est de lui retirer sa cagoule pour qu'il réalise tous les dégâts qu'il cause à autrui. Pris de culpabilité, il s'immolera par le feu.



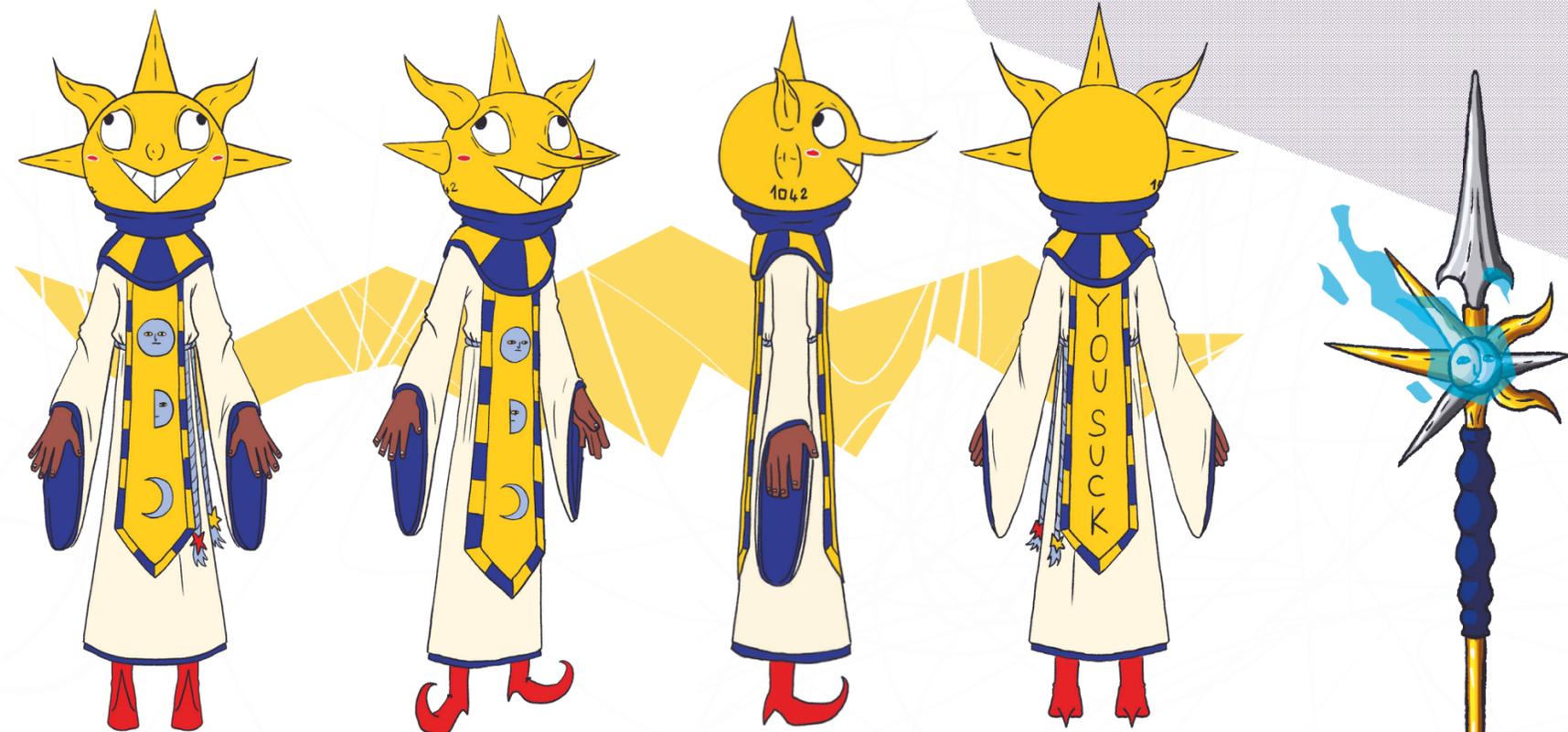
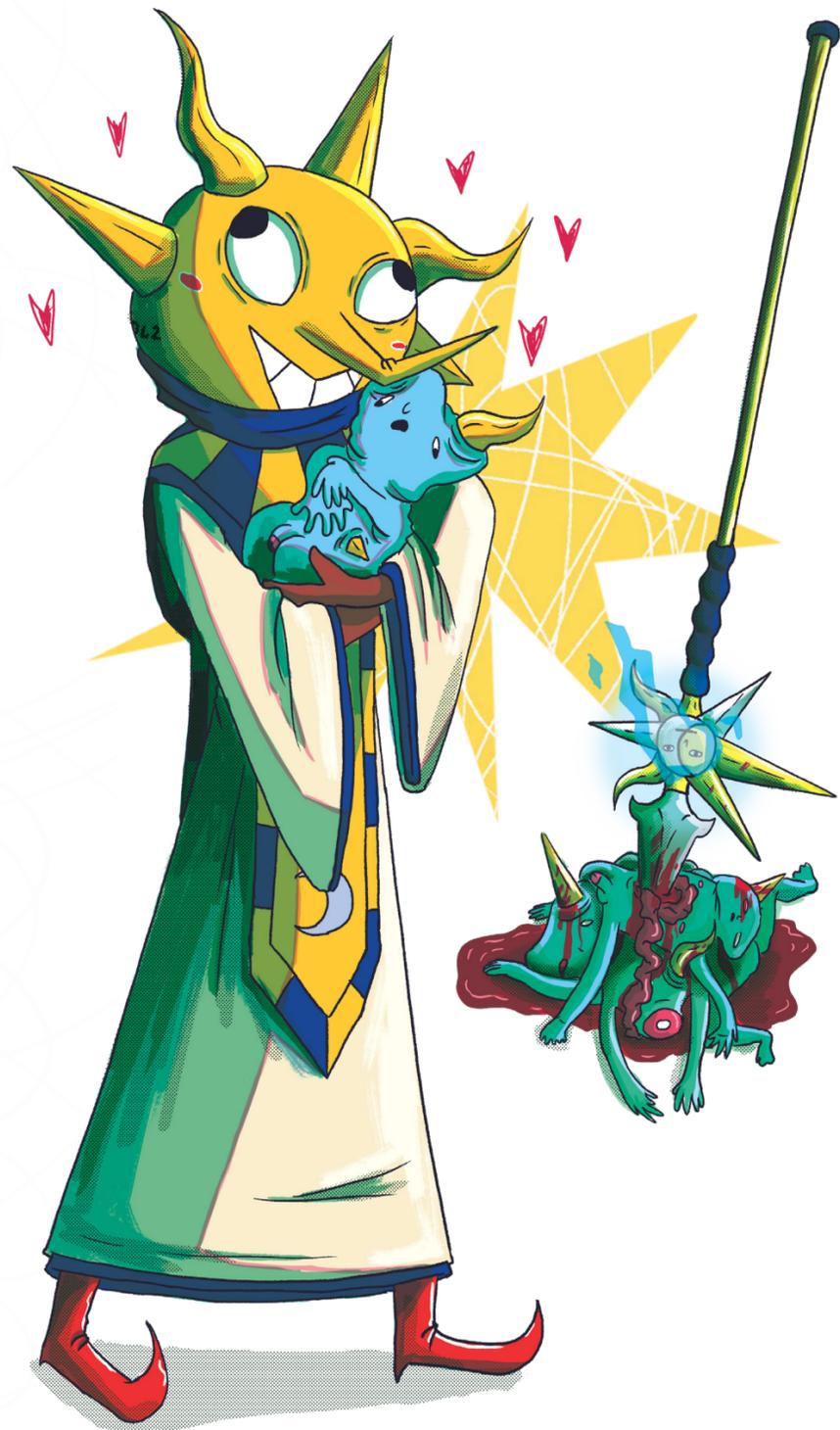
RECHERCHES

