

# **Prisonniers du temps**

## **MISSION 11**

### **Mission Impossible sur Valir-IV**

**Personnages impliqués** : Gmurk, Loki et Corina (avec le soutien de Félicia).

**Partie du 28 & 29/11/2009**

**Planète** : Valir-IV

#### **Pourquoi faire simple quand on peut faire compliqué ? :**

Depuis sa prison temporelle, Loki met en garde Némó de ne pas faire confiance aveuglément à n'importe qui et de faire attention avec qui elle communique, y compris parmi les Prisonniers du Temps et les autres Êtres du Non-Lieu.

Tous n'avaient pas forcément de bonnes intentions et pourraient chercher à la manipuler et à se servir d'elle.

L'ectoplasme, toujours perturbé par le changement d'empreinte psychique de Trent, qu'elle n'appelait d'ailleurs plus 'Maître' (...), comprend plus ou moins. Mais elle paraît un petit peu gênée et finit par avouer à Loki qu'elle est très souvent en contact avec un autre prisonnier ... Möglin Megriwah.

A ses explications, Loki n'est pas inquiet. Le sage méga savait comment la calmer par des images apaisantes, il lui expliquait sa passion pour la Vie, et il avait su lui montrer que si toute créature vivante ou société renfermait en elle des forces agressives, elle pouvait les canaliser de façon créatrice. Il lui avait montré que savoir affronter ses conflits pouvait être bénéfique, et il avait d'ailleurs bien réussi lui-même à montrer la Voie Méga au plus dérangé et violent des Prisonniers du Temps ... le dénommé Gmurk !

Némó lui révèle également qu'un autre Prisonnier du Temps est en contact régulier avec elle, mais que celui-ci lui a demandé que cela reste secret et qu'elle ne veut pas trahir sa parole donnée.

Bien que cela inquiète Loki, celui-ci comprend ... mais insiste lourdement pour qu'elle se méfie.

La créature du Non-Lieu lui promet de faire attention.

Et elle avertit aussi Loki qu'un problème grave est lié à sa prochaine réincarnation.

En effet, le Chevalier-Lumière rencontré sur Nyarwanda avait séparé l'esprit de Loki de son enveloppe charnelle, le corps de Suffering.

Lequel était donc resté en état de mort clinique pendant de longues heures et avait fini par se détériorer. C'est pourquoi les Guetteurs avaient dû créer un corps ectoplasmique temporaire pour le temps de sa ré-incarnation sur Nyarwanda.

Renvoyer Loki à sa prochaine mission dans un corps mort, avec un cerveau mort, c'était pour les Guetteurs comme l'envoyer directement à la Mort ! Loki mourrait au moment même où il intégrerait le cadavre ...

Ils se demandaient donc s'ils n'allaient pas plutôt renvoyer Loki en tant qu'esprit dans le

corps d'un résident, comme lors de ses premières missions, plutôt que dans un cadavre.

Mais Loki n'est pas satisfait de cette solution. Il estime qu'il ne peut compter sur l'éventuelle ré-incarnation d'un ses amis *shaanistes* à côté de lui, qui aurait en plus soit des pouvoirs de soins magiques ou psys soit du matériel médical adéquat sur lui !

Il propose donc à Némó une alternative : être réincarné dans un résident, mais avec le corps de Suffering, le temps de le soigner, puis se faire instantanément rappeler dans le Non-Lieu et être renvoyé ensuite dans son propre corps.

A force d'arguments, Némó finit par se laisser convaincre et informe les Guetteurs.

### **Briefing dans l'InterContinuum ... :**

Les Guetteurs viennent alors exposer aux Prisonniers du Temps un nouvel incident.

Un point de transit méga, une Porte de Transit, a cessé de fonctionner ! ... Ils ne perçoivent plus sa présence.

Ce qui est normalement impossible, une Porte de Transit étant immatérielle !?!

Les Guetteurs ne la ressentent tout simplement plus, comme si elle s'était évaporée.

Leur mission : La faire refonctionner si possible, comprendre le problème, et surtout savoir ce qui se passe. Jusqu'ici, seuls des trous noirs ou d'autres phénomènes semblables avaient pu par le passé faire disparaître des Portes. Mais là, à la surface d'une planète, sa disparition était incompréhensible ...

Mais le lieu où cette Porte de Transit avait disparu était loin d'être anodin, les informent les Guetteurs. La planète avait été le théâtre de multiples perturbations à travers les âges :

- Depuis 6000 ans, ils y ressentaient une énergie psionique hautement élevée et anormale, en constante hausse au fil du temps.
- Trois ou quatre siècles auparavant un portail spatio-temporel avait été ouvert sur cette planète entre le 5<sup>ème</sup> et le 6<sup>ème</sup> Univers (comme sur Miiwan, sur l'Île de la Pierre-Lune). Une distorsion de l'InterContinuum, un tunnel traversant le Non-Lieu créé par des pouvoirs psys !
- Toujours sur cette même planète, il y a quelques décennies, un ou des Messagers Galactiques étai(en) passé(s), puisqu'il y avait eu création d'une Porte de Transit. Celle qui venait d'ailleurs de disparaître. Mais par la suite, la faille spatio-temporelle stable jusqu'alors, était partie en *live* et s'était transformée en vortex de roulette-galactique. La distorsion avait heureusement pu être stabilisée et refermée, et c'était toujours le cas actuellement.
- Et récemment, il y a de cela quelques jours, une créature s'était téléportée psioniquement sur le sol de cette planète, à proximité du lieu où se trouvait justement le portail ouvrant sur le 6<sup>ème</sup> Univers. Un être psy d'une puissance équivalente au Duke ou à la Reine Alien ! Est-ce cette créature qui est responsable de la disparition de la Porte de Transit ? A priori non, puisque c'est en s'intéressant à cette planète, suite à la disparition de la Porte méga, que les Guetteurs avaient perçu la téléportation de la créature arrivée après l'incident ... Mais avait-elle été alertée par sa disparition ? Risquait-elle de rouvrir le portail spatio-temporel ?

Si la planète est vivable et recèle de multiples vies végétales et animales, les Guetteurs ne détectent que deux êtres vivants conscients d'exister au sol de la planète. Deux créatures intelligentes seulement : celle qui vient de se téléporter, et une autre ! ...

Les Guetteurs en déduisent qu'ils viennent tous deux d'une autre planète, car ils ne détectent

aucune autre présence. Et par conséquent, seuls les Prisonniers du Temps pouvant se réincarner dans leur propre corps vont pouvoir être libérés du Non-Lieu pour cette mission ! Les Guetteurs décident de les rematérialiser aux côtés de ces deux êtres.

### Retour sur Valir-IV :

Gmurk ne peut contenir son agitation. Il va pour la première fois enfin réintégrer son propre corps ! Son corps à lui, tout verdâtre et tout boutonneux. Yiihhiiii. Malheureusement, il ne peut rematérialiser avec lui qu'un seul objet. Il hésite une fraction de seconde sur son gant anti-Tygg, mais ne peut résister à l'envie de retrouver son casque à pointe légendaire ! ...

Corina peut se réincarner avec toutes ses possessions, mais n'y voyant rien d'utile selon elle, elle ne s'encombre que d'un communicateur planétaire. Les Guetteurs l'informe que si elle est désormais individuellement libérable, elle ne peut être libérée à cause des autres Prisonniers du Temps. Et qu'en conséquence, elle risque de subir des désynchronisations temporelles !!!

Loki quant à lui revient avec ... le corps de Suffering, comme prévu !

Le rayon de transit fuse. Les trois mégas ressentent leur Cercle *Shaaniste* presque au complet, tandis qu'ils reconnaissent leurs empreintes psychiques respectives.

Tandis que le faisceau d'énergie traverse l'espace et le temps, Loki et Gmurk reconnaissent exceptionnellement qu'ils se dirigent droit vers la périphérie du 5<sup>ème</sup> Univers !!!

En apercevant la surface de Valir-IV, une planète très verdoyante, sans pollution, couverte par la nature et visiblement favorable à la vie, ils se demandent bien pourquoi et comment un tel monde a pu resté ainsi inhabité et inexploité, au sein même de l'A.G.

Ça craint ...

Ils ne discernent qu'un seul astre et constatent qu'ils fument vers l'hémisphère sud, avant que le rayon de transit ne se divise.

Corina se sépare de ses deux compagnons ; les Guetteurs ont préféré rematérialiser Loki d'un côté, avec Gmurk en soutien, et elle de l'autre.

Alors que son rayon d'énergie fonce vers le sol et avant qu'elle ne se rematérialise, Corina a le temps d'observer un paysage naturel d'une grande beauté, couvert de montagnes, de plaines, de forêts, de lacs et de rivières, même de marécages. Mais, au centre, elle aperçoit une bande de Terre Noire stérile entourant les vestiges d'une cité d'un autre temps, fraîchement déterrée par des moyens technologiques.

Corina se remolécularise au milieu des ruines. Des plantes grimpantes montent le long des façades poussiéreuses, des fleurs colorées et des végétaux bizarres poussent dans les rues. Elle remarque aussi des statues de taille imposante, avec tout en haut des visages humains gravés dans la pierre regardant dans les quatre directions.

Le décor est impressionnant. Corina se sent comme observée par ces choses, postées là depuis des siècles. Entre l'aspect entièrement minéral de la cité et la présence de Terre Noire, tout cela ne lui dit rien qui vaille par rapport à une présence Tygg !

L'architecture des bâtiments est inconnue de Corina. Aux aguets, elle entend des bruits furtifs, comme si quelqu'un était en train de chercher quelque chose dans les ruines toute proches.

Détaillant le sol aux alentours, elle aperçoit à une vingtaine de mètres d'elle une tranchée dans le sol, conduisant à une capsule d'évasion ouverte crashée ici depuis peu.

Corina décide de s'approcher discrètement des bruits, en se cachant derrière les murs et les

colonnes. Une silhouette humaine féminine lui tourne le dos, occupée à fouiller les décombres d'un bâtiment en ruines, amassant de vieux morceaux de pots et des bouts de céramique vieux de plusieurs siècles. Bref, tout un tas de choses fort intéressantes ... pour une archéologue.

Silencieusement, Corina se glisse derrière elle. Celle-ci n'a pas l'air menaçante, ne semble pas surarmée, et n'a définitivement pas l'air d'un Tygg ! Corina se redresse quand elle reconnaît avec stupéfaction l'archéologue rencontrée sur la base « Eurêka ». Est-ce Félicia, ou bien l'A.I. Nagylone qui se trouve devant elle ?

Corina hésite un instant. A quelle période sont-ils ? Dans le passé ? Dans le futur ? Elle fait un rapide sondage transfert, détectant de nombreux insectes, de petits reptiles et des oiseaux, mais une résistance faible au transfert de l'humaine devant elle. Elle perçoit néanmoins la présence de Nagylone, comme en retrait.

Rassurée, Corina se décide et entre dans le bâtiment, gratifiant l'archéologue d'un bonjour enjoué.

Félicia est occupée à étudier les fondations et les formes architecturales. Elle en conclut que la ville n'est pas adaptée à la vie humaine. De grands halls démesurés, des ouvertures en hauteur et pas au niveau du sol, l'absence d'escaliers vers les étages ... Les habitants auraient-ils été des créatures volantes ?

En entendant la voix de Corina, Félicia sursaute, surprise de cette apparition. Elle bondit d'un seul coup ... Occupée à prélever ses échantillons, voilà qu'elle voit devant elle la femme-poisson rencontrée sur « Eurêka » qui entre dans la pièce, moins d'une dizaine de minutes après elle !?

« *Que faites-vous ici ?* » lance-t-elle à Corina, d'un air ébahi.

Corina se rapproche d'elle lentement tout en essayant de lui fournir des explications rationnelles et scientifiques d'une voix calme et posée.

Elle lui explique qu'en sa qualité de méga, elle a le pouvoir de se transiter entre différents lieux. En tant que citoyenne galactique, Félicia a bien entendu parler des mégas, et Corina lui raconte donc que malheureusement, suite à la dissolution de leur ordre, ils doivent désormais agir en secret. Et qu'ils sont venus ici car ils ont détecté quelque chose de négatif sur Valir-IV et qu'ils sont là pour enquêter discrètement.

L'archéologue est intriguée et demande des précisions : « *Comment ? Pourquoi ?* »

Du coup, Corina se lâche et finit par lui parler des Guetteurs, ces Êtres du Non-Lieu capables de ressentir les perturbations d'énergie et responsables de leur matérialisation sur ce monde.

