

Prisonniers du temps

MISSION 4

Vert Crescendo

Personnages impliqués : Gmurk, Corina et Trent.

Briefing :

Cette fois, il s'agit d'une affaire de « Surcharge psy ».

D'après Némó, un être aurait trop développé ses pouvoirs psy, en fait il aurait eu récemment accès à trop de puissance non maîtrisée. Pour les créatures du non lieu il existe quelque chose sur sa planète qui lui a permis cet accès trop important d'énergie psy.

Le non contrôle de cette énergie psy met en danger l'équilibre de son univers, et même deux univers pourraient se chevaucher si la destruction de son monde par le psy engendre une réaction en chaîne.

Ça se passe dans le sixième univers, chez les tyggs...

Pas de contact avec l'homme aux chevrons cette fois (sûrement déçu par la trahison de Gmurk), pas préparation de la mission de la part de Citroën.

Arrivée à Drenzel :

Arrivée en bordure du secteur de l'Araignée, de nombreux trous noirs déjà dans cet univers.

Système stellaire : un soleil, une planète et plein de détritiques issus de planètes à priori détruites.

Planète verte. Trent content, très content!

Trent arrive fatigué, comme s'il courait au milieu de la jungle en haut d'une colline. Il voit en bas une ville paléo-médiévale, avec des demeures style pyramide inca, au delà de la ville un énorme cratère recouvert de végétation (130 km de circonférence, 40km de diamètre pour une profondeur moyenne de 900 mètres).

La ville est assez grande pour un millier d'habitants, et est traversée par un fleuve.

Trent se retourne, est-il poursuivi par une créature ? ... Non.

La fatigue semble due à la fin d'une transformation polymorphe, il est habillé très légèrement comme un guerrier paléo-inca.

Son résident se nomme Ocelotl (jaguar), il parle l'olmèque, et a résidé dernièrement dans la jungle. Son but : venir à la cité de Drenzel, car quelque chose de maléfique se passe dans la ville, le passage à un nouveau cycle semble compromis dans son intégrité. Il a un statut de sage, de gardien de la forêt.

Gmurk se re-matématise dans les champs de culture, principalement du maïs et d'autres céréales, dans un corps massif qui marche calmement sur un chemin. Je sens des regards inquiets se posant sur moi. Corps très musclé, allure martiale voire menaçante, cicatrices de guerre anormalement belles (?), bouts d'armure sur un corps massif, sac à dos lourd dans le dos, visage masqué par un casque avec des défenses de mammouths. Les bouseux se planquent dans les champs, effrayés comme des tapettes. Je m'appelle Cortez, je suis un

Schrud, chef pirate whog-shrog. Je suis ici en mission d'infiltration, pour analyser les richesses à piller et le potentiel de cette planète, ainsi que les risques à encourir. Je suis déguisé en homme primitif, pour me mêler aux autochtones. Je jette un coup d'oeil sur mon corps. Génial ! Une armure primitive avec des ossements partout. Je marche d'un pas décidé vers la ville de Drenzel, cité de type aztèque. Une légende court en effet sur une cité en ruines pleine de richesses, proche de cette cité. Je suis ici pour évaluer l'intérêt pour mes troupes d'envahir cette planète pour la piller et les défenses éventuelles des bouseux locaux. J'ai appris l'olmèque par hypno-éducation, mais en me matérialisant dans ce corps, je ne me souviens que de ma langue natale, en l'occurrence le bétasorvant. C'est con.

Corina se dirige directement à la ville, dans une de ces pyramides. Il y a du monde, principalement humanoïde. Elle est immergée dans une sorte d'amphore dans un corps habitué à être dans l'eau. Elle s'appelle Ollin (mouvement en olmèque) c'est une danseuse dans une amphore pour divertir les gens présents dans ces bains et thermes. Elle est une habitante de Drenzel, une sorte d'esclave.

Trent : Première réminiscence : je suis une sorte de shaman ermite sage de la forêt, statut de sage reconnu par les autorités religieuses, c'est déjà ça de gagné. Je ne suis pas un polymorphe. Mon but actuel est vraiment de tirer au clair ce qui menace le passage vers un nouveau cycle. Je suis à priori capable de modifier mes capacités physiques pour devenir plus fort, comment ? Je ne sais pas encore.

La première réminiscence de Gmurk est de parler l'olmèque. Jetant des regards hautains et méprisants aux paysans, crachant dans leur direction si les regards se font trop insistants, il se dirige vers le fleuve qu'il compte traverser à la nage. Arrivé sur la berge, il aperçoit des pirogues, certaines amarrées, d'autres semble-t-il sous la garde d'un indigène du cru. Teint halé, assez musclé, vêtu comme un sumo d'une couche et d'un bout d'étoffe jeté sur l'épaule. « Toi, tu me fais traverser ! ». J'ordonne, d'un ton qui n'appelle pas à un refus, à l'un des types qui faisait mine de discrètement s'éloigner, de me faire traverser. Celui-ci m'indique une pirogue, la sienne, autre que celle que je m'apprêtais à voler. Nous traversons le fleuve. Regards inquiets du bouseux vers la surface de l'eau. Apparemment, remplie de miquizli-atl, la « mort dans l'eau ». En fait, de simples gros lézards, des crocodiles. Arrivé sur l'autre berge, en ville, le type fait rapidement demi-tour, tandis que je me dirige vers les grandes pyramides du centre de la ville, en bousculant autant que possible et violemment la populace. Les rues sont animées, et couvertes d'étoffes et de tissus pour protéger du soleil. Une pensée me traverse l'esprit. Qui a pu me donner des données sur ce peuple, notamment l'olmèque, si je suis ici pour la première fois histoire de me renseigner et d'évaluer forces et richesses en présence ? Hum ...

Corina n'est pas habituée à nager dans l'eau son élément sans son corps, ni combinaison. Elle tente vainement de prendre sa respiration en continuant sa danse, mais c'est pas le top. Elle fini son show sans trop dévoilé son malaise face à l'assemblée de nantis. Elle se souvient de son patron, elle sait qu'il n'y a qu'un rapport de patron à employé.

Trent descend de la colline en direction de la ville, pas de signe d'hostilité à mon rencontre. La population semble très compartimentée en castes. Il croise le chemin d'un prêtre semblant perdu dans ses pensées mystiques. Plus loin il demande où je peux rencontrer le grand prêtre de la citée à un cerf qui m'indique la pyramide dédiée au dieu du feu, protecteur de la cité de Drenzel. Je m'y rends.

Gmurk se dirige vers un garde, peinturluré, baraqué, avec fourrures, coiffes de plume colorées et armes, lances et sarbacanes. « Je suis étranger. Conduis-moi au chef de cette cité ! » je lui demande d'un ton impératif. Le garde m'informe qu'il n'y pas un seul chef mais un conseil, et différentes hautes castes ayant toutes droit à la parole. Devant ses questions, je lui dis être noble, étranger, venu de très loin à l'ouest et avoir perdu mes serviteurs lors de la traversée de la forêt. Le garde m'indique qu'il va me conduire à sa caserne pour organiser une rencontre avec des responsables. Il ordonne à un marchand de me donner eau et nourritures et part chercher une escorte. La cité ne serait pas sûr, le danger principal pour un balaise comme moi étant des fléchettes empoisonnées. Pendant qu'il s'éloigne, je m'écarte des étals et, à l'ombre d'une ruelle, j'inspecte rapidement mon sac-à-dos : analyseur de milieu et communicateur planétaire de haute technologie non-AG, bidon-filtre, vivres, sac de couchage high-tech (gonflable, chauffant, anti-insecte). Cool. Le garde revient, accompagné de mon escorte : un seul gars, dresseur de crocodiles : deux qu'il tient en laisse et devant lesquels tous s'écarte sans tarder. Pas moi. Je tends la main discrètement sans attirer l'attention de l'animal, et lui caresse la tête. La bête se retourne immédiatement, prête à me mordre, mais hésite et renonce face à mon charisme. Dommage, j'étais prêt à lui coller un uppercut dans la gueule a cas où ... Le dresseur hallucine, et tire sur la laisse avec précipitation. Il m'apprend que ce peuple élève ainsi ces crocodiles dès l'œuf pour en faire des animaux habitués à la présence de leur maître, et qu'ils s'en servent comme des dobermans. J'apprends qu'il y a 4 quartiers, avec un dresseur par quartier. Accompagné du garde et du dresseur, je me rends vers le quartier central, très coloré, très beau, d'une architecture très avancé (jardins privés, terrasses, arbres, etc ...). Nous grimpons un haut escalier pour rejoindre le haut de la garnison. Des têtes de serpent et de lézards, rouges, bleus, verts, encadrent les portes du quartier, pour effrayer les basses castes.