Je voulais créer un personnage à la fois excentrique et imposant. Pour cela, j'ai mélangé une esthétique mignonne et enfantine avec une morphologie de personnage musclé. Ce parallèle ajoute une touche d'humour au personnage en plus de raconter son histoire. Les couleurs pastel ainsi que les cœurs du costume de Blazebuzz rappellent son caractère doux et chaleureux. Ses gants et son débardeur tricoté font référence à deux de ses passions : la cuisine ainsi que le crochet. Ses santiags bananes représentent son côté un peu décalé. Et pour finir, son masque symbolise sa honte et ses remords pour avoir brûlé des enfants.



FÉBO

Fébo est un personnage excentrique et imprévisible. Lorsqu'il est sous son costume, il arbore un caractère tantôt joyeux, rigolo et jovial, tantôt vulgaire, violent et psychorigide. Mais sans son costume, il se transforme en un homme sage et réfléchi, avec un esprit aiguisé. De son vivant, Fébo a créé la secte « Helianthus annuus » où il fut le gourou. Il voulait y enseigner à ses futurs adeptes l'art du naturisme et de l'épilation intégrale, ainsi que le blanchiment d'anus. Cependant, sa petite religion n'a duré qu'une seule journée car voulant prouver qu'il était un être supérieur et immortel, il se tua à coups de couteau. Il n'a malgré tout aucun regret, car il peut poursuivre son rêve de gourou dans sa nouvelle vie en invoquant des sbires qu'il considère comme ses enfants... Enfin, seulement les plus beaux...



Dans ce monde, Fébo se distingue par sa tenue de prêtre, un rappel constant de son passé et de sa dévotion spirituelle. Affichant fièrement un casque imposant en forme de soleil, il incarne ainsi le caractère «divin» qu'il revendique tant.

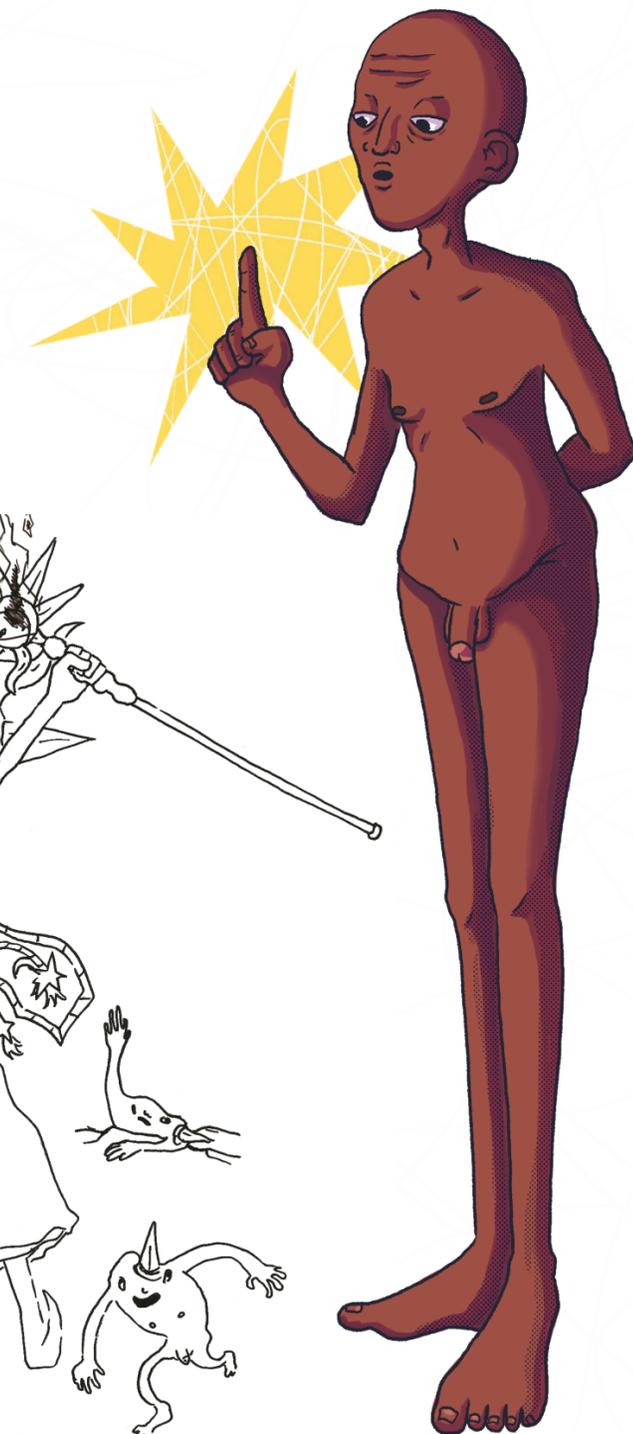
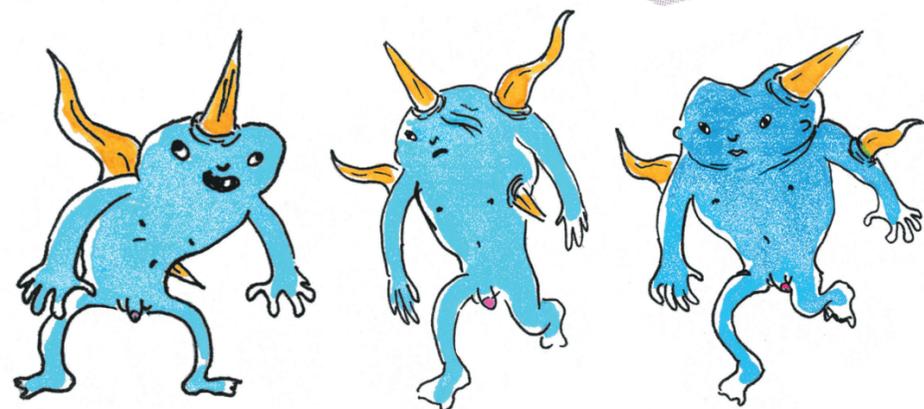
Sa lance, ornée d'un soleil étincelant, symbolise également son rang. Elle lui permet aussi de stocker le pouvoir de son âme.