Corina lui avoue également être perdue chronologiquement et ne pas savoir réellement à quelle période ils se trouvent ...

Félicia, rapidement larguée, lui confie qu'elle aussi ... et lui résume succinctement ce dont elle se souvient concernant ses dernières années passées dans le subconscient de Nagylone.

### **Le Récit de Félicia ... :**

Dans la base G.G. « Eurêka », après que l'A.I. Nagylone ait pris le contrôle de son corps, l'archéologue Félicia avait assisté par procuration, comme dans des flashes, telle une spectatrice dans son propre corps, au combat contre le mini-robot volant, à la désintégration/disparition de Corina, à sa propre trahison vis-à-vis de « Loki T-999 », au démembrement du cyborg, puis à sa propre évasion à bord d'une capsule de survie ...

Dans le corps humain de Félicia, l'Intelligence Artificielle pouvait avoir plus d'intuition

qu'une simple droïde, et elle s'était irrésistiblement sentie attirée vers une étoile hors frange. En atteignant ce système, sa capsule avait été arraisonnée par une flotte spatiale.

Nagylone avait été amenée jusqu'à un monde artificiel, une planète hyper-industrialisée et robotisée nommée Virus, dont la surface était couverte de machines : nano machines, usines de fabrication, chantiers spatiaux, robots de toutes sortes ...

Elle avait été présentée à l'empereur de ces robots, un dénommé Jaïtce Lorwann.

Un intérêt mutuel et une attirance réciproque avaient fini par rapprocher ces deux êtres artificiels, qui décidèrent de collaborer pendant de longues années en s'échangeant des informations. Lorwann cherchait l'émancipation des formes de vie artificielles, Nagylone possédait les recherches les plus avancées de l'A.G..

Au fil des années, l'esprit artificiel de Nagylone s'était néanmoins humanisé, si l'on-peut-dire, au contact de celui de l'archéologue, et l'A.I. avait fini par décider de rallier Valir-IV car elle avait très envie de reprendre l'enquête de Félicia sur ces Tyggs ...

Comme il était impossible de se poser sur le sol de la planète en vaisseau, elle y avait donc été envoyée dans une capsule de survie, après que Lorwann l'ait équipée.

Mais à son arrivée sur Valir-IV, au fur et à mesure de sa traversée de l'atmosphère et tout au long de la descente, sa capsule avait eu de plus en plus de mal fonctions, comme Nagylone elle-même d'ailleurs, et l'esprit de Félicia avait progressivement pu reprendre le dessus ...

Avant de se crasher dans la Cité Antique à l'endroit même où elle effectuait ses prélèvements archéologiques avant d'être convoquée par l'armée sur « Eurêka » !

(...)

Félicia avait donc repris le contrôle de son corps, Nagylone était à son tour passée dans ses rêves et son subconscient. Pas vraiment étonnée, l'archéologue s'était retrouvée comme par enchantement là où tout avait commencé, à son point de départ sur Valir-IV !

Sans penser à mettre un scaphandre au cas où, elle était sortie de sa capsule toujours vêtue de ses habits civils.

L'air était heureusement respirable, mais l'endroit étrangement calme et silencieux. Aucun de ses robots-déblayeurs n'était plus à l'œuvre !

Aussi, se retrouvant toute seule au milieu d'une vaste cité en ruines apparemment déserte, Félicia avait décidé de commencer par ce qu'elle savait faire de mieux. Et histoire d'évaluer depuis combien de temps elle avait été *absente*, elle était entrée dans ce bâtiment à demi-écroulé et avait commencé à prélever quelques échantillons à analyser.

Fort intéressée par le récit de ses aventures, Corina lui explique à son tour le but de leur mission et lui parle de la disparition de la Porte de Transit méga.

Elle est heureuse de retrouver ici l'archéologue, laquelle pourra sûrement leur apporter de l'aide. Quelle chance, et quelle surprise, de la retrouver ici !

Mise en confiance, Félicia lui raconte que c'est bien dans ces ruines qu'elle avait trouvé les objets-artefacts ramenés dans la base « Eurêka ». Et que d'après ses premières analyses, les créatures qui vivaient là devaient soit voler, soit léviter ...

En échangeant leurs informations, les deux femmes restent perplexes. Qui dont habitait ces murs ? S'agissait-il de psys ? Ou de créatures ailées ? Y aurait-il d'anciennes fresques quelque part décrivant ces habitants ? Pourquoi ont-ils tous disparus ? Et comment ?? Sont-ils partis ailleurs ? Ou y a-t-il quelque chose de très dangereux ici ? ...

Corina décide alors de contacter ses compagnons. Elle sort son communicateur planétaire et cherche un signal. Mais en vain, elle ne trouve aucune onde.

Dépitée, elle tend l'appareil à Félicia qui souhaite essayer à son tour ... et qui réussit à capter quelque chose !

### **Nu comme un Ver ... dâtre ! :**

Tandis qu'ils *survolent* la surface de Valir-IV dans le rayon de transit, Gmurk et Loki aperçoivent de multiples microcosmes biologiques couverts d'une abondante végétation très diversifiée. Le climat est tempéré, et ce monde semble d'une grande richesse biologique.

Selon leurs premières estimations, le rayon de transit de Corina l'aurait amenée à une soixantaine de kilomètres plus au nord.

Les deux compagnons voient se rapprocher un ancien volcan éteint, avec un petite étendue d'eau à l'intérieur de son cratère érodé, et c'est sur ses berges qu'ils apparaissent soudainement.

Tout heureux de se rematérialiser enfin dans son corps, Gmurk a la désagréable surprise de constater quelques incidents de remolécularisation.

Ses poumons sont descendus dans son abdomen, son foie est remonté dans sa poitrine, sa cage thoracique semble friable comme si ses côtes étaient décalcifiées, sa peau semble moins épaisse, une de ses rotules s'est déplacée ... et il a ses deux bras du même côté !!!

Loki, lui, se retrouve dans une créature assise en tailleur en position du lotus, plongée en pleine méditation.

Il s'agit d'une créature humanoïde, de race volatile, couverte d'un léger duvet, bien plus puissante physiquement que Loki, dotée de biceps énormes, de doigts terminés par des serres de rapace acérées et de pieds griffus.

Sa peau est craquelée, comme un cuir tanné, et a une apparence chitineuse, presque de pierre. Gmurk qui s'est rematérialisé à ses côtés constate que la créature est nue, sans aucun équipement ... et qu'elle a une tête de vautour peu engageante !

Immédiatement, Loki a une réminiscence. Le rapace se nomme Trottein. Il arrive de Rubanis, la capitale actuelle de l'A.G.. C'est un télépathe naturel, et sa race est naturellement psionnique.

Loki réfléchit ... Un psy très puissant peut se téléporter. Mais seulement à un endroit qu'il connaît, où il est déjà passé. Le rapace serait donc déjà venu sur Valir-IV.

En se concentrant davantage, Loki apprend que le dénommé Trottein a décidé d'arrêter de fuir et d'affronter son destin, et qu'il est revenu là pour confronter son double-négatif. Actuellement, il attend tout simplement que le portail s'ouvre.

Gmurk est tout nu, simplement vêtu de son casque à pointes !

Retenant un hurlement de joie démente, il détaille rapidement les alentours et examine le sol. Des galets de pierre sous ses pieds nus. Un petit lac devant eux. Et sur l'autre berge, entouré de chaque côté par deux cascades artificielles tombant violemment dans le lac, comme l'entrée d'un temple. Une porte en pierre imposante à l'aspect inquiétant.

Deux colonnes de pierre décorées de visages humains et de crânes de squelettes se dressent sur ses flancs. La nature a repris ses droits, et du lierre et des plantes grimpantes couvrent les statues et les reliefs architecturaux.

Jetant un œil à son compagnon, il a la surprise de voir aux pieds de Loki le corps nu cadavérique d'une très belle elfe aux longs cheveux (Suffering).

Loki tente une seconde réminiscence. Dans quelles conditions Trottein est-il déjà venu sur Valir-IV, que sait-il à propos de ce temple ?

Plongeant dans les souvenirs du rapace, il apprend que la porte en pierre visible devant eux donne sur un Temple Tygg, lequel renferme un artefact permettant d'ouvrir un portail et d'accéder au 6<sup>ème</sup> Univers. Dans un endroit appelé le monde de Dell !

Il s'était lui-même évadé du Secteur de l'Araignée grâce à ce portail, et son évasion avait été à l'origine de la distorsion spatio-temporelle de ce tunnel. Lui-même n'avait dû sa survie et n'avait pu sortir de cette distorsion que grâce à l'intervention d'un méga qui l'avait miraculeusement tiré de ce mauvais pas.

Il s'agissait d'ailleurs d'un autre Prisonnier du Temps : **Raugo Dhem Horwen**. C'était lui qui avait amené Trottein dans l'A.G. par une Porte de Transit.

Mais son double-négatif, devenu autonome, serait le dirigeant suprême de Dell. Etant donné la forte connexion entre Valir-IV et Dell, Trottein pense que son double-négatif finira par sortir par ce portail lorsque celui-ci se rouvrira ... Il n'a en revanche aucune idée d'à quoi ressemble l'intérieur du temple !

Ayant terminé son introspection, Loki se tourne vers son compagnon. Et il voit (découvre) pour la première fois Gmurk en chair et en os, dans toute sa gmurkitude : une espèce de Hulk verdâtre, couvert de pustules et de bubons, avec deux bras du même côté (visiblement dû à un accident de remolécularisation), et un casque à pointe sur-boosté.

Loki lui raconte ce qu'il a appris, tout en apposant les mains sur le corps vert boutonneux et en marmonnant une prière en déussien. Son sort magique soigne instantanément les incidents de remolécularisation de Gmurk ! Puis Loki fait de même sur le cadavre de Suffering ...

Gmurk, tout content d'être enfin LUI, dansouille comme un idiot en agitant son casque. Il n'est pas inquiet outre mesure de la sale gueule du vautour, et il ne redoute pas ses pouvoirs psys. Après tout, ses pouvoirs sont naturels, il a été aidé par un méga, il veut affronter son double-négatif, il a fui les Tyggs ... bref, il y avait de grandes chances que ce soit un allié. Le Miiwanien avait eu pour alliés, et même amis, de bien plus moches et effrayants que lui, pensa-t-il en songeant à son pote le Prince Démon.

### **Reparti pour Revenir !?! :**

Voyant Gmurk faire le con, Loki dépité se rassoit en lotus et se fait rappeler dans le Non-Lieu. Un flash bleu !!! Le triangle méga disparaît du front de Trottein. Lequel ne s'est rendu compte de rien et continue de méditer.

Gmurk se retrouve tout seul. Il hésite une fraction de seconde et s'installe en tailleur à côté de lui tout en lançant un salut tonitruant.

Le psy sort immédiatement de sa transe. Gmurk se présente à lui et lui précise qu'il est méga ! Trottein semble se concentrer comme pour lancer un pouvoir psy. Rien ne se passe, et Gmurk reste confiant. Il est de bonne humeur et tout joyeux d'avoir retrouvé son casque fétiche.

Trottein lance un nouveau pouvoir et contacte Gmurk par télépathie.

Il lui apprend que la planète est extrêmement dangereuse, et qu'il respecte les messagers galactiques. Il pensait que les mégas avaient disparu et il ne pensait certainement pas qu'ils pouvaient encore détecter des choses sans Norjane. Gmurk lui apprend que les mégas n'ont pas complètement disparu et qu'ils ont d'autres moyens d'être sur leur garde.

A cet instant, Gmurk reçoit un message radio dans le récepteur de son casque. Il y répond et a la surprise de tomber sur Félicia. L'archéologue semble toute surprise d'entendre cette voix étrange lui répondre. Gmurk se présente. Aux côtés de Félicia, Corina entend la conversation et lui fait signe d'indiquer à son interlocuteur qu'elle est avec elle. Félicia obtempère, tout en se demandant qui peut être ce 'Beurk' ?

La transmission est mauvaise. Gmurk comprend rapidement que son amie Corina est saine et sauve, et en compagnie de l'archéologue rencontrée sur « Eurêka ». Il leur fait un rapide topo sur sa propre situation et sur la démolécularisation de Loki, baragouinant à toute allure des propos chaotiques avant de couper la communication.