Corina s'approche des danseuses pour tenter de se renseigner sur cette cérémonie et des explications du déroulement, des lieux. Elle apprend qu'il s'agit d'une cérémonie célébrée tous les 52 ans pour fêter le nouveau cycle. Les prêtres effectuent des sacrifices en arrachant des cœurs des personnes sacrifiées, puis brûlées pour que leur cendres soit gardées au temple. Il s'agit d'un renouveau des dieux, tout le peuple doit se cacher. Les prêtres attendent le passage d'une sorte d'étoile. Les danseuses ont beaucoup d'appréhension sur la possibilité de finir sacrifiées mais sont résolues. Corina fait son service habituel auprès des clients grâce à une réminiscence, puis elle retrouve sa loge et ses vêtements ainsi que des armes blanches... étrange... Elle sort dans les rues de la ville à la recherche des autres prisonniers du temps en mission.

Trent gravit la pyramide qu'est le « Templo Mayor », cherchant à rencontrer le grand prêtre en charge. Deux gardes m'arrêtent, je leur indique que je désire parler à parler à Katek le grand prêtre. Après quelques tergiversations, un garde s'exécute et revient accompagné d'un prêtre à l'âge vénérable suivi par deux acolytes eunuques.

J'annonce en partie à Katek ce que m'a donné ma dernière réminiscence. La cérémonie du passage est menacée, le dieu papillon d'obsidienne m'a parlé dans mes rêves. Je viens ici pour tirer au clair les indications mystiques. Katek a l'air d'un prime abord conciliant et me propose de juger de moi-même de la justesse des préparatifs : je vais pouvoir inspecter les futurs victimes du rite de passage et le système de calcul du calendrier. Ce que je sais et n'ai pas révélé c'est qu'à priori les prêtres ont décidé de soustraire au sacrifice un individu, Est-ce le psy que nous devons chercher ? En parallèle Némo m'envoie une géo-localisation des deux autres comparses.

En recevant le message télépathique de Némo, Gmurk décide de rejoindre Trent, du moins

d'aller plus près de lui. Il interroge le garde sur l'utilité du toit plat des pyramides (pour surveiller les alentours, apparemment très loin puisqu'ils m'avaient repéré de loin me disent-ils), sur les salles immenses du dessous (des prisons et salles d'interrogatoire), et le temple qu'il aperçoit au loin (celui où est localisé Trent). Il s'agit du Temple de Feu, où nous adorons notre Dieu Xiuhtecuhtri... « Vous n'adorez pas le Dieu du Feu ? » Devant l'air ébahi de Gmurk, le garde précise qu'on l'appelait autrefois Mayahuel. « Ah oui, nous, nous l'appelons **Mayonnaise** » répond Gmurk, très content de lui. Le garde demande si Gmurk souhaite une chambre pour se reposer et attendre une audience auprès des chefs, ou un repas chaud, mais celui-ci demande si on peut le conduire, avant, au Temple pour présenter ses salutations au Dieu après son voyage.

Gmurk commence à descendre les escaliers accompagnés du dresseur mais, arrivé au milieu, réalise qu'il n'a pas d'arme. Aussi demande-t-il à remonter à la caserne pour demander une arme au garde. Le dresseur et lui remontent donc, et Gmurk refuse un coutelas pour porter son choix sur un cimenterre en jade vert... provenant des mines aux alentours du cratère dans la forêt ! Gmurk les questionne aussi sur une éventuelle cité en ruines à proximité. Les autres sont un peu surpris, car il y a effectivement de vieilles rumeurs sur la Cité de Telkamol, située au fond du cratère dans la forêt. Mais la cité est maudite et hantée, et nul n'en ait jamais revenu. La rumeur n'a jamais été vérifiée. Il est étrange que Gmurk les interroge, car la semaine passée, un groupe d'une dizaine d'aventuriers, les « Lames de Feu », ont posé des questions à ce sujet dans la ville ...

Sur le chemin du temple, tandis qu'ils traversent passerelles et rues, Gmurk demande à tenir un caïman par la laisse, mais c'est la merde, et le dresseur doit appuyer sur le crâne de l'animal avec sa lance pour le calmer et éviter qu'il ne morde la jambe de Gmurk.

Arrivé en bas du Temple de Feu, Gmurk repère une femme de couleur violette aux cheveux blancs, qu'il reconnaît comme étant Corina. Il fait mine de ne pas la connaître cependant, et poursuit sa route comme si de rien n'était. Accompagné du dresseur, il arrive en haut des marches du Temple et y pénètre. Les deux gardes le laissent passer, puisqu'il est accompagné, mais barre le passage de Corina qui le suivait.

Corina étant armée et son rang ne lui permettant pas l'entrée du Temple, elle fait mine de faire marche arrière.

Trent est amené à la machine qui calcule les cycles par le prêtre. Il découvre un objet en pierre, une sorte d'engrenage qui se base par le mouvement de deux roues représentant la période de 52 ans. Il s'adresse au prêtre en essayant de lui soutirer le temps qui reste avant la cérémonie... deux jours pour être plus précis. Il est amené vers l'endroit où les futurs sacrifiés profitent de leurs derniers instants de vie, ils sont drogués pour les asservir. Trent fait mine de ne pas être satisfait de ces sacrifiés. Il révise ses runes et se met en transe, il provoque la métamorphose de son résident (en homme-jaguar) en lançant son sort pour tenter de détecter les pouvoirs psys. Il voit une chose puissante au milieu d'une jungle au cœur d'un cratère, quelque chose comme un tourbillon de lames emplumées qui pond des œufs verts (comme la description des pierres psy que Gmurk avait expliqué). Il voit également un jeune homme qui avance dans la jungle accompagné d'un félin et de plusieurs personnes, ce jeune homme semble brûler d'une énergie intense, ainsi que Gmurk qui est psy. Trent dessine au sol sa vision et le prêtre reconnaît de suite Ketzalcoatl, le serpent à plumes, qui ne peut être que bénéfique et ne peut pas être une cause de trouble. Le prêtre invite Trent à rester dans le temple. Trent tente de voler les drogues qui servent à atténuer la volonté des sacrifiés mais en vain. Intervention d'un garde qui annonce l'arrivée de Cortez-Gmurk. Trent demande à assister au conseil, en vain, le prêtre l'écarte.

Gmurk obtient une audience auprès de Katek. L'accueil est plutôt bon même si le prêtre est étonné par le comportement de son interlocuteur qui, après avoir pour une n-ième fois raconté son pipotage au sujet de son voyage et indiqué qu'il venait au Temple prier, a réclamé des femmes, de l'alcool et des drogues pour célébrer le changement de cycles. Au cours de la discussion, Gmurk s'interroge à voix haute sur les Lames de Feu et, à cette évocation, le prêtre réagit de façon suffisamment étrange pour éveiller les soupçons. Il ordonne d'ailleurs à ses serviteurs d'escorter Gmurk jusqu'aux lieux de prières et s'esquive rapidement, après avoir accepté d'accueillir Gmurk pour la nuit.

A l'extérieur, Corina est abordée par un garde du Temple qui lui lance une bourse, pour son patron de cabaret, en lui ordonnant qu'un noble étranger reçu en hôte par le Grand Prêtre serait peut-être intéressé par ses charmes « exotiques ».