Étant en deuxième ligne lors des batailles, son arme lui sert principalement à invoquer et diriger ses sbires. Cependant il est aussi très habile en combat rapproché grâce à sa technique secrète: faire n'importe quoi. Cette compétence lui permet d'adapter ses actions à toute situation, déifiant ainsi les attentes et surprenant même les adversaires les plus aguerris.

Le seul moyen de vaincre Fébo et de le désarmer ou de remettre en question son caractère divin

LES SBIRES

Les sbires de Fébo sont de vilaines créatures lubriques, s'apparentant à des fœtus malformés. Ils ne possèdent aucune force physique et n'ont aucune valeur lorsqu'ils sont seuls. C'est pourquoi Fébo les invoque par dizaines. Dépourvus de toute logique, ces êtres détraqués se précipitent vers leurs cibles pour les lécher, mordre ou baver dessus... Leur seule présence suffit à instaurer la terreur et le malaise parmi les rangs ennemis. Sous le commandement de Fébo, les sbires représentent une force redoutable et difficile à contrer pour ceux qui ont le malheur de se trouver sur leur chemin.





GROZOO

Grozzoo est une nation mystérieuse, célèbre pour ses jungles infinies et son étrange faune et flore. Cette terre sauvage est gouvernée par une monarchie composée d'un peuple animal appelé les Grozzos. Bien qu'ils soient peu évolués, ils convoitent eux aussi l'artefact, mais pour une raison des plus simples : Il brille !

Pour atteindre leur objectif, ils ont décidé d'utiliser nos anciens défunts en leur offrant la capacité de métamorphose animale. Pour cela, nos futurs guerriers doivent se rendre à la cour du roi après une longue traversée à travers ces terres hostiles. Une fois arrivés, le roi leur accorde un familier qui leur permettra de se transformer et de pouvoir partir à la guerre.

Après avoir reçu leur compagnon, les nouveaux soldats sont livrés à eux-mêmes. Ils devront survivre dans cette jungle impitoyable et affronter de nombreux dangers. Bien qu'ils portent l'uniforme de Grozzoo, ils ne sont pas pris en charge par les natifs étant donné que ces derniers ne sont que de simples animaux.

Entre le climat tropical, les tempêtes destructrices et les attaques des créatures sauvages, leur vie ne sera pas de tout repos. Cependant, les épreuves quotidiennes endurées par ces nouveaux venus vont les transformer en redoutables guerriers, possédant une force animale qui les rend terrifiants sur le champ de bataille.

Dans cette vaste mer de verdure, nous suivrons l'équipe 1018. Une équipe insolite, composée d'individus sans lien apparent, mais qui reste soudée contre vents et marées.