Puis il reprend sa discussion avec Trottein. Celui-ci a entendu la conversation de Gmurk, et il est fort surpris d'entendre qu'il y a d'autres mégas sur la planète, et même quelqu'un d'autre non-méga.

L'homme-rapace pensait que tous les messagers galactiques avaient bel et bien disparu de l'oecumène, et il se présente à Gmurk comme une sorte d'immigré clandestin, non assujéti aux lois du 5<sup>ème</sup> Univers. C'est la raison pour laquelle il s'était téléporté ici psioniquement.

Racontant à Gmurk ce que Loki avait déjà appris par ses réminiscences, il est stupéfait que son interlocuteur, à l'apparence plutôt brute, suive son résumé sans sourciller, ne semblant surpris ni par ses explications psys ni par sa description des Tyggs.

C'est un miracle de tomber sur un méga s'y connaissant autant en psionologie et en culture Tygg ?? Cela est trop beau pour être vrai, en conclut soudainement Trottein. Apparemment persuadé d'être victime d'une illusion ou d'une manipulation mentale, et malgré les tentatives de Gmurk pour continuer la discussion, il se rassoit en position de lotus sans plus se préoccuper du bourrin vert. Et reprend son état de méditation.

Interloqué, mais sans se formaliser davantage et préférant attendre Loki pour poursuivre, Gmurk en profite pour rallumer son communicateur radio intégré et contacte Félicia. Il lui décrit rapidement l'endroit où il se trouve, et lui explique que Loki est reparti pour revenir ?? Félicia est un peu perdue par le flux d'informations de ce 'Beurk' et lui demande des explications. Où ce dénommé Loki est-il donc reparti ?

Gmurk ne sait pas trop quoi lui répondre et, après quelques secondes d'hésitation, il lui baratine maladroitement que leur compagnon est reparti dans leur base secrète ! ...

Félicia lui demande s'il s'agit de la base secrète « Eureka ».

« Non, cette base-là, on l'a explosée ! » répond subtilement le bourrin.

Réalisant que son ami s'embourbe dans ses explications hasardeuses, Corina vient à sa rescousse. Elle coupe la communication et explique à Félicia du mieux qu'elle peut leur non-existence dans un *ailleurs*, leur situation de départ dans le Non-Lieu -cet *ailleurs* entre les univers-, et leur situation d'arrivée forcée.

Félicia a du mal à suivre ses explications farfelues, mais elle en comprend suffisamment pour décider de faire confiance à Corina.

Elles décident alors que l'archéologue poursuivra ses recherches dans cette ancienne cité, pendant que Corina tentera de réparer la navette ou, au pire, de bricoler des ceintures anti-grav pour rejoindre Gmurk en passant au-dessus de cette ceinture de Terre Morte qui encercle les ruines.

De son côté, Gmurk décide de pêcher. Apercevant dans les eaux limpides du lagon des sortes de poissons-volants libellules ressemblant à des mini-Guetteurs ( ! ), il décide de pêcher à la



main. Il s'avance dans l'eau et, après quelques pas, tombe sur un banc de quelques poissons. Avec dextérité, il profite que l'un d'eux bondisse soudain hors de l'eau pour tendre prestement la main.

Qu'il retire aussitôt en bondissant vers l'arrière. Le poisson-volant, sentant le danger, déclenche en effet son système d'auto-défense très efficace, projetant une pluie de dards pointus hors de sa cuirasse. Gmurk esquive et rejoint rapidement la berge.

Il part se bricoler une sorte de javelot à l'aide d'une branche morte, de lianes et d'un silex trouvé parmi les galets. Ainsi armé, il harponne rapidement trois poissons et commence à allumer un petit feu pour les faire griller.

Se sentant subitement observé, il relève les yeux des flammes ... et aperçoit alors une quarantaine de poissons tournés dans sa direction, en train de voler juste au-dessus de la surface du lac d'un air menaçant.

(...)

Au retour de Loki dans le Non-Lieu, les Gardiens lui demandent s'il souhaite être renvoyé d'où il vient aux côtés de Gmurk, ou plutôt avec Corina. Loki hésite.

Mais il choisit finalement de rejoindre le tromo, cela coûtant moins d'énergie aux Guetteurs de le renvoyer à son point d'origine que de le transiter vers un autre point à la surface de la planète.

Les Guetteurs le renvoient donc presque instantanément. Le rayon de transit fuse à travers l'espace et le temps en direction de Valir-IV, et Loki se rematérialise à l'endroit même qu'il vient de quitter, au moment où les poissons-volants observent Gmurk, leurs gros yeux globuleux fixés sur son feu.

(...)

Loki fait un rapide checking interne pour s'assurer que tout va bien. Le corps de Suffering est intact. Rassuré, Loki se dirige vers Gmurk sans prêter attention aux créatures aquatiques à la surface du lac.

En voyant réapparaître Suffering marchant vers lui, Gmurk lui ordonne de ne surtout pas bouger. Observant attentivement les réactions des innombrables poissons-volants immobiles au-dessus des flots, il se baisse lentement pour ramasser une branche enflammée, et jette celle-ci un peu plus loin. Un bon tiers des bestioles suivent la trajectoire de la branche de leurs gros yeux globuleux. Visiblement, c'est plus le feu que lui-même qui semble perturber les créatures, et comme tout animal en a généralement peur, notre pêcheur se sent rassuré.

Soudain, il capte du coin de l'œil un mouvement furtif en haut du cratère, comme le déplacement d'un animal plus gros. Il fixe l'endroit où il a cru voir bouger quelque chose, mais rien ! Fausse alerte. L'ombre a disparu derrière un rocher.

Gmurk fait comme si de rien n'était, et enfile les trois poissons qu'il a harponnés sur un bâton, qu'il pose sur le feu comme une brochette. Voyant cela, la plupart des poissons se recachent sous l'eau, tandis que quelques autres volent vers la berge et vont se poser sur des rochers à une certaine distance.

Loki, qui s'est immobilisé suite à l'injonction de son compagnon, semble ne rien avoir remarqué, occupé à fixer la porte du temple. Il se demande de quand peut dater l'édifice.

Etant donné l'usure de la roche, celui-ci date visiblement de plusieurs centaines d'années, dans les 300 ans...

Gmurk se rapproche et explique à Loki que Trottein, stupéfait de rencontrer sur Valir-IV un méga autant calé sur les Tyggs et s'y connaissant en psionologie, semble le prendre pour une illusion. Il propose donc à Loki de tenter sa chance.

Loki s'assoit à une distance respectable de l'homme-vautour, et essaie de le sortir de ses rêveries en l'appelant. Trottein ouvre les yeux, relève la tête ... et aperçoit une nouvelle personne. Aussitôt, il contacte Loki par télépathie. Mais ce-dernier, contrairement à Gmurk, n'a jamais utilisé de pouvoir psy de télépathe et ne peut pas communiquer.

Comme il l'avait fait précédent sur Gmurk, Trottein se concentre et cherche à ressentir les émotions du nouvel arrivant. Cependant, s'il n'avait ressenti chez le Miiwanien qu'une joie profonde et un optimisme inconscient, qu'il croyait être dû à leur rencontre (Gmurk était tout simplement content d'avoir enfin retrouvé son corps et son casque), il ressent chez Loki une situation émotionnelle ... compliquée.

Ce second méga est inquiet, angoissé, torturé. Trottein perçoit des émotions contradictoires et stressées. Il sent chez Loki un conflit intérieur et propose alors de poursuivre leur discussion de vive voix, en bétasorvant.

Il aperçoit alors Gmurk, debout devant son feu.

Paniqué, il lui demande rapidement de l'éteindre, se précipitant pour piétiner et éteindre les braises. Il explique au méga que seul un feu naturel, comme dû à la foudre par exemple, est sans danger sur cette planète. Et que son feu, bien qu'allumé en utilisant la lumière du soleil sur la visière de son casque comme une loupe, est anti-naturel et très risqué. Il ne faut pas détériorer la nature, il faut la respecter.

Gmurk reste pantois et ne comprend pas trop. Lui qui a toujours bien aimé la nature ... Dépité, il s'approche du lac et s'adresse ... aux poissons !

*« Heu, désolé pour le feu, les gars ! Je ferai des sushis la prochaine fois. »*

Un poisson volette juste que devant lui, s'arrêtant à un mètre. Et plonge ses gros yeux dans ceux du géant vert. Gmurk, la main posée sur la visière de son casque pour la refermer d'un coup sec au cas où, décide de le laisser faire. Peut-être souhaite-il communiquer ?

Dans les reflets de l'eau, Gmurk aperçoit Trottein et Loki peu à peu s'enfoncer dans le sol, comme engloutis par des sables mouvants ! Il réalise alors que le poisson cherche à l'hypnotiser !!! Gmurk ne cède pas et essaie même d'hypnotiser la bestiole à son tour.

En vain. Devrait-il essayer de se transférer dans l'animal ?...

A cet instant, Gmurk croit reconnaître dans les traits du poisson-libellule comme une vague figure humaine. Le poisson ouvre la bouche, comme s'il cherchait à parler ...

De son côté, Trottein a repris le cours de sa conversation avec Loki.

Il lui raconte comment les Tyggs ont asservi sa planète et massacré les habitants, alors que son peuple avait toujours respecté la nature, y compris le Minéral. Ils ne s'étaient pas suffisamment méfiés de la perversité des Tyggs. Ceux-ci avaient utilisé les pouvoirs psy de Trottein contre lui, l'obligeant à créer un univers psionique de type E, le forçant à rêver du monde idéal tel qu'il le voyait. Puis ils avaient envoyé dans son univers des éléments à eux. Des humains. Et un Réservoir des Symboles ! Les pouvoirs de Trottein avaient décuplé, et son double-négatif avait bien servi leurs maîtres en se rendant autonome.

Depuis son évasion et son arrivée dans le 5<sup>ème</sup> Univers, bien qu'il vive sur Rubanis, il ne cessait de faire des cauchemars. Valir-IV l'appelait ... Il avait alors cherché à contacter les

mégas qu'il connaissait. Raugo, mais aussi Monya et Sarah.

Il explique à Loki qu'une escouade scout au grand complet, envoyée sur Valir-IV pour des recherches scientifiques, avait tout simplement disparu (leur base se trouvait un îlot, au milieu d'un lac). Et que les mégas avaient fui en se rendant compte des forces en présence ! ...

Mais avant de poursuivre, Trottein aimerait en savoir un peu plus sur eux.

Ils se retournent alors vers Gmurk. Lequel est immobile, de l'eau jusqu'aux mollets, en train de contempler le lac béatement ...

Loki fait un sondage transfert. Trottein n'est pas un polymorphe mais bien un psy puissant. Gmurk est beaucoup moins con qu'il n'en a l'air. Rien d'autre. Loki s'approche de son ami et pose la main sur son épaule, rompant sa concentration.

Gmurk semble revenir à lui et regarde Loki d'un air contrarié. Il se retourne vers le poisson-libellule devant lui, mais plus rien ! Enervé, Gmurk engueule Loki de l'avoir ainsi *réveillé*. Dire qu'il était en pleine communication avec un poisson-fantôme à tête humaine ...

### **Les Aventurières de la Cité Perdue :**

A plusieurs dizaines de kilomètres au Nord, Corina et Félicia se sont mises au travail.

Corina a laissé la radio à Félicia. En cas de problème, l'archéologue pourra ainsi la contacter sur le communicateur de la navette pour l'appeler à la rescousse. En tout cas, si elles arrivent à établir une liaison radio. Ce dont elles se révèlent incapables pour le moment !

Du coup, Félicia s'éloigne quand même et part fouiller les ruines. Corina, elle, commence à bricoler et à démonter la navette : propulseurs, plots anti-grav, ...

La cité abandonnée fait penser à Félicia soit à une vaste prison, soit à un camp militaire.

Pendant une bonne heure, elle explore les environs, récupérant de nombreux morceaux de faïence. Pas de la vaisselle, mais plutôt des morceaux de pots ou de grosses amphores.

Il n'y a aucune décoration sur les murs. Ni même nulle part, à l'exception des visages gravés sur les colonnes (des miradors de pierre ?) et observant les quatre coins de l'horizon.

Le regard tourné dans leur direction, Félicia se demande brièvement s'ils n'auraient pas d'autres fonctions, comme de cacher des instruments de détection ou des appareils de surveillance ?

Félicia est en train de s'interroger sur ces piliers (l'un d'eux ne serait-il pas en train de la regarder ?) quand, brusquement, alors qu'elle ressort d'un bâtiment, elle repère à une trentaine de mètres une silhouette, plutôt frêle, féminine, drapée dans une bure de nonne. Son visage reste dans l'ombre. Un symbole religieux orne son habit.