Retrouvailles :

Trent et Corina se rencontrent enfin sur une esplanade de la pyramide. Trent met Corina au parfum sur la prochaine étape : le cratère et la cité maudite. Trent n'est pas enthousiaste à l'idée de partir dans la jungle. Au bord du suicide il part se reposer dans la chambre que Katek lui a proposée. Corina part chercher du matos pour le voyage, trois lamas, des cordes, de la nourriture. Gmurk prie, vole de substances hallucinogènes peu puissantes et mène la vie de château. Rencontre entre Corina et Gmurk, ce dernier repart avec les bêtes. A la demande de Gmurk, Corina part chercher des drogues et des armes au marché...

De retour au Temple, Gmurk visite discrètement les différentes salles, histoire de repérer où sont stockées les armes, où sont les gardes, comment se passent les tours de garde, etc ... Il repère les cages des crocodiles, les meurtrières cachées tout autour de la pyramide, les représentations des dieux locaux (en pierre), notamment du Dieu Quetzacoatl, armé et entouré d'un cercle de plumes, ainsi que les dessins muraux (calendrier olmèque, déités, scènes de sacrifices du changement de cycle,...). Mais il n'arrive pas à négocier d'armes supplémentaires auprès d'un garde rencontré. Merde.

Une fois ces repérages faits, il demande à rejoindre les appartements qui lui ont été attribués pour se reposer.

Corina, de son côté, se fait sans vergogne jeter du magasin d'un apothicaire, merdant lamentablement dans ses tentatives de charme ou de négociations pour obtenir des drogues dures. Un gamin, qui a entendu la conversation par hasard, en échange de pouvoir toucher ses seins, voire plus, l'entraîne chez la « vieille aux verrues ». Une vieille olmèque, au maquillage de cendre grisâtre et vêtue de hayons, qui élève des vipères d'eau et autres gros reptiles dans une hutte sur pilotis, dans les taudis au nord de la ville, près de l'endroit où le fleuve plonge dans le cratère en une énorme cascade.

Corina promet au gamin d'accéder à sa demande, si elle fait affaire avec la vieille. Celui-ci l'attend caché dans les roseaux, et Corina rentre chez la vieille.

Après avoir charmé les serpents pour se mettre dans les bonnes grâces de la vioc, Corina parvient à négocier deux doses de poison, en échange de sa ceinture d'orfèvrerie. La sorcière est suspicieuse et ne veut pas prendre le risque que Corina utilise ce poison pour un meurtre en ville et que les gardes remontent jusqu'à elle. Corina la convainc que c'est pour se projeter hors de la cité. La sorcière est étonnée que Corina veuille partir en voyage alors que le changement de cycles va avoir lieu, d'autant que 'seule la pierre peut protéger du feu du ciel'

...

Une fois les drogues récupérées, Corina rejoint le gamin, l'embrasse sur le front et le laisse faire les mains baladeuses. De retour en ville, elle achète un poignard supplémentaire, en échange d'un autre bijou. Quasiment nue, elle échange ses derniers bijoux contre un sari. Puis se dirige vers le Temple.

Arrive le moment où l'on vient chercher Trent Ocelotl et Gmurk Cortez pour le dîner.

Corina est cherchée par l'eunuque pour l'amener au cœur des préparatifs des festivités. Corina demande à être amenée auprès de ses lamas pour ranger tout le matériel acquis. Elle retrouve ses deux autres comparses aux festivités. Ils font attention de bien manger la même nourriture que le prêtre pour éviter les risques d'être empoisonnés. Corina effectue sa danse et se centre sur le prêtre jusqu'au sommeil hypnotique, pendant que Trent détourne l'attention des prêtres sur le ciel et les étoiles et que Gmurk attire les foules en dansant de son côté.

La séduction de Corina est imparable, elle réussit à attirer le prêtre dans ses appartements privés. Pendant ce temps, Gmurk réussit à provoquer un combat sacré. Le défi consiste à combattre un crocodile, le meilleur du lot, et un autre noble relève le défi. Gmurk en profite pour négocier des armes dans le cas de sa victoire.

Trent essaye de faire boire son assemblée de prêtres.

Corina commence à travailler Katek, les lames de feu sont des mercenaires décidés à ramener les richesses de Telkamol. Le fils de Katek fait parti de ce groupe de ruffians. Ketzalcoatl en tombant du ciel a fixé la localisation de cette ville sacrée et maudite. Un jour Ketzalcoatl a changé de comportement et a chassé de la ville tous les habitants ayant survécu à sa malédiction (il les transformait en poussières), ces derniers sont à la base de la création de Drenzel. Le prêtre sort de l'hypnose de la danseuse lorsque cette dernière cherche à en savoir plus sur son fils. Corina tente une dernière séduction pour calmer le prêtre, mais ce dernier en veut plus, il lui ordonne de la suivre dans son appartement. Devant la pression Corina tente de calmer ses ardeurs, ce qui commence à l'énerver. Il la plante là dans le couloir, furieux qu'elle l'ait allumé sans vergogne pour ensuite lui refuser une petite gâterie. « Mes eunuques se souviendront de toi, peau violette ! ».

Sur le toit, Trent s'empêtre dans ses explications théologico-religieuses. Heureusement pour lui, les clameurs d'un combat attirent les prêtres dont l'esprit n'est pas encore trop embrumé par l'alcool.

Gmurk est jeté dans une cage sous les cris des nobles assoiffés de sang et de spectacle. Fourchettes cachées dans le slip, un bâton de dresseur à la main, Gmurk se retrouve face au saurien, de l'eau jusqu'à la taille. Attaque critique du crocodile, Gmurk plonge sous le saurien dans l'espoir de le ceinturer. A la fin du premier round, Gmurk est griffé par le crocodile qui se débat et lui gratte méchamment le dos. Gmurk résiste et décide de donner coups de poings et de genoux, le crocodile toujours sous l'étreinte de Gmurk ne parvient pas à faire des dégâts. Les coups pleuvent sur le saurien qui entre en hémorragie et s'évanouit. Gmurk tire son adversaire par la queue et s'adresse au soigneur : « Biterk, soigne le ! » La foule est en liesse sauf le noble Kotchiik qui tire une gueule de vingt mètres. Ce dernier tente de se trouver un champion afin de se soustraire au combat. Goguenard, Gmurk lui sauve la mise tant que ce noble trouillard lui fait apporter derechef une liste d'arme longue comme le bras.

L'équipe se réunit enfin dans la chambre de Gmurk, Trent applique des onguents sur les blessures du combattant.

Question : comment le fils de Katek est devenu dégénéré ?

Gmurk et Trent décident d'en savoir plus et se rendent dans la chambre du prêtre en se proposant de retrouver son fils. Le prêtre encore sous les effets des hypnoses successives de Corina craque complètement et avoue à Gmurk et à Trent que son fils qui faisait partie des sacrifiés a été approché par des mercenaires qui lui ont donné une pierre d'un vert intense et que son comportement a complètement changé. Il a défié le chef des mercenaires et les a entraînés au cœur de la jungle pour vaincre le dieu de feu et tout dominer. Gmurk propose son aide. Il raconte avoir déjà été confronté à cette pierre verte fluo (ce qui n'est pas faux) et à cet « Indicible Mal ». Il propose au Grand Prêtre désespéré de partir à la poursuite de son fils Chantico, de le lui ramener en vie pour qu'il puisse le sacrifier et lui arracher le cœur (!) et de détruire le Mal dissimulé dans la cité de Telkamol. Il sera guidé par Ocelotl, et il emmènera aussi la pute mauve pour éventuellement charmer Chantico ou les Lames. Il sollicite du prêtre des ingrédients divers comme du somnifère pour endormir le fils et de la poudre pour détruire l'artéfact tygg.

Pendant que Gmurk, agité comme un savant fou, fait ses préparatifs chimiques, réussissant au bout d'une heure de dur labeur à produire 5 gourdes de poudre noire explosive en mélangeant les ingrédients amenés par les prêtres, Trent et Corina se reposent.