HIDEKI

Hideki est un garçon japonais de 21 ans. Étant le premier né d'une grande famille d'archers, il se doit de représenter l'excellence et le savoir-faire familial. Mais atteint d'un strabisme dès sa naissance, il est plutôt la honte de ses parents... Obligé de porter un bandeau pour cacher ses vilains yeux, Hideki va devoir faire ses preuves en excellant au tir à l'arc. Cependant, Il semble être frappé par un étrange karma : il ne parvient jamais à atteindre sa cible mais touche toujours quelque chose d'autre, nécessitant ainsi encore plus de précision. Ce qui, certes, peut impressionner, mais ne fait pas vraiment gagner de médailles, au plus grand désarroi de sa famille... C'est d'ailleurs ce même karma qui va le tuer lorsqu'il recevra sa propre flèche en plein cœur. Hideki voit sa nouvelle vie à Âme Strâme Grâce comme une seconde chance pour être le meilleur archer et rendre fiers ses parents malgré leur absence. Son familier est un ptérois volitans, une espèce de poisson très venimeux qu'Hideki adore.

Sur le champ de bataille, notre archer se transforme en homme-poisson et utilise ses piquants empoisonnés pour tuer ses ennemis. Son point faible est le combat au corps à corps.



RECHERCHES

Hideki, étant originaire du Japon, je me suis inspirée des tenues ainsi que des motifs traditionnels japonais, tout en ajoutant une touche colorée pour faire ressortir le côté loufoque du personnage. Pour ce qui est de sa transformation, je suis allée chercher des poissons vivants près du Japon. Je me suis d'abord penchée sur le poisson télescope; cependant, son aspect était bien trop ridicule pour Hideki, qui reste un homme d'honneur. J'ai donc décidé de prendre le ptérois volitans qui, avec ses piquants, donne un certain prestige au personnage.



SÉLINE

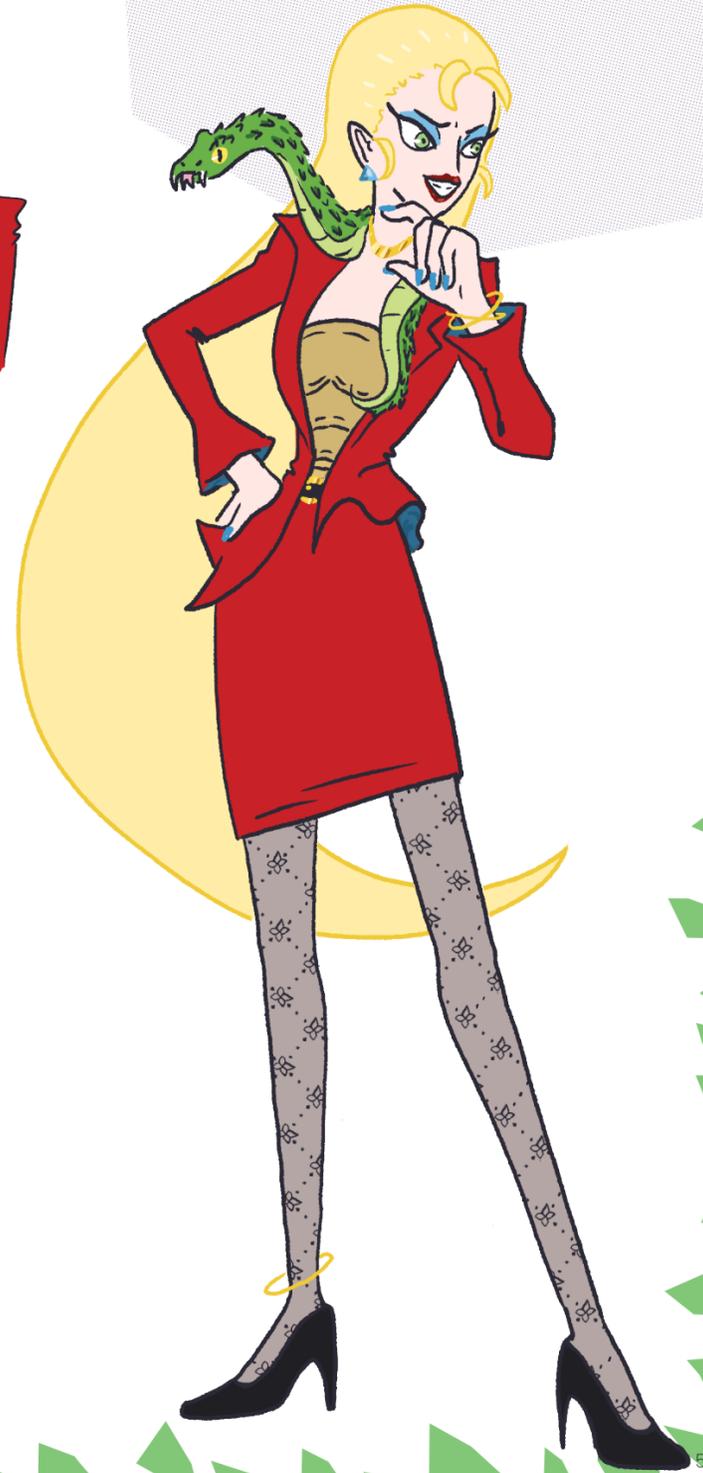
Séline est une grande femme d'affaires, elle est la PDG d'une grande boîte de communication qui a travaillé avec beaucoup de marques de luxe. Le prestige de sa boîte est dû à l'intransigeance ainsi qu'à la sévérité dont fait preuve notre quarantenaire envers ses employés. Une erreur de leur part suffit à ce qu'ils soient virés. Mais Séline applique aussi cette exigence à elle-même. C'est grâce à cette rigueur et à son esprit combatif qu'elle a pu emmener sa boîte au sommet. Cependant, ce succès fulgurant a aussi des coûts. Son dévouement inébranlable à sa carrière lui a laissé peu de place pour une vie personnelle. Les longues heures de travail, les sacrifices constants et la quête incessante de perfection l'ont privée d'une vie de famille, une absence qui se fait de plus en plus ressentir. La pression quotidienne de maintenir l'excellence et de surmonter les défis professionnels a fini par peser lourdement sur elle. Séline se trouve aujourd'hui enfermée dans une spirale de stress, où chaque journée est une bataille pour rester au sommet. Ce niveau de pression intense commence à la névroser, rongant peu à peu son bien-être mental jusqu'au jour où elle décide de s'éteindre dans son lit après avoir mélangé alcool et médicaments...