La silhouette fait un lent mouvement de la main, comme pour l'inviter à la rejoindre. Félicia décide d'obéir et se dirige vers elle, tout en cherchant à contacter Corina. Elle réussit finalement à trouver la bonne onde radio et bippe la méga, occupée pendant ce temps à bricoler des ceintures anti-grav devant leur permettre de survoler la bande de Terre Noire entourant la ville. Cette Terre Noire d'origine Tygg dont le contact est mortel !

Corina a réussi à débrancher les connections électroniques et à dégager deux plots anti-grav, ainsi que deux piles d'énergie, qu'elle tente à présent, après les avoir branchées ensemble, d'attacher à des courroies pour en faire des ceintures.

Elle ressent un léger sentiment d'oppression mais, accaparée par son bricolage, n'y prête pas grande attention. Son intérêt se tourne plutôt vers l'oxydation extrêmement rapide des pièces métalliques et électroniques de la navette ! ... Beaucoup trop rapide pour être naturel.

Soudain, la radio de la navette crépite. Corina parvient finalement à répondre, et Félicia lui explique alors sa situation et la présence de la religieuse devant elle !

Alarmée, Corina la met en garde :

« *Ne bougez surtout pas, je vous rejoins tout de suite ! Où êtes-vous ? J'arrive !* »

Sans attendre la réponse, Corina coupe la communication. Elle déchire rapidement les protections plastiques du siège de la capsule et en fait un sac de fortune destiné à protéger les pièces de métal démontées. Elle l'attache en bandoulière et part en courant dans les ruines pour rejoindre l'archéologue.

Son sac la gêne un peu dans sa course, et elle perd du temps !

Voyant Félicia s'approcher d'elle, la nonne en fait subitement autant et s'avance également vers l'archéologue. Très lentement. Comme si elle flottait à quelques millimètres du sol. Félicia ne distingue aucun mouvement de jambes !

L'apparition enlève alors sa capuche, révélant à Félicia son visage.

Un visage humain. Celui d'une jeune femme de type hispanique, maigre, à l'air triste, fatigué et maladif. Celle-ci semble entre deux âges. Des larmes de sang noirâtre coulent à la commissure de ses yeux. Félicia n'a pas peur du tout.

La nonne lève la main, comme pour toucher le front de Félicia.

« *Qui êtes vous ? Que faites-vous ?* » demande l'archéologue.

Sans répondre, l'apparition pose sa main, très froide, sur le front de l'archéologue qui la laisse faire. Quelques secondes passent. Félicia lui retire la main et réitère ses questions.

La nonne ouvre la bouche, tout aussi noire que le sang s'écoulant de ses yeux, comme pour parler. Mais seul un râle sort de sa gorge. Eut-elle connu Gmurk que Félicia aurait pu peut-être croire y entendre son nom, mais l'archéologue ne capte rien à ce curieux langage. On aurait dit comme un nom propre suivi d'un verbe ... (« Gmurk revient » en miïwanien !?)

En arrivant en courant sur les lieux, Corina la voit toute seule au milieu de la rue, en train de parler dans le vide. Elle s'approche pour secouer Félicia. Celle-ci se retourne brièvement vers Corina et, le temps qu'elle détourne le regard un bref instant, l'apparition disparaît à ses yeux.

Cette fois, Félicia reste perplexe. Et son équilibre mental vacille.

Elle raconte sa vision et ce qu'elle a découvert à Corina. Elle dessine sur le sol le symbole religieux ornant la bure de la nonne. Mais c'est à Loki qu'elle devrait poser ce genre de question, car Corina ne reconnaît absolument pas ce signe.

Plutôt que de tergiverser, ou d'explorer la ville de façon désordonnée, elles décident plutôt d'aller explorer un bâtiment qui sortirait de l'ordinaire. Un bâtiment différent des autres.

Parcourant la ville désertique du regard, elles ne voient décidément que les espèces de tour de pierre ornées tout en haut par les quatre visages qui sortent du lot.

Aucune porte en bas. Corina tend à l'archéologue l'une des deux ceintures anti-grav qu'elle a bricolées, et elles grimpent toutes les deux jusqu'en haut.

Plus elles montent, et plus les ceintures ont des ratés. Guère rassurées, elles parviennent heureusement saines et sauvées en dessous du menton de l'un des visages. A environ quinze mètres de haut.

A tâtons, elles commencent à chercher un mécanisme ou un passage secret, tout en jetant des coups d'œil aux alentours. Mais elle ne détecte aucune âme qui vive.

Finalement, alors qu'elles palpent le troisième visage (celui tourné étrangement vers le sud-ouest, en direction du volcan ! Curieuse coïncidence ?), la mâchoire de celui-ci s'abaisse en révélant une ouverture. Corina s'y glisse, car seule une personne allongée peut y tenir (!), et

elle découvre au fond de la gorge que le tunnel descend à la verticale.  
Elle demande à Félicia de la rejoindre et cette dernière se glisse dans l'ouverture à son tour.  
Au moment où ses pieds quittent le rebord de la mâchoire, celle-ci se referme derrière elles, les abandonnant dans une obscurité totale ...  
... jusqu'à ce que Félicia allume la torche de son casque d'archéologue !  
Elles descendent alors dans le tunnel vertical en s'aidant des mains et des pieds. Les parois sont craquelées, érodées, fissurées.  
Au bout d'environ vingt-cinq mètres, elles touchent finalement le sol. Beaucoup de poussière vient se fixer électro statiquement sur leurs équipements, lesquels commencent à s'oxyder à vitesse grand V !

Le puits mène dans une galerie rectiligne : trois mètres de haut par trois mètres de large.  
Corina récupère les deux ceintures et les range dans leur protection plastique. Puis, réussissant à s'orienter grâce à la boussole que l'archéologue trouve dans ses affaires, elles prennent la direction de droite. Vers le sud.

Elles marchent ... et marchent encore, encore, encore ... elles continuent de marcher ainsi pendant de longues heures dans cette galerie souterraine rectiligne, semblant se prolonger à l'infini. Elles ne croisent absolument aucun couloir adjacent, et elles commencent à fatiguer.

### **La Dernière Croisade de Trottein :**

A plusieurs kilomètres de là, Gmurk et Loki sont en pleine discussion avec Trottein.  
Celui-ci cherchant à en savoir un peu plus sur ses interlocuteurs avant de se confier davantage, Gmurk se lance comme d'habitude dans un récit décousu et embrouillé, expliquant leur survie dans le Non-Lieu sous forme d'énergie méga et résumant chaotiquement leur situation.

Bizarrement, et contrairement à la plupart des personnes briefées auparavant par Gmurk, Trottein n'est pas largué et semble suivre ses explications ... Il semble doté d'une intelligence bien au-dessus de la moyenne !

Apprenant que Raugo est également prisonnier du temps, il leur demande de lui réitérer ses remerciements, s'ils en ont la possibilité, et de lui transmettre sa proposition d'aide éventuelle.

Gmurk lui explique que l'une des raisons principales de leur venue ici est que les Guetteurs ont détecté sa téléportation psy, « contre-nature » selon eux. L'homme-vautour leur avoue ne pas avoir eu d'autres solutions car, si Valir-IV est bien répertoriée sur les cartes astrales de l'A.G., la planète est INTERDITE !

Une équipe d'exploration avait tout bonnement disparu de sa surface, et l'équipe méga envoyée pour enquêter était repartie aussi la queue entre les jambes, en déclarant que la planète entière serait vivante ! ...

Tandis que Loki, troublé, semble réfléchir à ce qu'il vient d'apprendre, Trottein leur parle aussi de son univers de type E, Dell. Un monde en parfaite harmonie avec la Nature, où tous les habitants vénéraient la planète. Dell qui serait intrinsèquement lié à Valir-IV...

Au vu des informations obtenues quant à la nature même de Valir-IV, Gmurk décide brusquement de tenter une expérience. Laisant Loki discuter avec Trottein, il s'éloigne sur la berge en sautillant sans autre forme de procès, et décide de se mettre en transe animale Woon ...

Resté avec l'homme-vautour, Loki écoute avec attention la suite de son récit.

Dans le dérèglement du portail spatio-temporel, Raugo et lui s'étaient retrouvés sur une planète que Raugo avait estimé être ... la Terre ! Dans le 6<sup>ème</sup> Univers ?!? C'était d'ailleurs sur cette planète que Raugo avait créé une Porte de Transit pour fuir et regagner l'A.G. !?! Loki lui explique que lui et ses compagnons ont aussi été envoyés ici pour enquêter justement sur la disparition (la destruction ?) d'une Porte de Transit ouverte par les mégas sur Valir-IV. Compte tenu des informations données par Trottein, de multiples hypothèses s'ouvrent désormais à lui. L'expérience Tygg sur Valir-IV aurait-elle atteint un nouveau degré permettant de détruire l'énergie méga ? Les Tyggs auraient-ils donc détruit la porte afin d'empêcher d'éventuels mégas de revenir voir ce qui se passait sur cette planète ??

Loki évoque l'idée de négocier avec les Tyggs. Mais Trottein refuse net. Celui-ci est très fataliste vis-à-vis de l'ordre Tygg, qui ont asservi son peuple et l'ont torturé afin qu'il crée Dell.

Il est hors de question pour lui de négocier.

Depuis son arrivée dans le 5<sup>ème</sup> Univers, il n'était même plus capable de dormir, et il était venu sur Valir-IV afin d'attendre l'arrivée de son double-négatif et le combattre une bonne fois pour toute ! C'était un dénommé Ben Tuloï qui avait été son mentor, comme celui de Raugo d'ailleurs, et qui lui avait appris les techniques de méditation indispensables pour limiter l'évolution du nouveau double-négatif psy qu'il développait depuis que son premier était devenu autonome.

Sur Dell, la Nature se défendait par elle-même ; elle était capable par exemple d'engloutir tout simplement quelqu'un dans le sol. Et cet idéal semblait s'être transféré dans la réalité de Valir-IV !

La planète ne serait-elle qu'un Tygg surpuissant ??? Loki en tremble d'avance ...

Décidant de changer de sujet, Loki lui propose alors d'aller explorer l'intérieur du temple.

Mais Trottein le met en garde. Ouvrir le portail par inadvertance, déclencher volontairement ou par mégarde son ouverture, risquait d'avoir des conséquences dramatiques. Trottein lui décrit des hordes de golems crachant de la lave par les yeux, des myriades de prismes vieillissants, assassins, ou effaceurs, envahissant les cieux et se répandant sur le monde ...

Non, Trottein préférerait rester discret.

Mais, s'estimant toujours redevable envers Raugo et les messagers galactiques, il ne veut certes pas rester inactif et propose donc son aide à Loki ... sauf si celui-ci envisageait bien sûr de négocier avec les Tyggs. Ceux-ci restaient ses adversaires, et il n'envisageait aucune négociation avec l'Ennemi.

Pendant ce temps, Gmurk pousse des cris gutturaux, se roule à poil par terre, hurle des borborygmes bestiaux et entre en communion avec l'environnement. Il a alors la sensation que la nature lui parle. Il voit un rayon de lumière partir du soleil et éclairer un point dans la forêt au loin, à une vingtaine de kilomètres, et il aperçoit dans le rayon comme un ange (?) pointant son doigt pour lui indiquer le même endroit.

Gmurk se met en transe et lance son sort de lévitation. Volant tel Superman son poing brandi vers l'avant, il s'élance dans le ciel et se dirige vers l'endroit indiqué à toute vitesse.

Il survole alors une végétation très différente, chatoyante et très colorée. Il repère également une faune abondante et distingue plusieurs grands félins au pelage bleu et dotés de six pattes.

Une dizaine de minutes plus tard, il arrive à destination de la zone indiquée par le rayon, et se pose sur le sol.

Il ressent immédiatement une sorte de force d'attraction très puissante qui se dégage de cette nature. Le simple fait de poser ses pieds sur la mousse du sol, la caresse des plantes sur sa

peau nue, l'attirent inexorablement. Il résiste mentalement et, pour ne plus être sous l'influence de cette nature, il referme la visière de son casque-à-pointes.

Sa vision déformée grâce à l'ordinateur de visée de son casque, les odeurs ensorcelantes et suaves des végétaux ne pouvant plus l'ensorceler grâce à son filtre respirateur, il décide d'explorer les alentours en vagabondant parmi les arbustes et les graminées.