Lorsque Gmurk les réveille, tous deux font de la couture pour se confectionner des tenues et des bottes de peau/cuir. Ils choisissent ensuite chacun des armes dans le stock amené par Kotchiik. Gmurk, lui, choisit 6 couteaux qu'il se répartit sur les avant-bras, les cuisses et l'abdomen, et une autre de chaque type : arc + 15 flèches, javelot, lance, casse-tête, en plus de son cimenterre.

A la poursuite de Chantico ...

Dans la jungle du Cercle d'Émeraude :

Deux heures avant l'aube, le groupe se met en route. Sur le premier lama, Corina et Trent, serré contre sa croupe. Vient ensuite le second lama, qui porte le matos. Enfin Gmurk fermant la marche.

Traversée de la jungle jusqu'au cratère sans problème.

Le fleuve Oblium se déverse en chutes somptueuses dans le cercle d'émeraude.

Ses sinuosités se perdent ensuite dans la jungle.

Le fracas de la cascade est assourdissant, mais le décor a une beauté indéniable.

Arrivé au cratère, Trent, lui, chie dans son froc. A pic de 70 à 90 mètres de haut à descendre en varap. Gmurk piste des traces amenant à un promontoire rocheux, point le plus facile pour descendre jusqu'à la corniche en dessous. Ils libèrent deux lamas.

Corina bande les yeux du lama restant qui porte le matos, et le calme.

Trent et Gmurk descendent Corina sur la corniche plus bas à 15 mètres sans encombres. Le soleil se lève pour révéler la jungle luxuriante du « Cercle d'Émeraude », 60 km de diamètre, ainsi qu'un point lumineux vers son centre. Trent et Gmurk réussissent à descendre le lama, Corina le réceptionne et le maîtrise. Gmurk bande les yeux de Trent, puis le descend, avant de faire passer l'autre moitié de corde pour l'utiliser et les rejoindre sur la corniche plus bas grâce au contrepoids effectué avec Corina, Trent et le lama. Mais l'avancée est gênée par l'arrivée des cuauhtlis (aigles) qui les attaquent. Trent tente de jeter une lance vers l'un deux, mais rate, Corina lance une dague-shuriken, décapite l'un deux et récupère également son arme. Gmurk s'occupe de l'autre, mais en vain, il ne réussit qu'à le blesser. Corina réussit à l'achever mais sans récupérer son arme. Ils continuent leur progression pour atteindre la

corniche suivante à 4 mètres. Sans trop de difficulté. Corniche suivante à 12 mètres. Même tactique, mais avec un peu plus de mal. Puis corniche à 19 mètres passée sans souci, opération durant laquelle Gmurk, fatigué, lâche le lama qui est sauvé par Trent de façon extraordinaire. Ne restent plus qu'une vingtaine de mètres. Pas de problème pour Corina, mais les choses se corsent pour le lama. Fatigué, Gmurk ne réussit pas à le retenir, Trent se révèle inefficace, et le lama tombe dans le vide. In extremis, Gmurk réussit à faire faire un mouvement de balancier à la corde, projetant le lama dans l'eau du fleuve en bas de la cascade. Corina plonge le sauver, parvient à retrouver sa dague plantée dans le corps de l'oiseau mort tombé dans la végétation et renvoie la corde attachée à la dague aux deux nigauds sur la corniche. Gmurk fait descendre Trent, puis les rejoint. Ouf, vivants. Quelle idée de s'encombrer d'un lama si lourd, pour porter des provisions dont-ils n'ont pas besoin se dit Gmurk, qui a son sac à dos rempli des vivres du Pirate de l'Espace.

Soulagé, Trent contemple la falaise, beaucoup plus amicale vue d'en bas.

Le spectacle est impressionnant, les arbres de la jungle masquent l'horizon de leurs crinières onduoyantes (certains dépassant les 100 mètres de haut).

Pourtant, Trent n'ose regarder ce qui l'attend à présent. La jungle. Il lui tourne le dos et se concentre sur son sort pour localiser Chantico. Lequel continue d'avancer dans la jungle, mais avec moins de personnes autour de lui et plus avancé dans la jungle que la localisation de Quetzacoatl. ??? Que se passe-t-il ?

Ils grignotent leurs provisions, en gardent un peu (en plus des vivres du whog-shrog) pour la route et laisse le reste dans un baluchon suspendu à un arbre. Trent et Corina déchargent le lama et grimpent dessus. Gmurk progresse à pied à côté, en courant. Le ruisseau est impraticable, c'est plutôt un marécage qu'un fleuve. Ils s'enfoncent donc dans la jungle, en suivant la piste d'arbres déracinés laissée par Chantico.

Soudain, Gmurk et Trent croient apercevoir quelques vagues silhouettes verdâtres, simiesques ou humanoïdes, les suivant dans les frondaisons. Corina stoppe le lama et appelle en olmèque « Amis, amis ! » Trent secoue la tête, dépité. Gmurk s'arrête près d'un tronc. Rien ne se passe. Ils reprennent leur route, sans que ne cesse leur sensation d'être épiés.

Au bout de deux heures, ils tombent sur une clairière, qui n'est pas naturelle. Celle-ci est entretenue et les arbres coupés tout autour. La carcasse d'un gros bateau est échouée au bout milieu de la clairière, visiblement depuis longtemps car recouverte de mousse... Le type du bateau ne rappelle pas le style olmèque mais semble plus évolué. Un trou à sa base, comme une entrée, ainsi que des pieux, révèle que ce bateau sert d'habitation à quelqu'un. Ou quelque chose.

Corina se motive, et perçoit la présence d'un être à faible résistance au transfert mais protégé mentalement par quelque chose de surnaturel. Il s'agirait de l'antre d'un être solitaire, un peu déséquilibré. Corina descend du lama, Trent tient les rênes tout en partant chier dans les buissons. Corina met quelques victuailles dans une feuille. Elle s'approche comme en offrande, accompagnée de Gmurk qui, à l'aide d'un bout de tissu et d'un bout de branche, confectionne un pseudo drapeau blanc. Ils s'avancent... et entendent alors une voix. Humaine, masculine, assez vieille. Parlant apparemment tout seul. « Saleté, je t'aurais, allez viens, je sais que tu as faim, prends le petit scarabée, tu finiras dans ma poêle, hé hé » Ils aperçoivent un vieillard, accroupi près d'un petit ruisseau, occupé à pêcher et concentré sur son hameçon. Il ne les a visiblement pas entendus.

Ses vêtements ressemblent à des hayons de burne de moine médiéval, pas à des vêtements olmèques. Il parle tout seul, en olmèque. Et il a une jambe de bois.

Gmurk jette un coup d'œil à Corina, et lance « Salutations vieillard ». Celui-ci sursaute. « Encore des visiteurs ? Personne depuis si longtemps, et là, des voyageurs coup sur coup ». « Un peu de réconfort » lui lance Corina, en lui tendant les galettes. Il se jette dessus et, tout en dévisageant Corina, se goinfre des galettes.

Corina lui dit qu'ils recherchent l'équipe passée avant pour leur transmettre un message. Il se nomme Etanaüs. Il raconte sa rencontre avec les précédents voyageurs. Il explique la présence des êtres qui les suivaient qui sont des protecteurs de la nature, les silliates. Il prétend vivre en ermite dans ce bateau qui est pour lui un mystère, il ne sait pas comment il est arrivé là. Il était un ancien explorateur avide de trésor sans jamais en trouver. Mais Gmurk décèle une grande part de mensonge et il a un comportement étrange. Il sort de ses gonds quand Trent l'interroge sur les montagnes. Il y a de la terre noire qui apporte la mort. Il joue la comédie et se trahit par le langage. Il connaît le bétasorvent et arrête de jouer de suite la comédie il prétend être protégé par un collier en or contre un ennemi qui voit tout et ne dort que d'un œil. Il veut rentrer chez lui.