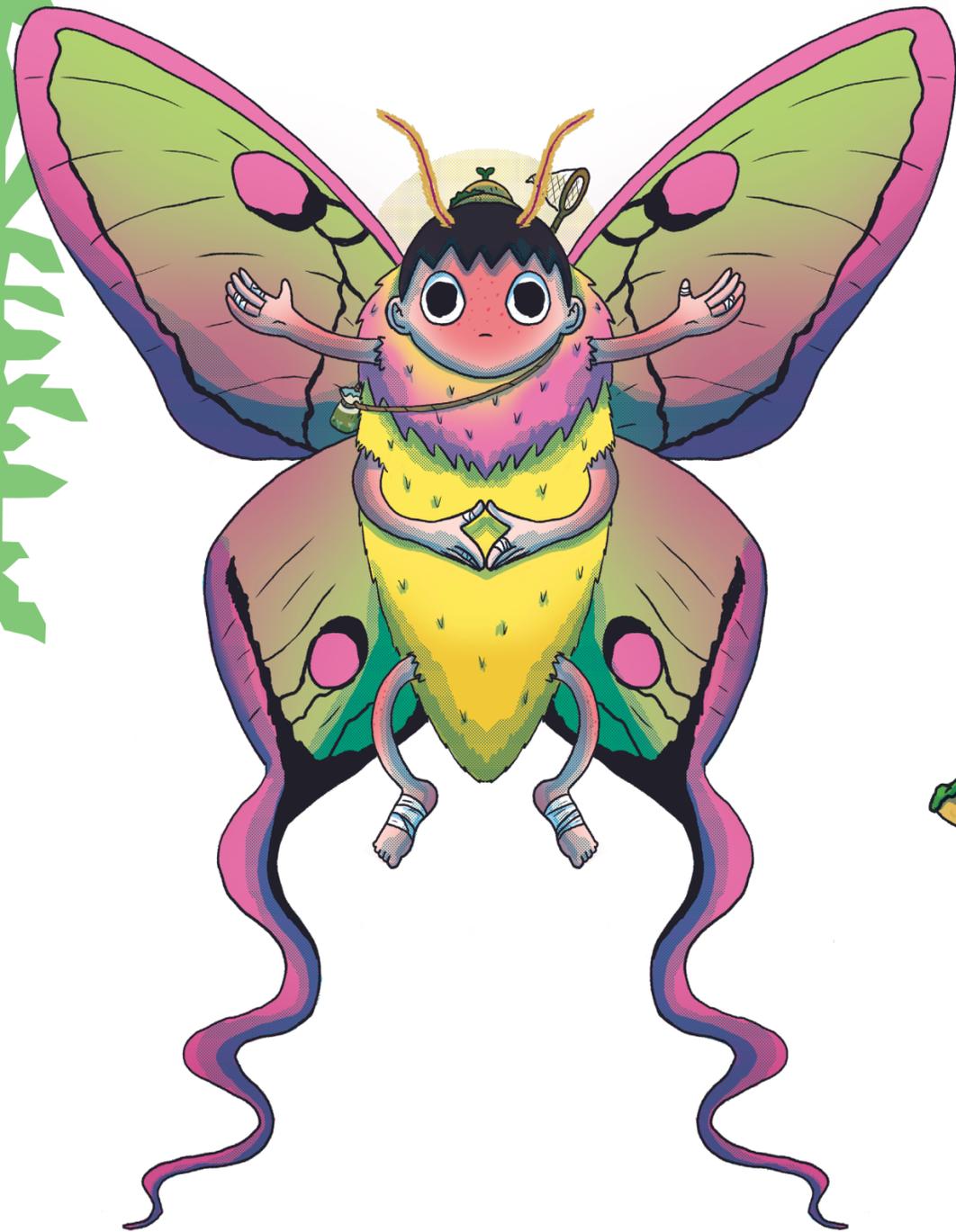
Séline va vivre un enfer à Âme Strême Grême, surtout quand elle va être affectée à Grozoo. N'étant pas habituée à la nature, elle va devoir survivre dans ce lieu hostile. Heureusement pour elle, elle peut compter sur son équipe, aussi loufoque soit-elle. Elle va d'ailleurs être prise d'affection pour Charles, qui éveillera son instinct maternel. Au combat, Séline se montre féroce avec ses deux serpents-dragons qu'elle utilise en guise de fouet. Son efficacité au combat est due à son envie de prendre le repos qu'elle mérite après. L'un de ses points faibles est elle-même. Il suffit d'une crise de nerfs pour lui faire perdre la tête et devenir un danger pour son équipe.