Il remarque alors une sorte de plante géante, ressemblant à un enchevêtrement de grosses chenilles regroupées et renfermées sur elles mêmes, couvertes de végétation, et s'en approche silencieusement. Soudain la plante se déploie, et des tentacules géants terminés par des griffes acérées attaquent Gmurk !

Sur le qui-vive, celui-ci évite assez aisément les attaques et redécoule, virevoltant entre les tentacules et lévitant à distance raisonnable. La créature végétale finit même par se blesser elle-même en cherchant à l'attraper. Deux de ses tentacules se heurtent violemment, cassant l'une de ses griffes qui tombe s'écraser au sol.

Gmurk s'éloigne hors d'atteinte et attend que la créature se replie sur elle-même. Puis il continue de chercher ce que l'ange et le soleil avaient bien pu lui indiquer, mais sans succès.

Grâce à sa caméra intégrée, il en profite pour filmer son exploration. La végétation est très étrange, très belle, de nombreux arbres tortueux exhibent leurs racines hors du sol, des troncs sinueux s'enroulent sur eux-mêmes, des champignons de taille exceptionnelle poussent les uns sur les autres comme des termitières, des fleurs multicolores parsèment les herbes hautes, et des plantes grimpantes vivent en symbiose avec les plus grosses...

Gmurk se méfie et, tout en volant à quelques mètres au-dessus de ces plantes, il se demande quelles auraient été ses chances s'il était venu ici en marchant tout simplement, encerclé de tous côtés par cette Nature ensorceleuse ?

Au bout d'un quart d'heure, il décide finalement en avoir assez vu/filmé et, sans oublier de récupérer au passage la griffe en corne végétale gigantesque (approx. 5 mètres de long !) grâce à sa force phénoménale, il repart vers le cratère en lévitant pour rejoindre Loki.

Ce-dernier ne s'est pas inquiété outre mesure en voyant s'envoler son compagnon verdâtre et, stoppant quelques minutes sa discussion avec Trottein, il tente de contacter par radio Corina.

De leurs côtés, celles-ci poursuivent leur longue marche dans le tunnel souterrain. Très vigilantes, elles ne repèrent aucune présence métallique.

Le bippeur de leur radio les avertit soudain d'une communication. Félicia répond, et Loki les prévient de leur position et leur dit qu'il les attend au cratère.

Mais alors qu'il utilise son communicateur tech-6, il a rapidement comme une impression désagréable d'acide dans l'oreille et de mousse sur les dents, et il doit abréger rapidement la conversation.

Les deux exploratrices restent surprises par la brièveté de l'appel, Loki leur ayant quasiment raccroché brusquement au nez. Elles décident de continuer dans le tunnel, espérant atteindre sa sortie et pouvoir ainsi rejoindre les coordonnées fournies par leur ami.

Plus elles avancent, et plus elles sont persuadées d'être dans une galerie d'évacuation. Et Corina est certaine que ce n'est qu'un contrôle surnaturel du minéral qui a ainsi pu créer une telle galerie sur une distance aussi énorme.

Au bout de deux bonnes heures de marche, luttant contre la fatigue, elles aperçoivent posé par terre un cube en pierre ordinaire, de 2 centimètres d'arête, avec une face d'un noir d'ébène et une face d'un blanc immaculée ... Un objet Tygg évidemment.

Félicia se précipite pour le ramasser, mais Corina la retient d'un geste. On ne ramasse pas ce genre d'objet à la légère ! Corina lui explique avec difficulté ce qu'elle a retenu des délires gmurkiens quant à la matière Tygg et, dans sa paranoïa, préfère demander à Félicia de ramasser le cube. En ayant bien mis ses gants auparavant, et en veillant à ne toucher le cube qu'avec les deux bagues en or que lui tend Corina, l'archéologue met le cube dans ses échantillons après l'avoir pris en photo.

Félicia se pose des questions ... Suite à ses découvertes et aux explications de Corina dont elle n'avait pas tout compris, elle suppose que la cité devait (doit ?) être un avant-poste militaire de cette race extra-terrestre belliqueuse, les Tyggs, hostile à l'Assemblée Galactique. Elle n'en mène pas large mais, incapable de répondre à toutes ses questions, elle poursuit son chemin avec Corina sans rien dire.

Elles poursuivent leur chemin pendant des heures, simplement éclairées par la torche du casque de l'archéologue.

### **Le Secret du Temple Maudit :**

Loki a pour l'instant décidé d'attendre Gmurk, plutôt que de se risquer seul à l'exploration du Temple Tygg en laissant Trottein en surveillance à l'extérieur.

Tout en attendant son compagnon, il demande à son interlocuteur des nouvelles de l'A.G.. Quels étaient donc les derniers événements survenus durant ces dernières années ?

La question n'est pas évidente pour celui qui, clandestin du 6<sup>ème</sup> Univers, cherche à se faire le plus discret possible en vivant de petits larcins dans la ville la plus policée de l'A.G. Il ne sait pas grand-chose, mais les temps se sont durcis : le règne de la peur fonctionne à tous les niveaux, de nombreuses arrestations ont eu lieu un peu partout, la menace d'une attaque extérieure -sans nommer expressément les Tyggs- est dans tous les médias.

Chaque confédération spatiale doit désormais donner un quart de ses vaisseaux à la flotte de l'A.G., concentrée en bordure de l'assemblée galactique.

Décidément, l'Assemblée Galactique telle que décrite par Raugo était bien différente de la réalité qu'il connaissait au quotidien.

A la demande de Loki, Trottein lui parle ensuite par télépathie de son monde d'origine situé vers le centre du Secteur de l'Araignée dans le 6<sup>ème</sup> Univers. Un monde vivant dans la paix et en harmonie avec la nature, avant de sombrer en l'espace de quelques jours dans le chaos.

L'homme-vautour lui racontent comme les Tyggs avaient un beau matin débarqué en masse sur son monde d'origine : dans une pluie de prismes chevauchés par des enfants humains, lâchés par des nuées de météores apparues dans le ciel.

Mort, destruction, asservissement, emprisonnement des psys avaient désormais été leur lot quotidien. Lui-même avait été capturé au moyen d'un arc électrique lancé par un prisme, et emprisonné dans un météore Tygg ... son corps transformé en minéral au sein d'un minéral !

Mais les Tyggs n'avaient pas touché à l'écosystème, ils avaient simplement prélevé parmi les habitants ceux dont ils avaient besoin et avaient détruit les autres !!!

Trottein lui confirme aussi que les prismes craignent bien les explosifs et que leur structure n'est pas aussi stable que leur apparence le laisse penser. Confirmant ainsi les théories de Gmurk.

Loki l'écoute d'une oreille plus qu'attentive.

Mais il reste perplexe : les récits de Trottein laissent sous-entendre des décalages temporels entre ce qui ce serait passé depuis 14 ans dans l'A.G. et depuis des siècles dans son 6<sup>ème</sup>



Univers ...

Au bout d'un moment cependant, Loki en a marre d'attendre. Oubliant ses bonnes résolutions, il décide de se rapprocher seul de la porte en pierre et d'aller explorer le temple, sans attendre ses compagnons qui se font longs.

Il fait le tour du lagon en marchant sur la berge et cherche ensuite à gagner l'entrée du temple en escaladant les parois au-dessus du lac. En l'absence de Corina, il préfère ne pas se risquer à nager.

Il crée ensuite un bouclier magique au-dessus de lui pour passer sous la cascade d'eau sans être projeté dans le lac infesté de ces poissons hypnotiseurs ...

Et il arrive bientôt devant l'un des deux totems encadrant la porte. Ceux-ci sont couverts de gravures taillées dans la pierre, représentant la Vie et la Mort mélangées, des visages humains et des squelettes entremêlés.

S'agrippant aux pierres, il atteint ensuite le petit palier devant la porte.

Ses doubles-battants, posés sur des gonds métalliques de type médiéval, n'ont pas de système de serrure visible. A l'aide de son bâton de marche magique, Loki pousse la porte et est étonné de voir que celle-ci donne ... sur un puits à ciel ouvert.

Aux murs, des silhouettes humaines sont gravées dans la pierre dans des positions de recueillement mystique. Au fond de la pièce, Loki aperçoit une espèce de pyramide tronquée avec une roue ou un gouvernail en pierre, comme une porte de coffre-fort, couverte d'inscriptions et de symboles ésotériques étranges.

(...) Loki s'en approche pour essayer de déchiffrer ces signes ...

Il cherche à en comprendre le système de codage afin d'essayer d'ouvrir le coffre-fort en pierre.

Au bout de plusieurs heures, il réussit à en comprendre le code. Il ouvre alors le coffre-fort, qui donne sur un puits cubique, et aperçoit au milieu... un petit autel en pierre, avec un damier posé dessus.

Une sorte de plateau de pierre recouvert de cubes aux faces noires et blanches. Avec une pièce manquante.

Loki scrute l'objet et, rassuré, décide d'apprendre un sort en attendant le retour des autres.

Il peaufine son sortilège de transformation animale. Il se concentre sur la vision d'un perroquet, aperçu sur la planète, et ... parvient finalement à créer son sort. Très fier de lui, il se transforme immédiatement, avec tout son équipement et matériel, en perroquet !

Et volette à travers la salle à tire d'ailes. (...)

Sur le chemin du retour, alors qu'il vole avec difficulté au-dessus de la cime des arbres, encombré de l'imposante griffe végétale, Gmurk reçoit un message télépathique de Trottein qui s'inquiète de sa position et lui annonce que Loki a franchi les portes du temple depuis un bon moment.

Gmurk regagne l'intérieur du cratère et se pose à côté de Trottein en brandissant l'énorme griffe végétale. Tout content de lui, le musculeux verdâtre relève sa visière, arborant un large sourire niais. Puis il s'éloigne vers les frondaisons, où il se confectionne un slip à l'aide d'une liane et d'une feuille de bananier.

Au moment où il arrache la feuille, il est victime d'une nouvelle illusion. Il croit voir Trottein aspiré par le sol derrière lui, et il aperçoit un petit animal aux gros yeux l'observer tranquillement assis au milieu des végétaux.

... avant que l'illusion ne cesse d'un coup, interrompue par la main de Trottein sur son épaule, s'étonnant de le voir contempler ... une petite chenille !?!

Vêtu de son slip, Gmurk part ensuite sans un mot vers la griffe végétale, dans laquelle il se sculpte un coutelas à la Rahan au moyen d'un silex trouvé sur la berge.

Avant de rejoindre Loki, Gmurk décide de contacter par radio Corina et Félicia, afin de les localiser et les prévenir des dangers inhérents à cette nature présente sur Valir-IV. Pour une fois, Corina devait se méfier. Mais il n'arrive pas à faire fonctionner son émetteur.

Plutôt que de s'envoler à l'aveuglette à leur recherche ou de suivre Loki dans le temple sur un coup de tête, il décide de se reposer en attendant leur appel.

Sur les conseils de Trottein, étonné du nombre de manifestations illusoires qu'a subies Gmurk, celui-ci décide de se reposer psioniquement. Imitant son compagnon, il s'assoit en position de lotus et se plonge dans une profonde méditation (il connaît cette technique depuis longtemps).

De leur côté, les deux femmes atteignent enfin la sortie du tunnel. Epuisées par cette longue marche, elles ont la mauvaise surprise de se retrouver à mi-hauteur d'une falaise donnant sur le vide et une rivière en contrebas.

Corina cherche alors à contacter Gmurk au moyen de son communicateur, afin de lui indiquer leur position, mais celui-ci tombe littéralement en miettes lorsqu'elle tente de l'allumer !

Retenant un soupir de lassitude et de résignation, elles n'ont pas d'autres choix que de descendre le long de la falaise. S'aidant des ceintures anti-grav bricolées par Corina, et s'attachant ensemble au cas où, elles atteignent la surface de l'eau, craignant à tout moment que leur anti-grav ne les lâche attaqué par l'oxydation. Elles gagnent la rive et découvrent un peu plus la faune et la flore environnantes.

Corina enterre les plots anti-grav endommagés dans le sol, elles se mettent à l'aise pour pouvoir nager sans dommage, et la méga protège le matériel dans la couverture de survie.

Puis elles se mettent à nager, Corina portant sur son dos une Félicia entièrement nue. Pendant plusieurs heures, et une quinzaine de kilomètres, elles progressent ainsi à la nage, croisant une végétation de plus en plus luxuriante et colorée sur les rives.

