

◀◀◀ LA GROSSE BIESSE REVIENT DES COULOIRS DU TEMPS. ▶▶▶

Imaginée par Emilio Magri

Un beau matin, alors que la Grosse Biesse se promenait dans son domaine, elle vit une étrange lumière bleue émaner d'une paroi rocheuse. Curieuse, elle s'approcha pour y glisser une patte.

A peine avait-elle inséré une griffe dans l'orifice que la dragonne fut aspirée et traversa un étrange tourbillon de lumière qui lui fit perdre connaissance...

A son réveil, la Grosse Biesse tapa le haut de son crâne sur une surface dure. Elle se frotta la tête, les cornes, les yeux puis découvrit qu'elle était dans une grande cage de fer et de bois, entourée par une cinquantaine de gardes avec leurs casques, lances, boucliers et épées.

Le convoi traversa les rues étroites et sinueuses d'une petite ville fortifiée sous le regard médusé des habitants qui se massaient pour admirer la capture des chevaliers.

Une fois la cage arrivée sur la place publique, un homme richement vêtu se présenta au balcon d'une habitation sous les applaudissements de la foule venue se rassembler pour l'occasion. Il expliqua que lui, le Conte de Marche, avait ordonné la capture de la bête afin de protéger les marchois. A ces mots, la dragonne comprit que la faille dans la roche l'avait propulsée au Moyen-Âge, à l'époque où les humains n'étaient pas encore devenus ses amis. Face à la colère de la foule, elle savait que la discussion serait veine. Elle rassembla donc toutes ses forces et fracassa le plafond de sa prison. Elle devait maintenant voler vers le Fond des Vaulx et retrouver la faille temporelle avant que les chevaliers ne la rattrapent.

Une fois sur place, elle vérifia les alentours mais n'aperçut au loin qu'une petite fille à l'air familier jouer avec son chien.

Elle passa donc la patte dans la paroi et sentit l'aspiration du tourbillon l'emporter...



Lorsque la Grosse Biesse reprit ses esprits, elle réalisa rapidement qu'elle n'était plus dans la forêt qu'elle connaissait. À la place, elle se trouvait entourée de structures métalliques imposantes et de créatures mécaniques étranges qui semblaient être tout droit sorties d'un rêve futuriste. Des voitures volantes sillonnaient les airs, et les bâtiments se dressaient à des hauteurs vertigineuses.

Perdue et confuse, la dragonne commença à explorer la cité à la recherche d'indices sur la façon dont elle pourrait revenir à son époque. Dans une bibliothèque d'archives, elle découvrit qu'elle était en 2339 et que ce monde avait été façonné à la suite d'une catastrophe environnementale qui avait forcé l'humanité à se tourner vers la technologie pour survivre.

Mais, en poursuivant sur cette voie, les humains avaient perdu leur connexion avec la nature et avec leurs émotions. Ainsi, hommes, femmes et enfants ne fêtaient plus le carnaval !

Face à cette triste nouvelle, la Grosse Biesse eut une idée.

Elle alluma la musique et démarra un défilé dansant dans les rues métalliques. Sur le parcours, elle distribuait et diffusait des archives vidéo montrant des moments de fêtes et de bonheur aux habitants. Attirés par le bruit, de plus en plus de personnes venaient regarder la dragonne se trémousser et lancer des confettis qui coloraient la cité.

Quelques enfants se mirent à rire, d'autres, plus téméraires, rejoignirent l'animal pour participer au défilé. Les petits entraînent les grands dans la danse ce qui conduit rapidement à une immense fête dans toute la ville.

Après cette journée d'amusement, il était temps pour notre Grosse Biesse de rentrer chez elle. Les habitants remercièrent leur nouvelle amie et lui promirent de relancer le carnaval.

Les adieux terminés, les drôles de machines enveloppèrent la dragonne d'un rayon bleu. Lorsque la lumière s'estompa, la Grosse Biesse se trouvait de nouveau dans sa forêt.

Après de telles aventures, la dragonne était exténuée. Elle regagna donc son gouffre, laissant derrière elle la paroi rocheuse dont la fissure ne s'était pas complètement refermée...