RECHERCHES

Séline devait être, en premier lieu, un employé de bureau peureux avec un costume fait en peau d'ours. Par la suite, j'ai dessiné un homme-poulpe inspiré du film « *Le Règne animal* » de Thomas Cailley. J'ai finalement mélangé les deux idées en une, en créant Séline : une femme fatale influente de par sa beauté et son travail. Pour représenter cette personnalité, je lui ai donné un corps long et fin qui rentre dans « les critères de beauté » actuels. Sa morphologie correspond d'autant plus à son familier, qui est un serpent-dragon. Elle est accompagnée d'un tailleur inspiré des créations de Thierry Mugler, pour montrer la classe sociale de Séline.

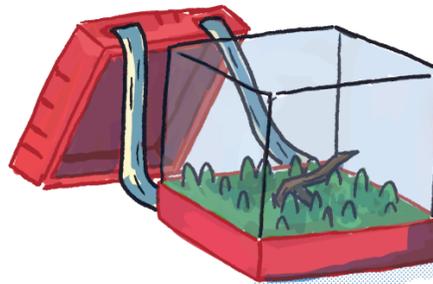




CHARLES

Charles est un petit garçon âgé de 11 ans. Il est de nature calme et réservé, et il ne parle que très peu, voire jamais. Il a une passion dévorante pour la nature, mais surtout pour les insectes. Il adore rester toute la journée sous le soleil à les observer. Il aime aussi, d'ailleurs, les collectionner... ou les manger. Il stocke tous les insectes qu'il attrape dans sa petite sacoche ou dans sa boîte, tout dépend s'il préfère les observer ou bien les dévorer. Mais c'est malheureusement son drôle d'appétit qui va causer sa perte. Lors d'une belle journée ensoleillée, Charles va, comme à son habitude, se balader à travers la forêt qui se trouve près de chez lui. Il va alors tomber sur une drôle d'araignée qui, pour lui, a l'air bien appétissante... Une fois gobée, il va être pris de sévères spasmes et mourir d'empoisonnement, laissant derrière lui une famille meurtrie... Dans sa nouvelle vie, Charles s'y sent plutôt bien. Après tout, il a une toute nouvelle faune et flore à explorer et à goûter !