Elles croient reconnaître plusieurs plantes carnivores géantes.

Traversant une forêt, elles ressentent subitement son appel. Lorsqu'elles regardaient les berges, c'était comme si cette forêt cherchait à les hypnotiser par sa beauté luxuriante. La végétation essayait de les attirer, de les faire venir à elle, certainement pour les dévorer si par malheur elles venaient à s'introduire au cœur des bois.

Corina résiste mentalement à cette invitation mortelle mais Félicia finit par se sentir inéluctablement attirée par ces étranges plantes et ne peut résister à l'envie d'y aller.

Elle lâche soudain Corina pour nager vers le rivage. Surprise, Corina cherche à agripper sa compagne pour la retenir, l'attrapant par la cheville.

Mais l'archéologue, plus forte, l'entraîne vers le rivage :

Corina aperçoit alors ce qui attire si fortement Félicia : un petit humanoïde de couleur rouge assez musclé, qui essaye de parler dans son propre patois pour qu'elles le rejoignent sur la rive !

Corina essaye de se convaincre qu'il ne s'agit que d'une illusion, puis elle asperge d'eau

Félicia pour la sortir de sa transe hypnotique.

Avant qu'elle n'y parvienne, le petit homme a le temps de se faire comme avaler par la forêt. En disparaissant, il ne cesse de crier et de hurler dans un charabia inintelligible, et Corina reste pantoise. Un seul mot lui a semblé compréhensible : Gmurk. (encore « Gmurk revient » en miiwanien !?!)

Elle réussit finalement à sortir Félicia de son hypnose et est d'autant plus surprise, en lui racontant l'incident, d'apprendre que Félicia a aussi pu entendre le nom de 'Gmurk', dans les propos de la nonne apparue dans les ruines de la cité Tygg.

Corina reprend ensuite sa nage, conseillant à l'archéologue de regarder le ciel plutôt que cette végétation hypnotique.

Elles mettent environs trois heures pour atteindre des marécages, à l'aplomb de la plaine menant au volcan où les attendaient Gmurk, Loki et le dénommé Trottein.

Dans la zone marécageuse, en lieu et place des poissons-lunes qui peuplaient la rivière, elles croisent de plus grosses créatures. De loin, Corina observe des sortes d'araignées de mer géantes, avec des fouets à la place des mandibules avant, de deux mètres de diamètre et d'une centaine de kilos. Félicia, qui a une peur-panique des araignées, s'accroche à elle fébrilement. Corina aperçoit même un groupe de ces animaux à faible distance. Ils sont trois. Vraisemblablement un mâle, une femme et un petit, à proximité de leur nid.

Mais les créatures ne semblent pas s'aventurer dans l'eau et restent sur la terre ferme.

Corina poursuit donc sa nage dans l'eau croupie mais, redoutant l'attaque d'un prédateur éventuel caché dans la vase, elle déclenche ses phéromones.

Elles atteignent sans encombre la plaine orangée et rougeâtre, d'une dizaine de kilomètres de superficie, menant jusqu'au cratère du volcan éteint abritant le Temple Tygg.

Elles se rhabillent et décident de traverser la prairie en se faisant le plus visibles possible, afin de se faire repérer par leurs collègues méga.

Malheureusement, Gmurk et Trottein sont en pleine méditation, tandis que Loki sous sa forme de perroquet continue d'explorer le temple à la recherche d'indices permettant de comprendre les inscriptions gravées sur les murs. Toujours sans résultat ...

Alors que la nuit tombe, et tandis qu'elles traversent les vastes étendues plongées dans un calme des plus étranges (aucun bruit d'animaux), Félicia se rend compte que les étoiles dans le ciel, sensées être statiques sont en mouvement au-dessus d'elles (comme dans un vaisseau spatial à grande vitesse) !

Arrivées au pied du volcan, exténuées, elles se poussent néanmoins à poursuivre et c'est à bout de force qu'elles gravissent péniblement les flancs du cratère pendant une heure et demi.

Félicia est épuisée. Encouragée par Corina, c'est à la seule force mentale, qu'elle termine l'ascension. Arrivées en haut du cratère, elles aperçoivent en contrebas deux silhouettes massives assises en tailleur, en position du lotus. Un mutant verdâtre tout boutonneux au look de catcheur, et un homme-oiseau à tête de vautour !

Loki n'est visible nulle part. Aux dernières nouvelles, il explorait le temple ...

Faisant confiance à la vigilance naturelle de Gmurk qui ne médite toujours que d'un œil, les deux femmes éreintées descendent jusqu'au lac et se couchent silencieusement aux côtés des deux fakirs sans les réveiller.

Lasses, elles s'endorment instantanément dans un sommeil réparateur.

De son côté, Loki qui n'a définitivement rien trouvé décide de s'envoler dans le temple pour

examiner les hauteurs de la salle. Et il y découvre effectivement des renseignements supplémentaires sur l'énigme, laquelle serait basée sur un concept stratégique.

Loki pense qu'il y a eu ici, comme sur Miiwan, des expériences menées par les Tyggs sur le peuple de cette planète, des essais basés sur la recherche de super-guerriers fins stratèges. Mais que l'expérience a été interrompue. Et que cette planète est sûrement une base d'invasion Tygg !

Loki découvre la méthode de jeu stratégique-théologique permettant aux futurs commandants de l'armée Tygg de pouvoir activer le portail entre Dell (Univers de type E au cœur du Secteur de l'Araignée du 6<sup>ème</sup> Univers) et Valir-IV.

Loki soupçonne la planète d'être un Tygg-Planète, servant de base avancée pour l'invasion de l'Univers Départemental.

Troublé, il décide de sortir du temple pour rejoindre ses compagnons pour la nuit.

Toujours sous sa forme de perroquet, il rejoint les autres et s'installe sur une branche pour prier, rassuré de voir les corps de Corina et de Félicia lovées près des deux psys.

### **Enfin Réunis, C'est Pas Trop Tôt ! :**

Au petit matin, Gmurk est en pleine forme. Après 4 heures de concentration et 9 heures de sommeil, il a pleinement récupéré mentalement et physiquement. Ses bubons et ses pustules ont entièrement disparu, sa peau est toute lisse. Et, surprise, sa concentration psy a augmenté de moitié suite à sa méditation.

Il s'étire et découvre avec surprise les deux femmes endormies à leur côté.

Il réveille doucement Corina. Loki ouvre un œil et les rejoint en voletant.

Tous trois partagent le récit de leurs aventures sur Valir-IV, ce qu'ils ont découvert, et en particulier leurs visions. Nos compagnons réalisent que les hallucinations dont ils ont été victimes les concernent tous personnellement mais que, probablement dû à leur cercle *shaani* et à la présence de Corina auprès de Félicia, ils ont été perçus comme un tout et que les visions des unes et des autres ne s'adressaient pas forcément à la personne qui en était victime.

La nonne pleureuse de sang et l'adolescent rouge aperçus par Félicia étaient tout simplement Nikita et Gmurkon, la femme et l'enfant de Gmurk que celui-ci s'était juré de protéger contre les Tyggs.

Le rayon de soleil et l'ange s'adressaient en fait à Loki, tandis que la chenille vue comme une petite bestiole aux gros yeux et le poisson-fantôme parleur à tête humanoïde étaient destinés à Corina ...

Ils décident de partir en direction de la base scout, dont Trottein leur a donné la localisation (sur une île au sud, au milieu d'une étendue d'eau) rapidement. Le temps que Loki termine sa nuit car il n'a pas complètement récupéré de la veille.

Corina et Gmurk décident d'en profiter pour aller à leur tour explorer le temple et d'en visiter brièvement l'intérieur par eux-mêmes.

A leur départ, Trottein semble toujours profondément plongé en méditation.

Histoire de se mettre en forme, ils traversent le lac d'une nage vigoureuse.

L'état presque intact du temple, qui date vraisemblablement de la même époque que la cité en ruines, laisse penser à Corina que la ville a subi des dégradations volontaires non naturelles pour la cacher ... probablement aux explorateurs de l'A.G..

A l'intérieur, ils observent à leur tour les inscriptions bizarroïdes.

En les observant attentivement, ils comprennent que certaines inscriptions ne sont pas des mots mais des positions d'étoiles et des constellations. Il y aurait donc de multiples codes pouvant ouvrir de multiples façons l'autel et révéler le damier, donnant des adresses stellaires où le portail irait sortir (un peu à la *Stargate*) !

Gmurk grimpe sur une colonne en s'agrippant aux aspérités et aux gravures, et il escalade l'édifice jusqu'à atteindre ... ce qui semble être les explications sur le fonctionnement du damier, ses règles de jeu !

Par ses connaissances en codage/décodage, et son expérience de joueur, le Miiwanien réussit à comprendre les règles du jeu Tygg : le Kuixo.

Dans le simple déplacement des pièces, dont seules celles situées sur les bords peuvent être manipulées, la menace vient exclusivement de la périphérie et non de l'intérieur, mais quand on repose une pièce, toutes les forces en présence changent de position, y compris celles du milieu ...

Persuadé que comprendre les règles tactiques de ce jeu l'aiderait aussi à comprendre la stratégie d'invasion militaire Tygg, Gmurk s'applique à retenir les principes du Kuixo.

Puis, tout en filmant de son casque les diverses inscriptions, il rejoint Corina.

Pendant ce temps, celle-ci a enregistré scrupuleusement ces inscriptions à l'aide du trad-mod 3 de Félicia.

Puis, ayant emprunté la mallette de l'archéologue pour recueillir des indices éventuels et des échantillons dans le temple pendant que Félicia dort, Corina utilise les outils de l'archéologue pour récupérer deux cubes supplémentaires. Elle les retire du damier avec précaution, lentement, tellement lentement qu'elle en fait tomber un par terre ! ... Ils retiennent leur souffle, mais rien ne se passe.

Ils décident que Loki et eux repartiraient avec un cube chacun. Loki et Gmurk prendraient ces deux là, tandis que Corina récupérerait celui trouvé dans le tunnel souterrain, afin de ne pas le laisser à Félicia ... Il était beaucoup trop dangereux pour une civile et représentait un danger potentiel si Nagylone reprenait le contrôle.

Corina prélève encore quelques échantillons pour les donner à l'archéologue. Ils referment l'autel et ressortent du temple, y abandonnant derrière eux ce sentiment d'oppression latent.

Puis ils rejoignent Loki et les autres sur la plage de galets à la nage. Gmurk propose à Corina de faire la course, et il réussit en nageant comme un forcené à battre son amie aquatique sur son propre terrain en atteignant la plage le premier ! C'est un bon entraînement que de se mesurer à une telle adversaire dans l'eau.

Loki, toujours sous sa forme de perroquet, est réveillé par les bruits de Gmurk s'ébrouant sur les galets. Félicia dort toujours ... mais Trottein n'est plus là. Il s'est volatilisé !

Corina se rapproche de l'endroit où était assis Trottein en train de méditer. Il y a comme une vague forme dans les galets. Comme d'aspiration ou de suction.

Avait-il été aspiré dans le sol comme dans les visions de Gmurk, ou bien s'était-il téléporté, l'onde de choc psy ayant écarté les galets ? Ou aurait-il été téléporté à l'insu de son plein gré !?!

N'ayant entendu aucun bruit, Loki opte pour la téléportation. Mais était-ce de son propre chef, ou dû à une action de son double-négatif ?

Les mégas sont interloqués et inquiets mais, n'ayant aucun moyen de savoir ce qu'il était advenu de leur allié et le temps pressant, ils décident de bouger.

Gmurk prélève un échantillon de sève de la griffe végétale et le met dans une éprouvette qu'il prend dans la mallette de l'archéologue.

Tout en prélevant la sève à coups de piolet, Gmurk résume brièvement à Loki ce que Corina lui a raconté sur sa rencontre avec l'archéologue, et Loki fait grise mine en apprenant que Nagylone partage toujours le corps de Félicia. Il se met à l'écart pour se calmer.

Félicia émerge enfin de son sommeil, réveillée par les discussions des trois mégas.

En apercevant l'entrée du temple, elle se dit que celui-ci n'a pas pu être construit par des mains humaines, étant donné la taille des blocs de pierre gravés. Retenant un frisson, elle repense à ce que lui a expliqué Corina, et elle se dit que seuls des pouvoirs psys ou des créatures minérales pouvant façonner la roche directement avaient pu en effet bâtir un tel édifice...