A force de lui triturer les méninges, il nous apprend qu'il vient de la planète Rholf non encore intégrée dans l'AG et sujette à une expérimentation tygg. Il était simple marin sur le navire quand un vortex l'a aspiré, d'autres engins se trouvaient dans le même puit. Les gens de la cité l'ont chassé ?????? Etrange, la cité est en ruine depuis beaucoup plus longtemps que cela, on nage en plein paradoxe spatio-temporel. Les anciens habitants de Telkamol auraient créé un vortex pour attirer des prisonniers en vue d'être sacrifiés pour apaiser ketzalcoatl.

Il débite pipeau sur pipeau. Gmurk s'énerve et le menace. L'homme se saisit de son collier et commence à marmonner. Il semble appeler son Maître. Gmurk le frappe au bras...d'un coup qui pourrait lui arracher le bras, quel bourrin ce Gmurk. Mais en fait, il retient son coup et cherche à le rendre inconscient. Réussi, Trent le fouille, ne trouve rien de probant. Gmurk fouille le bateau et trouve un journal en peau (humaine ?) où sont couchés des lignes de textes en olmèque, l'encre est rouge... Rouge sang. Le contenu parle d'immortalité et de longévité, il y est décrit un sort dont un ingrédient est une plume de Ketzalcoatl. Trent examine le grimoire, la contrepartie nécessaire à l'obtention de la plume induit une soumission au tygg, il s'agit bien de magie noire.

Désirant d'en savoir plus Corina tente le transfert, mais Ketzalcoatl l'a protégé, donc pour faciliter la tâche Trent lui fait respirer des encens hallucinogènes. Corina abat la barrière mentale du rescapé. Ethanaüs est chargé de diriger les aventuriers vers Ketzalcoatl afin qu'il en dispose comme bon lui semble.

On décide de quitter le campement de fortune. Gmurk confectionne trois bracelets en or.

Les héros avancent pendant presque une heure dans la forêt. Corina, dans le corps du vieux, est juchée sur le lama avec Trent, tandis que Gmurk porte son corps attaché dans son dos par-dessus son sac.

Corina profite de leur avancée pour faire des réminiscences.

REMINISCENCES :

Etanaüs est bien un résident de l'AG, membre d'équipage d'un bateau téléporté depuis la planète Rholf jusqu'au cercle d'émeraude. Les prêtres olmèques de Telkamol (à la description ressemblant à des ancêtres des cénobites) voulaient soustraire les leurs des sacrifices imposés par Ketzalcoatl en invoquant des étrangers.

Mais cette pratique a mis en rage le dieu tygg qui a alors massacré ses fidèles.

Etanahüs a profité du massacre pour s'évader, mais une fois devant le tygg celui-ci lui a lancé son pouvoir de pétrification (il en a perdu sa jambe), mais il est parvenu in extremis à appitoyer le tygg en lui promettant de se soumettre à sa volonté.

Ketzacolatl lui a accordé de plein grès une plume afin qu'un prêtre de Telkamol lui apporte vie éternelle, toutefois il ne peut sortir du cercle d'émeraude quittant ainsi l'influence du tygg et les bénéfices du sort (il tomberait alors en poussière).

Comme le serviteur d'un vampire, il fait en sorte de diriger les pilliers de trésors vers Telkamol pour que Ketzacolatl les consomme. Le tygg aurait besoin de sang pour survivre.

Si il n'y a pas d'aventurier, il doit s'arranger pour que les silliates apportent des offrandes.

Corina décide de se rétro-transférer dans son propre corps. Mais le groupe hésite. Que faire du vieux qui, lorsqu'il reviendra à lui, risque de leur porter préjudice en prévenant Quetzcoatl par son esprit et en déclenchant l'alerte ? Gmurk se demande si le tuer ne serait pas la meilleure solution. Il pose la question à voix haute aux deux mégas, espérant un avis.

Les discussions vont bon train, les théories fumeuses fusent.

Soudain, Corina se retourne vers Gmurk pour lui demander son avis sur l'intervention tygg à Rholf. Gmurk la rabroue aussitôt sèchement. Comment le saurait-il, lui, un barbare mutant miiwanien, perdu dans l'espace et le temps !?! Mais en voyant sa compagne d'aventure lui lancer un regard d'incompréhension avant de baisser les yeux, à la fois étonnée et blessée de sa réaction, Gmurk réalise alors combien les deux mégas le considèrent comme un membre à part entière de l'équipe, et pas juste comme leur « garde-du-corps », le gros-bras guerrier bien utile dans les combats, comme il le pensait au fond de lui. Ils lui posent des questions intellectuelles et stratégiques ; ils demandent, écoutent et parfois même suivent son avis ... Gmurk est ému et se sent touché, oubliant soudain le sentiment d'infériorité qui lui effleurait parfois l'esprit depuis sa collaboration avec les mégas...

Et si on le droguait ? Corina cherche des plantes qu'elle pourrait reconnaître, qui pourraient pour un certain temps lui faire perdre la mémoire, mais sans succès. Gmurk, apprenant ce qu'elle cherche à faire, décide de lui filer un coup de main... et réussit à repérer de la mousse et une plante grimpante dont les feuilles écrasées, mélangées à la mousse, pourraient faire une telle décoction.

Tandis que Gmurk est tout à sa concentration à rechercher les plantes adéquates, Trent réalise alors que depuis qu'ils se sont arrêtés, des silliates les encerclent. Deux devant, trois de chaque côté, un derrière. Corina regagne son corps, que Gmurk a posé sur le sol, et celui du vieux manque tomber du lama lorsque celui-ci reprend conscience. Gmurk se précipite pour le frapper mais, in extremis, ses amis le préviennent du danger potentiel des silliates, alliés du vieil ermite. Il retient donc son direct et, en jouant la comédie, fait mine de soigner celui-ci, tout en l'étranglant à moitié pour qu'il (re)perde conscience.

Corina, elle, s'avance vers le silliate derrière eux, qui a sauté sur le sol en montrant les crocs. La créature verte simiesque cherche à l'intimider en poussant des jappements suraigus et en sautant de droite et gauche. Corina parvient à calmer la créature qui leur lance des cris gutturaux dans lesquels elle reconnaît quelques bribes d'olmèque. Elle parvient à lui faire croire que Gmurk est un allié qui s'occupe de soigner leur ami.

Méfiant, la créature cherche à se rapprocher de Gmurk et du corps inconscient. Mais elle hérisse le poil et grogne tandis qu'elle approche de Gmurk, car Trent est à proximité. Celui-ci en effet, devant la menace, se concentre sur ses pouvoirs mégas, prêt à créer un ectoplasme pour les effrayer. Et comme depuis son arrivée sur la planète, cette concentration fait ressortir son animalité, allongeant ses ongles, révolvant ses yeux, le métamorphosant en jaguar... ce qui semble effrayer au plus haut point le silliate.

Trent s'exécute et prend ses distances en s'éloignant vers les arbres, se retrouvant éloigné de

ses deux compagnons et proches, trop proches, de deux autres créatures descendues au sol. Il se retourne pour les surveiller.

La créature à côté de Corina, qui semble être le chef, s'approche alors de Gmurk qui pratique alors, tout en lui caressant la tête d'un geste rassurant, des premiers soins sur les blessures du vieux, côtes enfoncées et bras fracturé. Le silliade semblant rassurer par l'attitude apparemment amicale et rassurante de Gmurk, celui-ci fait alors boire la mixture végétale au vieux qui s'étrangle en buvant et en recouvrant ses esprits, agité de mouvements convulsifs. Corina se précipite pour aider Gmurk à '*soigner*' le vieil ermite puis, dès que celui-ci semble aller mieux, s'écarte. Gmurk pousse alors l'ermite vers le silliade qui s'en empare, bondit prestement sur une branche à proximité et disparaît dans les frondaisons. Bientôt imité par ses congénères.

Trent arrête alors sa motivation inutile, l'affrontement ayant été évité diplomatiquement, et ils reprennent la route.