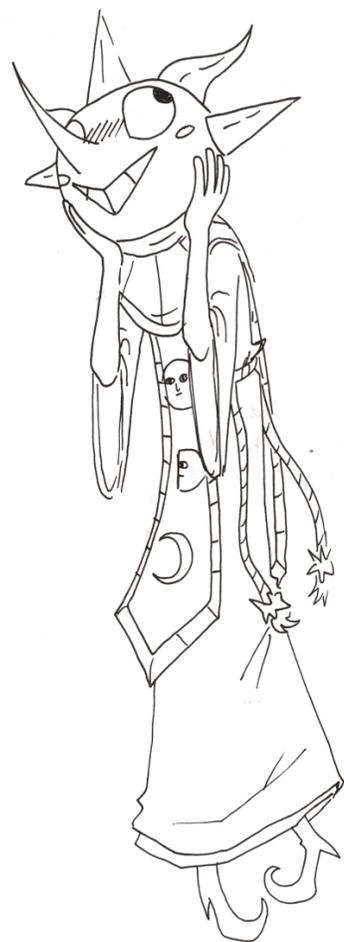
Même si la guerre n'est pas un centre d'intérêt pour notre petit garçon, il va prendre un certain plaisir à y participer, car c'est l'occasion pour lui d'expérimenter ce qu'il a toujours voulu être : un joli petit papillon ! Son familier étant un papillon lune, ce dernier va lui conférer non seulement une taille gigantesque, mais aussi diverses capacités telles que voler, ainsi que pouvoir rejeter toutes sortes de spores toxiques, paralysants ou bien anesthésiants. Même si sa taille peut être un atout, c'est aussi sa faiblesse car il est beaucoup plus facile à toucher.



RECHERCHES

Aux premiers abords, Charles devait être un garçon un peu plus « effrayant ». Certaines de mes recherches sont inspirées de Pugsley de la famille Addams. Mais je l'ai peu à peu transformé en garçon de province à l'aspect candide, malgré ses goûts particuliers. Je lui ai donc donné un design très rustique avec des vêtements simples, tout en lui ajoutant la panoplie du chasseur d'insectes pour signifier son intérêt pour ces derniers. Ses coups de soleil ainsi que ses bandages font référence à son temps passé dehors à se perdre dans les bois.





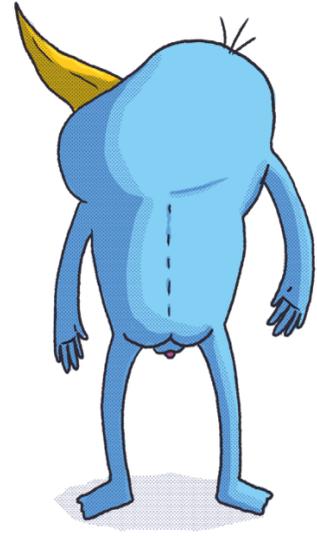
REMERCIEMENTS

J'aimerais remercier tout d'abord, l'équipe pédagogique qui m'a accompagné durant ces trois ans. Merci aussi mes camarades de classe avec qui j'ai pu partager quelques verres. Mais surtout à Marine Baret, l'une des plus belles rencontres que j'ai pu faire durant ma scolarité. Je citerai également Anna Jurrissen ma meilleure amie qui a toujours été là.

Ainsi que Samuel Caux, ce vieux loup de mer.
Et mon groupe de prépa qui est toujours soudé (big love).

Bien évidemment un gros remerciement à mes parents qui m'ont payé mes études, vous avez tout mon amour et ma gratitude. Merci de me soutenir dans tout ce que je veux entreprendre, même si vous ne comprenez toujours pas en quoi consiste mon métier. J'ai beaucoup de chance de vous avoir. Je vous aime.





De la baston, des personnages et des âmes
ça fait **La Bastonâme !**