'Beurk', une espèce de Tarzan/Hulk avec une feuille lui servant de slip, un coutelas et un harpon aux côtés, s'approche d'elle d'un pas décidé en sortant de l'eau. L'archéologue ne sent guère rassurée en voyant arriver le costaud verdâtre.

Celui-ci tente un salut-jugueur mais, devant l'air effrayé de Félicia, opte alors pour un autre type de salutation, en lui faisant une révérence !

Loki sous sa forme de perroquet reste à les observer, immobile.

Corina sort de l'eau à son tour et explique à Félicia ce qu'ils ont découvert dans le temple. Elle lui montre les deux autres cubes kuixo qu'ils ont trouvés, et lui explique que ces pièces sont dangereuses. Qu'il vaut mieux qu'elle ne conserve pas celle qu'elles ont trouvée dans la galerie souterraine, à cause du danger représenté par Nagylone. Et qu'il valait mieux qu'elle le lui confie.

Gmurk en profite pour récupérer les pièces de kuixo dans la mallette de Félicia, tandis que l'archéologue remet le sien sans discuter à Corina.

Puis Gmurk se met en transe et commence à léviter.

### **La Mission Commence ... :**

Après un bref conciliabule, Corina et Gmurk se mettent d'accord.

Gmurk enlace Corina et part en volant tel Superman, le poing vers l'avant, au-dessus de la montagne et des marais, et il lâche Corina dans l'eau du lac entourant l'île de la base scout.

Il fait un rapide aller-retour en 20 minutes et pendant ce temps, leurs deux compagnons commencent à avancer, Loki voletant sous sa forme de perroquet aux côtés de Félicia qui grimpe la pente du cratère à l'aide de son piolet.

Loki se souvient que Gmurk l'avait mis en garde contre des prédateurs éventuels pouvant rôder aux abords du cratère. Il vole donc en éclaireur et aperçoit plus bas sur les pentes extérieures du volcan des hordes de créatures particulièrement affreuses et potentiellement dangereuses :

Des sortes de sangliers, avec une épaisse fourrure sur le dos, dotés de 4 pattes griffues, d'une mâchoire inférieure proéminente garnie de dents acérés, de deux petits avant-bras sur le torse comme pour agripper, d'une corne unique sur le front, et de lames acérées semblant sortir de leur derrière !

Loki prévient l'archéologue du danger. Préférant attendre ici le retour du Gmurk, il lui raconte qu'il l'a déjà rencontrée sur « Eurêka » sous une autre forme ... Félicia reste très méfiante, pourquoi ce méga lui avoue-t-il changer plusieurs fois d'aspects à l'inverse de Corina à qui

elle a fait naturellement confiante ?

Loki lui explique la création de Nagylone et lui présente ses excuses. Félicia, qui n'a pas tout suivi, accepte ses excuses ... mais reste perplexe sur ces mégas en mission, apparaissant de nulle part en se remolécularisant, disparaissant en se désintégrant, qui n'étaient plus sensés agir pour l'A.G.. Loki lui explique qu'ils doivent continuer malgré tout, car c'est leur devoir de mégas de protéger et de sauver le multivers !!!

Gmurk revient rapidement et, tout en survolant les troupeaux de sangliers hideux, hésite à aller en frapper quelques uns à la Obélix.

Loki pouvant voler par lui-même, Gmurk prend Félicia dans ses bras. La pauvre est un peu effrayée et ne sachant pas si elle peut lui faire confiance, elle préfère s'attacher au bourrin avec sa ceinture au cas où.

Tout en tenant fermement l'archéologue, Gmurk s'amuse à faire un peu de tourisme en faisant d'impressionnants zigzags, des loopings, des pirouettes, du rase-motte. Bien que n'appréciant guère ses acrobaties, Félicia est rassurée par la maîtrise du vol de son compagnon.

Ils survolent les berges, sur lesquelles pullulent de nombreux bernard-lhermites et araignées-de mer aux membres-fouets. Des tankcrabes. Ils survolent Corina en plein crawl au milieu de l'eau, et Gmurk va se poser sur la plage au Nord de l'île comme convenu.

Après son baptême de l'air, Félicia est complètement ébouriffée et toute blanche, sur le point de gerber. Gmurk a l'air assez content de lui.

A son arrivée en volant, Gmurk a rapidement pu observer que, comme partout ailleurs, l'île était recouverte de végétation, et que les plantes avaient également recouvert un bâtiment à une dizaine de km sur la côte Sud-Ouest. Probablement la base scout.

Gmurk, qui avait pu tester les risques d'attirance hypnotique de la flore rien qu'en effleurant les graminées, préfère ne pas prendre de risques et attend Corina. Dès que celle-ci sort de l'eau, il agrippe les deux femmes dans ses bras musclés, et il rejoint la base scout en lévitation, par une succession de bonds.

L'entrée principale est grande ouverte, et les plantes semblent s'être massivement engouffrées dans cette zone. Par prudence, Gmurk préfère donc se poser sur le toit du dôme où ils sont rejoints par Loki. En s'accrochant à des lianes pour ne pas glisser, ils aperçoivent au travers d'une verrière en alliage blindé, posée sur des poutrelles métalliques rouillées, une salle de 8 mètres de diamètre, avec des pupitres de contrôle, des caméras à téléobjectif, des écrans vidéos éteints et un escalier métallique permettant de descendre au niveau inférieur. Ils surplombent un observatoire.

### **Nouvelle Exploration :**

Tout en essayant de ne pas arracher les lianes et le lierre, ils s'éparpillent à intervalles réguliers sur la verrière et fouillent les amas de plantes, à la recherche d'une trappe de maintenance.

Bingo ! Ils ne tardent pas à trouver une trappe, et Gmurk force l'ouverture en la crochetant avec son coutelas. La trappe s'ouvre en grinçant. Une odeur pourrie de soupe organique et de renfermé agresse leurs narines.

Gmurk descend jusqu'au sol en lévitant et pose les filles. Il referme la trappe derrière eux.

Loki préfère pour le moment rester sous sa forme de perroquet.

En examinant la pièce, ils découvrent du matériel vieillot, mal entretenu, resté en l'état, ainsi

que de nombreux calepins et papiers jaunis traînant sur les tables et les pupitres.

Corina se motive et fait un sondage transfert, à la recherche des traces éventuelles de la Porte de Transit. Elle ne détecte aucune porte, sans être sûre d'elle. Elle perçoit cependant de nombreuses présences animales au rez-de-chaussée, ainsi qu'une autre présence diffuse, lointaine, qu'elle n'arrive pas à localiser précisément mais qui serait dans les étages inférieurs, vers le Nord. Comme quelqu'un qui serait plongé dans un coma prolongé, en hibernation, dans un état lobotomisé ou protégé par un bouclier mental ...

Loki fait pareil. Et il est certain, lui, que la Porte de Transit, si elle était encore détectable, n'est pas à sa portée !

Corina et lui descendent tous deux explorer le niveau inférieur.

En compagnie de Félicia, Gmurk reste à fouiller la pièce et finit par trouver le carnet de notes d'un scout écolo, prénommé Huïtai, écrit en bétasorvant. Il en parcourt rapidement en diagonale les dernières pages. Celles-ci parlent d'un geyser d'une dizaine de mètres de haut, apparu soudainement dans le Sud du marécage, à mi-chemin entre la base et le volcan. Huïtai décrit Valir-IV comme une planète agréable, mais il déplore que les membres du groupe soient assez imprudents pour sortir de la base sans scaphandre ...

Les dates indiquées laissent penser que les notes ont été prises depuis au moins 20 ans.

Gmurk se fabrique ensuite une massue à l'aide d'un pied de chaise à roulettes qu'il démonte avec son coutelas !

Félicia a décidé de rester avec "Beurk" à explorer la pièce. Elle essaie de rallumer un ordinateur, mais il a l'air H.S. Elle essaie alors avec les cinq suivants, mais sans plus de succès !

Pendant ce temps, Gmurk en profite pour fabriquer un casse-tête identique à Félicia avec un autre pied de chaise.

Il essaie ensuite d'allumer un ordinateur à son tour, à tout hasard, et appuyant sur un clavier informatique, ô miracle, l'écran s'allume !

Descendant l'escalier, toujours sous sa forme de perroquet, Loki arrive dans une salle de détente ou de conférence très mal éclairée, suivi de Corina. La moquette est moisie, les murs sont décrépis, un poster de voie lactée et d'une base-astroport orne une paroi, de nombreux canapés, chaises et sofas occupent la pièce.

Corina et Loki sont vigilants, et ils repèrent rapidement les traces d'un petit animal félin dans la poussière sur le sol. Corina lance ses phéromones et commence à dansouiller pour attirer l'animal. Loki se retransforme magiquement en Suffering et commence à fouiller la pièce.

Il n'y a aucune trace de bataille. Les habitants sont partis, sûrement victimes d'hallucinations. Sortant de derrière le comptoir rempli de bouteilles d'alcool et de mixtures diverses, Corina voit apparaître une espèce de boule de poils bleus, un petit félin à six pattes qui s'approche d'elle. Elle lui tend sa main doucement et le calme d'une voix posée. Le petit animal, un kattshicat, vient se lover contre elle en lui léchant la main.

Accompagnés du jeune félin, Corina et Loki passent ensuite dans la pièce suivante.

A l'étage du dessus, Gmurk réussit à rallumer un ordinateur et y retrouve des fichiers informatiques décrivant des effets météorologiques étranges survenus dans une zone au Nord (l'emplacement des ruines que Félicia et Corina avaient étudiées). Y sont décrites de nombreuses perturbations atmosphériques : éclairs, anticyclones, concentrations de masses nuageuses.

A la lecture de ces fichiers, Gmurk se dit que c'était probablement les Tyggs qui avaient



provoqué ces événements, certainement pour éviter que leur base d'entraînement ne soit découverte par les scouts.

Gmurk et Félicia descendent ensuite dans la salle de détente, et Gmurk se jette sur un sofa. Imité en cela par Félicia. Après une nuit à dormir sur des galets, ça faisait du bien.

Gmurk en profite pour montrer à l'archéologue une passe d'arme avec sa massue, et lui enseigne le "maniement de la chaise". Félicia, fort étonnée d'avoir vu ce catcheur pianoter sur un clavier informatique qu'elle n'avait pu elle-même rallumer, l'écoute attentivement. Et comprend parfaitement ses explications.

Gmurk remarque alors les nombreuses bouteilles d'alcool qui encombrant le bar. Quel gâchis !

Loki et Corina sont tombés dans un couloir en coude, servant visiblement de débarras, encombré de nombreux containers et de rouleaux de câble.

Au bout du couloir, ils tombent sur un cul-de-sac. L'emplacement d'un monte-charge, qui n'est visiblement pas présent à cet étage. Ils empruntent l'autre couloir et arrivent dans une salle de transmission, avec des calculateurs, une radio hyper-ondes et une holo-tv. Loki fouille la pièce à la recherche d'indices, mais ne trouve rien. Il évalue à une trentaine de personnes le nombre de personnes qui habitaient la base.

Pendant que Loki fouille la pièce, Corina s'éloigne pour ne pas inquiéter le bébé félin. Elle commence à visiter les deux chambres adjacentes, sur les côtés du couloir : la chambre de 3 femmes d'un côté, de 3 hommes de l'autre.

Loki la rejoint rapidement et ils découvrent des vêtements de scout jaune et rouge, ainsi qu'un livre de bord signalant de menus incidents techniques rédigé par une certaine Nadia Zatko, responsable radio de la base.

En feuilletant les dernières pages, Loki apprend l'apparition d'une émission-radio parasite perturbant leurs communications et semblant venir du volcan. La dénommé Nadia Zatko pense qu'il s'agit de roches radioactives à la surface du sol perturbant leurs ondes radio, et qu'elle doit en parler au responsable de la base ...

Ils sont bientôt rejoints par Gmurk et l'archéologue.

Félicia n'est pas trop étonnée de voir la nouvelle apparence de Loki (une elfe). Et tandis qu'elle part jeter un coup d'œil à la salle de transmission, elle trouve un petit scalpel laser.

Gmurk rejoint Corina. Le bébé félin est un peu apeuré en voyant le tromo, mais les deux mégas calment l'animal. Corina caresse l'animal, tandis que Gmurk semble avoir bien retenu les leçons de son amie et, ne faisant preuve d'aucune agressivité, rassure l'animal par des gestes lents.