Bientôt cependant, le tonnerre éclate, et une pluie drue tombe sur la jungle, coulant le long des arbres. Mais ils sont protégés par le toit de feuillage. En une dizaine de minutes, la terre devient une bouillabaisse marécageuse. La température chute énormément, le lama s'excite. Corina force le lama à avancer, de nombreux animaux fuient dans les broussailles. Le chemin de terre se transforme en torrent de boue sous la pluie torrentielle.

A la tarzan, Gmurk qui voit la boue atteindre sa taille, gagne les arbres tout proches et y grimpe, pour avancer d'arbre en arbre, de liane en liane, sautant entre les branches.

Au bout d'une demi-heure, la pluie s'arrête aussi soudainement qu'elle a commencé, laissant derrière elle nos héros tout crottés et de la gadoue partout. Gmurk redescend sur terre et rejoint ses compagnons, qui contemplent un totem/golem en métal érigé sur leur chemin, les bijoux dont il était serti ont disparu. Régulièrement, deux par kilomètres, ils tombent sur des totems similaires représentant les anciens dieux des cultes olmèques. Puis apparaissent des vestiges de dallage, les menant vers l'Eldorado.

A la découverte de Telkamol :

A la tombée du jour, malgré les arbres environnants, les ombres qui s'allongent et l'obscurité régnant dans le cratère, ils découvrent la cité.

Le souvenir de ses habitants (un peuple ayant déçu les dieux tygg dont les survivants ont dégénéré pour devenir les silliades, et dont les prêtres noirs dissidents adepte de sombres passions et friands de sacrifices humains ont peut être été enfermés dans les cubes cénobites) s'est perdu dans les brumes du passé, et la végétation a recouvert la plupart des monuments et des habitations.

L'or est prédominant, mais des diamants, saphirs, rubis, topazes scintillent, des métaux inconnus côtoient des pierres mystérieuses.

Un silence spectral règne sur la Cité perdue. Les bâtiments sont monumentaux et ont peu subi les atteintes du temps et des éléments. Seule la végétation a repris ses droits, plantes grimpantes sur les murs, végétaux entre les interstices des dalles, ... Le groupe avance jusqu'à une enceinte monumentale entourant la ville, sur l'un des chemins dallés en étoile qui, comme des rayons de voie romaine, forment un soleil dont le centre est la cité.

Trent appelle une nouvelle vision, et il voit Chantico, avec un gros sac à dos qui en lévitant dans la forêt continue d'avancer vers le nord-ouest dans la forêt, flétrissant les arbres autour de lui.

Gmurk décide d'appeler les whog-shrogs, et Corina qui a par le passé déjà été dans une base

de pirates de l'espace, lui donne quelques conseils quant aux codes de communication. Il s'éloigne dans la jungle pour utiliser le communicateur planétaire, tandis que Trent et Corina vont commencer à suivre le cercle de l'enceinte par la gauche, vers le nord, pour trouver une entrée. Des plantes grimpantes permettraient de franchir la muraille en grim pant, mais Trent s'y refuse.

Ils arrivent finalement jusqu'à une porte monumentale en pierre, avec un olmèque sculpté dans la pierre.

Gmurk passe les protocoles de communication radar et appelle les pirates. Il réclame son armure, un lance-roquette, un chalumeau laser plasma monté sur analyseur moléculaire avec seringue de prélèvements, un médi-kit, une ceinture anti-grav, bref, du matos. Il apprend aussi qu'il y a bien 2 groupes whog-shrogs, un vaisseau en orbite géostationnaire (pouvant provoquer un déluge de feu) et une navette à terre dissimulée. Il commande le largage de son matos d'ici une heure au point où il est situé, localisé par triangulation avec son communicateur. Puis il s'assoit par terre dans la boue comme un con. Il médite et se concentre mentalement.

De leur côté, Trent et Corina fouillent aux alentours de la porte et sont finalement persuadés que les habitants de la cité n'étaient pas assez stupides pour construire un levier à l'extérieur. Corina trouve une bague d'obsidienne, puis escalade les arbres pour bondir sur le chemin de ronde en haut de la porte.

Elle trouve le système d'ouverture, et lance le mécanisme d'ouverture. Devant Trent, la porte monte comme une herse dans l'épaisseur du mur. Les rues sont à moitié inondées, surtout après les pluies de l'après-midi.

Trent et Corina sont impressionnés par la taille des bâtiments et l'abondance des richesses. Ils décident de commencer à explorer en attendant Gmurk et pénètrent dans le premier bâtiment. Il fait sombre, ça sent le mois. Trent ne voit strictement rien, mais Corina aperçoit au fond une silhouette humaine immobile dans un coin d'ombre. Corina s'approche, et voit une jeune et frêle servante pétrifiée dans une position horrifiée. La matière semble très friable.

Ils cherchent un brasero et du bois sec pour se faire un petit feu dans le bâtiment. Ils n'arrivent pas à l'allumer. Ca va être dur d'explorer les bâtiments à tâtons. Mais si Corina trouve que dalle, Trent trouve dans les restes d'un coffret une bague d'obsidienne, avec au centre une pierrerie lui rappelant fortement un style focus de magicien.

Trent fait la courte échelle à Corina pour qu'elle atteigne une trappe et grimpe sur le toit de la maison. Celle-ci cherche ensuite à aider Trent à grimper, elle doit hisser ce boulet attaché à la corde à la force de ses bras. Ils repèrent un bâtiment au loin dans la nuit, différent par ses matériaux, qui semble construit en jade et en calcaire (ossements ?). Et ils voient une étoile filante qui lâche un trait de feu puis de fumée vers la forêt. C'est le matos de Gmurk.

Ils redescendent et rejoignent les rues en direction du grand temple de jade.

Gmurk reçoit son matériel, à la vision de l'armure high tech, une petite érection se dessine à travers son slip léopard. Il enfile son armure, teste le matériel et se dirige en direction de la ville.

Le groupe est à nouveau réuni lorsque le duo sort du bâtiment. Direction le bâtiment vert sous la techno-vigilance du Gmurk. La ville est peuplée de créatures statufiées; Gmurk grappille tout ce qu'il peut trouver en or afin de nous fabriquer à chacun des pseudo couronnes protectrices.

Une multitude de statues aux poses étonnément réalistes se dressent dans les endroits les plus inattendus.

Elles sont figés dans le temps : hommes, femmes, enfants, tous semblent fuir un danger épouvantable, tous portent sur le visage une expression de pure terreur.

La place où se trouve le temple est inondée, Gmurk s'envole par ceinture antigrav pour survoler le lieu, Trent se précipite paniqué et saute de justesse pour se jucher sur ses épaules.

Seule Corina est restée dans l'eau, elle aurait pas du, une sorte de serpent aquatique fonce dans sa direction. Cela ne semble pas inquiéter la jeune femme qui entame une tentative de dressage du monstre aquatique. Cela semble efficace puisque la bête hésite devant les gestes d'apaisement de Corina; il la suit à bonne distance sous le charme ou attendant le moment propice pour l'attaquer sournoisement ?

Le temple est décoré de plaques de jade soutenues par des structures reproduisant des ossements géants, en son sommet un crâne géant domine la cité.

Arrivée sur le seuil du temple, Gmurk passe en vision de nuit. On n'a plus de torche, Corina l'ayant éteinte lors de sa tentative de dressage aquatique du serpent.

L'exploration du « temple de la nuit » commence. Le sol est jonché dans la première pièce de cadavres pétrifiés. Au fond de se trouve un autel, à la demande de Trent, Gmurk s'y dirige mais déclenche malencontreusement un piège. Des murs jaillissent des projectiles. Gmurk prend le parti de protéger Trent en offrant son armure en protection des fléchettes mortelles.

L'autel est destiné à des sacrifices humains dédié au serpent à plumes et à son « jumeau précieux », il y a des références à l'inframonde, c'est-ce qu'arrive à déchiffrer Trent. Ce dernier remarque que l'on peut faire pivoter l'autel sur lui-même. Gmurk se met à pousser afin de dégager une cache dans laquelle parmi les détritiques se trouve une fiole décrite comme « Flacon de Vie ». Gmurk analyse le contenu : restes organiques et végétaux, dangereux à ingérer. Entre temps Corina nous a rejoint.

Pièce suivante, elle semble être l'inverse de la première comme son nom l'indique : « temple du jour ». La pièce semble être en meilleur état. Sur un étagère Corina devine des statues en or et des lanternes d'obsidienne. Gmurk se dirige vers un nouvel autel et tente de le faire pivoter. Gmurk découvre les points d'ignition d'un réservoir de symboles assez sophistiqué. Gmurk embarque les pierres plus ouvragés qu'à l'habitude. Trent récupère la plaque de cuivre qu'il ajuste sous sa protection de cuir. Gmurk monte à l'étage pendant que Corina s'avance vers les pièces du fond. Une pièce décrit les rituels sataniques, une autre contient six sarcophages profanés.

A l'étage : une bibliothèque en ruine, des corps traînent ici et là. Gmurk se dirige vers l'alcôve centrale qui révèle un escalier en colimaçon menant à l'étage supérieur, le reste de l'étage est dédié à l'habitat des prêtres. Gmurk remonte à l'étage supérieur, sur le toit se trouve le corps d'un prêtre. Ce dernier tombe en poussières lorsqu'on l'examine. Trent fouille dans la cendre, et découvre en bracelet de cheville et le prend. Pendant de temps, Gmurk analyse les pierres d'ignition : pas de pierre d'origine inconnue. Le duo redescend pour rejoindre Corina. Examen des hiéroglyphes trouvés par Corina, on y voit un cube brandi par un prêtre. Nous estimons nous retrouver sous le niveau du sol. Nous progressons tous de manière discrète. Gmurk piste des traces de pas d'un homme seul et des gouttes de sang. Des cachots se présentent le long de notre progression, tous vides mais les prisonniers qui y étaient détenus ont laissé des inscriptions, dont certaines en bétasorvant : l'histoire d'Ethanaüs (rien de neuf). Tiens une pièce plus grande, salle de momification où se trouvent encore beaucoup d'objets précieux, éventuellement sacrés. On s'en branle ! Le boyau se divise en trois. Les traces pistées vont à droite, à droite toute : cul de sac ! C'est compter sans le flair de Trent. Un passage secret ! Gmurk déclenche le mécanisme, son armure le sauve d'un piège. C'est la Grotte détectée par Trent lorsqu'il lance son pouvoir de détection de psy. Trent révise ses runes, Gmurk se met en transe. Ketzalcoatl est au centre d'une sorte de bassin de matière liquide verdâtre...

Face à un 'Dieu' :

Trent fait dans son froc et, paniqué, oublie toute la stratégie mise au point. Sans attendre que Gmurk ne soit posté à côté du tygg, il lance un sort. Un cube de feu apparaît sur le tygg lui occasionnant des dégâts, en mettant le métal en fusion. Gmurk fait apparaître psioniquement une multitude d'autres Gmurk, qui emplissent la salle en commençant à faire n'importe quoi et lance un sort de lévitation. Il fonce au contact mais n'est pas assez rapide, le serpent à plume effectue une succession de sauts de télépointage (style « Jumper »), dans le but de trancher ses assaillants. Plusieurs Gmurk disparaissent tandis que son armure et son arme de contact de prélèvement moléculaire subissent des dégâts irréversibles (à cause d'une attaque psy de surintensité). Seule sa ceinture de lévitation résiste.

Au round suivant, Gmurk concentre ses clones pour qu'ils foncent sur le serpent à plume et l'attire ainsi dans un seul endroit, laissant ainsi le temps de porter une attaque au contact, mais son matos est HS ! Les colliers d'or évitent à Corina et à Trent d'être repérés. A ce moment, un éclair jaillit des doigts de Trent, les dégâts occasionnés par le projectile magique sont suffisants pour faire implorer le tygg et de fines particules noires et blanches tapissent maintenant la grotte. Alors c'est qui le plus fort ?

Gmurk est sidéré.

Lors de ce combat titanesque qui s'annonçait bien inégal, Corina n'ayant en plus pas eu le temps de récupérer ses pouvoirs méga, épuisée par ses réminiscences dans le corps d'Etanaüs, et s'avérant donc inutile, Gmurk n'avait pu s'empêcher de pester contre cet ahuri de Trent.

Après avoir tous les deux envisagé et étudié diverses tactiques afin d'attaquer Ketzalcoatl, le principal étant bien évidemment que l'un d'eux s'approche suffisamment du tygg endormi pour être immédiatement à son contact lors de leur attaque-surprise à coups de lance-roquettes (ou de sortilèges magiques, pourquoi pas ?), afin de lui planter illico dans l'œil sa seringue de prélèvement moléculaire avant que le tygg n'ait le temps de lancer ses pouvoirs pys, voilà que Trent partait en vrilles et faisait tout sauf ce qu'il avaient convenu !!!

Gmurk n'avait pas eu le temps de réfléchir davantage ni de penser aux risques, il avait immédiatement comme prévu attiré l'attention de Ketzalcoatl sur lui et ses doubles illusoires et cherché à l'atteindre, en espérant (peu) que son compagnon savait ce qu'il faisait...

Musclé comme une banane trop mûre, agile comme un fer à repasser, sportif comme un Sliman sous sédatif, Trent l'amusait beaucoup jusque là. Il était incapable d'escalader une petite falaise, même avec une corde, il sautait sur son dos tout tremblant pour ne pas se mouiller dans une mare, il gémissait et se plaignait sans arrêt en parcourant des territoires sauvages. Vraiment, Gmurk avait de la sympathie, mâtinée de condescendance moqueuse, pour le petit méga polymorphe.

Gmurk se foutait qu'il soit polymorphe, les ABC-DE avaient bien recruté un Pricne-Démon. Et puis, il appréciait à leur juste valeur certaines réactions incongrues de Trent, lui rappelant avec nostalgie certains autres miiwaniens. Pour Gmurk, le chétif et malingre Trent était jusqu'à présent le plus tromo des mégas, mais un méga quand même (et donc, un peu froussard et intello).

Mais là, respect ! Le tygg vaporisé en deux coups de cuillère à pot par deux crachats magiques de Trent, Gmurk le voyait plus désormais comme un compagnon un peu boulet incapable de se défendre s'il n'était pas là pour le protéger, mais d'un tout autre œil. Trent l'avait scotché. Ainsi, les tyggs craignaient la magie... Hum, intéressant ...

Les aventuriers quittent ce lieu maudit en explosant la grotte à la poudre noire, empêchant ainsi l'accès aux œufs de Ketzalcoatl pour couronner le tout. Gmurk planifie la destruction du

temple à la grenade atomique. Ce dernier rend compte succinctement des événements aux autres pirates (j'en ai pris plein la gueule, gros danger, plus de matos) et demande le largage d'une autre armure.

En attendant que le matos arrive, Trent repère à nouveau Chantico, ce dernier translucide au bord de l'explosion se trouve dans des grottes à moitié immergées.

Ils retrouvent le lama et rejoignent le lieu de largage dans la forêt. Ils réceptionnent le nouveau matos qu'ils se partagent. Gmurk donne la seconde ceinture anti-grav à Corina, ainsi qu'un paralysant.

A la poursuite de Chantico :

La progression vers le nord est du cratère se fait dans un premier temps sans encombre, la seconde moitié est moins confortable car il y a une concentration anormale d'insectes dans cette zone. Corina et Trent se reposent tant bien que mal juché sur leurs bêtes de somme respective, en somnolant, tandis que Gmurk s'échine à conduire le lama jusqu'à la grotte.

Devant tous ces insectes, Gmurk tente de canaliser l'énergie de cette masse grouillante de bestiaux en se rappelant les dons de la miiwanienne Aaricia. Les insectes sont des plus en plus gros, nombreux et menaçants. Une vague fonce sur le groupe. Gmurk répond à coup de plasma ce qui calme un peu leur ardeur. Le groupe atteint enfin l'extrémité du cratère. Trent localise Chantico et le voit en train d'assemblée des cristaux. Le sort est recouvert de « terre morte » (mortelle au contact donc). Tout le monde se déplace en antigrav dans les entrailles de la terre en faisant gaffe à ne pas toucher les parois. Arrivée dans une caverne où se trouvent de vastes blocs de quartz. Au fond une paroi recouverte de cristaux, une forme semble se déplacer à cet endroit. Gmurk dirige ses clones, Trent tente de réviser ses runes, en vain. Corina dépose les armes et se dirige vers la position supposée de Chantico. La température devient glaciale (un pouvoir de cryokynésie).

Gmurk regarde d'un oeil quelque peu amusé Corina s'avancer vers Champico.

Avancer ainsi désarmée, la main en avant dans un signe de paix, en vue de calmer un psy surpuissant ayant sombré dans la folie et ne contrôlant pas ses pouvoirs relève, pour Gmurk, moins d'un courage exemplaire que d'une naïveté et d'une innocence confondantes.

Mais il commence un peu à connaître Corina. Laquelle préfère acheter des lamas pour transporter leur matériel, alors qu'il suffirait de le porter sur leurs épaules. Ou qui préfère encore amadouer et dresser un dangereux serpent d'eau, alors qu'une flèche, un laser ou un couteau bien placé ferait tout aussi bien l'affaire pour s'en débarrasser.

Corina cherche toujours à trouver une solution pacifique si possible. Elle croit dans les bienfaits du dialogue, dans la résolution des conflits par une attitude pacifique.

Gmurk l'admire pour ça, bien qu'il continue de s'étonner de cette innocence méga. Et il a surtout appris, au contact de ces êtres si différents de lui et notamment après avoir assisté à la destruction de Quetzacoatl par la magie du frêle et pleurnichard Trent, que chacun a sa manière, avec ses compétences propres, pouvait faire tourner une situation difficile à leur avantage sans forcément avoir recours à un bourrinage sur-armé. De toutes façons, au moindre dérapage ou geste agressif de Champico, il faudra comme d'habitude qu'il fonce au combat comme un bourrin, histoire de sauver ses compagnons, si peu habitués à la survie en milieu hostile.

Aussi se tient-il prêt à intervenir, caché derrière une roche, au cas où cela dégénère, mais laisse-t-il sa chance à la jeune méga de calmer le psy. Cela éviterait un dangereux combat où ils risqueraient la mort de façon certaine. Et c'est donc admiratif qu'il la laisse, seule, apaiser le psy et endormir sa méfiance afin de l'endormir avec subtilité en l'embrassant. C'est tout de

même mieux pour ce pauvre garçon de sombrer dans le sommeil en embrassant les pulpeuses lèvres de Corina que de sombrer dans une mort douloureuse à coups de laser, de grenades ou de pouvoir magiques et psys.

Le psy tente un contact télépathique avec Corina, celle-ci lui répond qu'elle est venue le sauver. Il lui intime l'ordre de s'avancer afin qu'il la voit mieux. La jeune femme s'exécute et le met en garde du danger qui le menace et des risques qu'il fait courir à la planète. Chantico annonce que sa nouvelle puissance lui permet de se confronter aux faux dieux qui exerçaient leur pouvoir sur son monde. Corina lui demande s'il ne juge pas préférable d'aider son peuple à évoluer, en même temps Corina sent que sa mémoire récente est en train de flancher (un pouvoir de scotomisation). Malgré cela Corina s'approche encore en tentant de le calmer, lui faisant comprendre qu'il doit apprendre à apprivoiser ses pouvoirs et éventuellement guider son peuple sur une voie différente de l'adoration des faux dieux. Les efforts de raisonnement de Corina sont insuffisants. Elle lui annonce qu'elle se soumet à sa volonté et pour lui montrer sa bonne volonté offre ses lèvres empoisonnées au dément. La température chute encore. Sur de lui Chantico la prend par la taille et accepte le baiser fatal, il ne se rend compte de rien. Toutefois le sort d'oubli de Chantico fait toujours effet sur la jeune femme qui perd encore deux heures de souvenirs. Le poison fait effet, le lien télépathique se rompt, libérant Corina de l'emprise du fou. Trent et Gmurk se rapprochent. Chantico est débarrassé de son sac, Gmurk sabote la pièce avec une grenade. Retour à la surface. A coup de jet pack nous remontons la falaise de l'enfer vert.

Le retour des héros :

Après que Gmurk cherche à cacher son armure pour passer inaperçu parmi le peuple, ils trouvent un paysan avec une carriole, Corina négocie celle-ci contre quelques bijoux en or. Ils partent à vive allure avec tous les passagers à bord. Corina surveille le fils du prêtre en lui donnant les drogues pendant que Gmurk conduit la carriole à vive allure dans la campagne pour atteindre en début de soirée la ville. Tous les habitants sont cachés dans leurs maisons, toutes torches, feux et lumières sont éteintes et les statues des dieux sont balancés dans l'eau. Ils entrent dans le temple du feu pour retrouver le prêtre qui les attend avec impatience. Gmurk se lance dans une superbe impro pour convaincre le prêtre que son fils doit être sacrifié au plus vite, que son peuple vénère des faux dieux, que lui est un vrai dieu, il lui promet que la ville et les grottes de la cité d'émeraude partiront dans une explosion de feu et qu'il est dans le corps d'une race qui ne cherche qu'à piller son peuple de ses richesses. Le prêtre trop heureux de retrouver son fils se laisse convaincre des dires de Gmurk et accepte de sacrifier son fils de suite dans le temple du feu. Trent convainc également que son fils s'est battu pour vaincre les faux dieux et qu'il en a perdu la raison, afin que son combat ne soit pas vain.

Conclusion :

Gmurk revêt l'armure whog-shrog et s'éloigne en lévitant avec la ceinture anti-grav. Histoire de prendre contact avec les pirates et essayer de rejoindre leur vaisseau. Trent et Corina accompagnent le grand prêtre et son fils porté par les eunuques vers la salle de sacrifice. Là, ça merde. Au moment où Katek va porter le coup fatal, le double négatif du fils se réveille et, dans un sursaut de survie, oblige par télékynésie le prêtre à se porter lui-même le coup dans la poitrine. Celui-ci s'écroule, un regard d'incompréhension jeté aux deux héros. Trent se concentre sur le corps de Chantico et lui crame la gueule. Ils ont l'impression de voir

un fantôme verdâtre disparaître dans le feu et les flammes. Les eunuques mettent le feu à la poitrine du cadavre cramé.

Trent et Corina eux ramènent le corps de Katek à l'intérieur de la pyramide quand, soudain, Corina se sent rappelée vers sa prison temporelle. Elle repart avec le bijou de cheville du prêtre noir olmèque...

Trent voit disparaître le triangle méga du front d'Ollin, elle semble perdue, il lui offre 2 poignards d'obsidienne pour la dédommager de tous ses bijoux disparus.

Puis il quitte le temple et essaie de sortir de la ville pour atteindre une colline afin de voir de loin les explosions programmées (le temple de Telkamol et le vaisseau pirate).

Gmurk est rappelé dans sa prison temporelle avant d'être rapatrié au vaisseau whog shrog, mais par intuition, il avait quand même déclenché le retardateur d'une grenade atomique...

Trent est aussi ramené dans le non-lieu avant de voir ce fameux déluge de feu...

Nos 3 aventuriers sont un peu frustrés de ne pas voir le feu d'artifice final, mais ils sont satisfaits d'avoir libéré une planète de l'emprise tygg dans leur propre univers, et d'avoir su former, malgré, et surtout grâce à, leur différence, une équipe solidaire et complémentaire !

De plus, par la magie, il a été possible de détruire l'un d'entre eux, ça explique pourquoi par ailleurs ils cherchent à faire disparaître toute magie de l'univers féérique... mais ceci est une autre histoire !

Une catastrophe à l'échelle cosmique a été évitée, car si Chantico avait décollé avec le météore tygg écrasé dans le cratère, sa planète se serait disloquée, et la présence de tous les œufs de Ketzalcoatl aurait certainement déchiré l'espace-temps !!!