Gmurk fouille ensuite les vêtements scout histoire de s'habiller, et trouve tout au fond du placard un scaphandre de sécurité suffisamment élastique et ample. Gmurk s'en vêt et adapte son propre casque dessus.

Il se met aussi une petite valise en bandoulière, où il met son cube, son éprouvette de sève et un échantillonneur qu'il trouve dans l'un des containers du couloir.

En voyant Loki, Gmurk lui donne comme convenu le second cube kuixo dérobé dans le Temple Tygg.

Ils prennent ensuite tous les quatre l'escalier amenant au rez-de-chaussée, en file indienne. Corina ouvre la marche avec le chat, Gmurk couvre leurs arrières.

Au rez-de-chaussée, l'escalier continue de descendre, probablement vers la salle secrète où devait se situer la Porte de Transit pense Loki.

La pièce au RdC est une salle d'ordinateurs, encombrée de vieux modèles, de blocs de lecture et de blocs de mémoire alignés sur les murs.

Le jeune félin ayant une attitude normale et n'ayant pas l'air inquiet, Corina rentre dans la pièce la première, rassurée. C'est à ce niveau qu'elle a ressenti une présence.

Au fond de la pièce, elle aperçoit deux portes dont l'une à double-battant. Cette dernière est fermée.

Ne détectant a priori aucun piège, elle frappe à la porte innocemment en demandant « *Y quelqu'un ?* » et pousse le battant, tout en déclenchant telle une anguille sa décharge électrique pour griller un éventuel système électronique.

Un long couloir central rectiligne s'ouvre devant elle, avec deux petites portes sur la droite, un sas blindé sur la gauche complètement ouvert et envahi par des racines végétales tentaculaires, et une autre porte à double-battant au fond du couloir. Corina s'avance avec le félin. Loki prend la première porte à droite et tombe sur des douches. Là, il découvre ébahi des vêtements féminins épars, comme si la scout qui était en train de prendre une douche l'avait quitté toute nue, comme sous influence hypnotique.

De son côté, Corina repère les traces d'une demi-douzaine de félidés, deux enfants et quatre adultes, ainsi que celles de deux tankcrabes.

### **Combattants et Survivants :**

Dans la salle d'ordinateurs, plutôt que de suivre ses deux compagnons, Félicia prend plutôt la porte de gauche et tombe également sur un couloir circulaire. Gmurk préfère l'accompagner en cas de danger, et lui emboîte le pas en ronchonnant.

Félicia s'engage dans le couloir et se jette brusquement en arrière, heurtant Gmurk. Son intuition féminine l'a sauvée, car une énorme masse cartilagineuse s'écrase contre le mur à l'endroit où elle se trouvait.

Il s'agit du fouet d'une araignée géante qui se dresse devant elle, un tankcrabe menaçant et agressif. Félicia, qui a la phobie des araignées, panique et sa peur se transforme en une crise de folie berserker ! En hurlant comme une hystérique, elle se jette sur le tankcrabe, armée de son pied-de-chaise !

En poussant un soupir, Gmurk bondit immédiatement sur l'animal lui aussi, afin de protéger l'archéologue et d'attirer sur lui les foudres du tankcrabe. Dire que sans l'attaque folle furieuse de Félicia, il aurait pu lancer son sortilège magique Woon calmant les animaux agressifs ...

Le tankcrabe se met à abattre à un rythme régulier ses boules en os sur Félicia, qui se dresse face à elle en évitant ses attaques, tandis que Gmurk lévite promptement au dessus de la créature cuirassée en l'attaquant de son pied-de-chaise et de sa lance. Un coup violent atteint soudain l'archéologue à la main, mais celle-ci ne lâche pas son arme.

Au bout de quelques rounds, durant lesquels Gmurk n'inflige que de légères blessures à l'animal en évitant facilement ses crachats de gaz nocif, celui-ci porte soudain un coup phénoménal droit sur la tête de Félicia. L'archéologue esquive magnifiquement l'attaque et, d'un roulé-boulé, se retrouve dans le dos de l'animal.

Gmurk a planté fermement son harpon dans le corps du monstre et triture son arme. Il s'y agrippe et, profitant de l'esquive de Félicia, il réussit à trancher l'un des deux fouets tout en assénant un coup de masse dans le cul du tankcrabe ... qui s'écroule, inconscient ! Gmurk

l'achève. Mais le guerrier ayant vaincu la créature sans arme technologique, Valir-IV ne ressent pas cette mort comme une agression.

Alertés par les cris de l'archéologue et les bruits de combat, Corina et Loki arrivent en courant et découvrent Gmurk en train de gesticuler débilement dans une petite dansouille sur le cadavre, tandis que derrière lui, les yeux injectés de sang et la bave aux lèvres, Félicia en état de choc continue de taper à coups réguliers sur le corps sans vie du monstre. Loki tente de calmer l'archéologue hystérique, mais en vain. Corina, tout en prévenant Gmurk de la possibilité d'une deuxième créature, se rapproche et apaise la jeune femme. Félicia reprend ses esprits, sa main encore endolorie par l'un des coups de la bestiole.

Le petit félin bleu se jette sur le corps sans vie pour se nourrir.

D'un sifflement, Corina rappelle le jeune animal pour qu'il l'accompagne ; celui-ci arrache un lambeau de chair et la suit, tandis qu'ils repartent tous ensemble vers le Nord en direction de la présence captée par Corina.

Ils empruntent le couloir central. Ils évitent l'entrée principale de la base, grande ouverte sur leur gauche et envahie de lianes, de racines et de branches à l'air menaçant.

En se contorsionnant, Loki atteint une porte à double-battant sur leur droite mais, au moment où il cherche à l'ouvrir en force à coups d'épaule, il aperçoit une liane menaçante se glissant vers lui au plafond, et il se sauve en courant jusqu'au bout du couloir.

Corina qui le suit ouvre la porte en jetant un nouveau choc électrique et se glisse prestement dans l'ouverture. Félicia esquive le tentacule végétal avant qu'il ne la saisisse et se faufile derrière Corina par la porte entrouverte. Elles se retrouvent toutes deux dans un grand couloir.

Gmurk les suit en lévitant mais, tel un éléphant dans un étroit magasin de porcelaine, il n'est pas très discret et les tentacules végétaux se referment soudain sur lui comme un piège.

Gmurk esquive l'attaque en accélérant sa vitesse de vol et en repoussant d'un coup de poing une liane menaçante. Rejoignant Loki au bout du couloir, il se retourne et fait alors des grimaces vers la plante en imitant une poule et en lui tirant la langue !?!

Loki ne peut retenir un sourire indulgent devant les pitreries de son camarade, bien incongrues dans une pareille situation.

Loki ouvre la porte qui s'ouvre en grinçant, et il découvre dans la pièce suivante un canon à particules entouré d'électro-aimants, en phase d'assemblage.

Jetant un bref coup d'œil dans la pièce, Loki ne s'attarde pas et gagne la porte s'ouvrant dans le mur opposé, suivi par Gmurk.

Tout en avançant, ils débattent de leur avis respectifs et divergents de l'attitude à avoir quant aux Tyggs. Si Loki est fermement persuadé qu'il faille désormais communiquer et négocier avec eux plutôt que de les exploser à vue, Gmurk reste persuadé que pour négocier avec eux, il faille d'abord s'en faire respecter. En leur démontrant que les mégas et leurs alliés prisonniers-du-temps n'étaient pas de simples insectes, mais des ennemis puissants pouvant leur porter de graves préjudices. Les Tyggs étaient après tout une race guerrière, soumise à une hiérarchie militaire, ils devaient d'abord craindre leur adversaire avant d'envisager une négociation.

Corina et Félicia, elles, s'avancent dans ce nouveau couloir le long duquel s'ouvre un alignement de chambres. Dans la première chambre, Corina voit un lit, sur lequel une masse informe est dissimulée sous une couverture, une armoire avec des vêtements, et une petite mallette métallique au milieu.

Se fiant à l'instinct animal de son jeune félin pour la prévenir de dangers éventuels, Corina décide de ne pas entrer dans la chambre, ni de fouiller les suivantes. Elle avance dans le couloir, suivie de près par l'archéologue, histoire de trouver un autre passage vers le Nord sans avoir à se coltiner les tentacules végétaux de l'entrée.

De leur côté, Gmurk et Loki entrent dans un nouveau laboratoire, de biologie visiblement. Il y a là des centrifugeuses, des appareils de dissection, des analyseurs de toutes sortes, des étuves, un gros microscope électronique, et huit cabines de cryogénéisation -style caisson d'hibernation- suspendues au fond de la salle sur le mur Sud.

Sur le sol, ils remarquent des restes d'éprouvettes brisées. Gmurk repère à l'aide de son détecteur infrarouge une chaleur émanant d'une sorte d'étuve au centre de la pièce ... et une plus diffuse dans le fond ! ...

Derrière eux, trois créatures furtives s'enfuient en volant. L'atmosphère est pesante. Trois autres portes s'ouvrent devant eux.

Loki fait un sondage transfert. En-dehors de Gmurk, qui se révèle avoir une forte résistance, il détecte dans la pièce un nid de petits rongeurs, une colonie de gros rats vivant dans l'étuve. Mais aussi et surtout une présence humaine, en vie, dans l'un de ces hibernateurs.

Il se rapproche et remarque la présence de divers animaux dans les autres cuves d'hibernation: un serpent ou un grand ver noir; un petit animal à fourrure; une espèce de mélange de tentacules et de fourrure (en fait un mammifère disséqué); une sorte de lapin géant à poils noirs; et un lapin identique mais couvert de sparadraps.

Le sondage transfert révèle à Loki que l'individu plongé en coma cryogénique a comme subi de nombreux assauts mentaux l'ayant psychiquement affaibli.

Loki perçoit aussi d'autres présences vivantes aux alentours, à l'intérieur de la base : un second tankcrabe à l'Est, deux animaux style gros mammifères dans une chambre juste à côté, tout proches de Corina et de Félicia, et les trois poissons-volants venant de fuir.

Loki appelle à grands cris les deux femmes pour les avertir. Et il montre à Gmurk la cuve contenant la forme humaine. Le caisson d'hibernation semble être en marche !?!

Gmurk se rapproche et observe silencieusement l'individu cryogénisé en réfléchissant. En plus de Félicia, en voilà un second qu'il va falloir faire repartir de Valir-IV ... soit en trouvant un vaisseau, ce qui paraissait hautement improbable, soit en retrouvant (voir en créant à nouveau) la Porte de Transit dans les sous-sols de la base.

Gmurk, même s'il a quelques connaissances en hibernateur, préfère ne toucher à rien et attendre les autres.

Corina et Félicia rebroussement chemin, elles parviennent à se faufiler discrètement devant le sas d'entrée sans alerter les tentacules végétaux et rejoignent leurs deux compagnons.

C'est à ce moment que Loki ressent brusquement le rappel de sa prison temporelle ! Déjà ??? ... Les Guetteurs avaient dû dépenser trop d'énergie pour sa double ré-incarnation, et il en payait le prix en étant rappelé plus tôt. Trop tôt ...

Immédiatement, il promulgue moult conseils à ses deux frères méga, leur demandant de ne surtout pas abandonner sur cette planète-piège Nagylone/Félicia, et encore moins ce survivant ... Gmurk ne le montre pas, mais il trouve Loki un peu gonflé : depuis quand Corina et lui avaient-ils l'habitude d'abandonner leurs compagnons ou de ne pas protéger les victimes !?! Encore une fois, dans son rôle auto-attribué de leader, Loki faisait un peu de zèle, pensait Gmurk.

Les quatre aventuriers se concertent et ils décident de libérer le captif de son caisson d'hibernation. Celui-ci pourra peut-être leur en apprendre davantage sur ce qui s'est passé ici, et ils ne peuvent décemment l'abandonner à son sort sur Valir-IV.

Alors que Gmurk commence à fouiller le laboratoire en mettant tout sans dessus dessous à la recherche de produits anesthésiants, médicaux ou calmants, Loki pianote sur les commandes de l'hibernateur pour réveiller l'individu. Corina reste à ses côtés, Félicia un peu en retrait.

Corina lui fait remarquer qu'il est bizarre que seul ce caisson soit encore en état de marche et qu'en l'éteignant, peut-être cela débloquerait-il la dérivation d'énergie venant peut-être, qui sait, de la Porte de Transit désactivée ! Réactivant celle-ci par la même occasion.

Mais elle n'a pas le temps d'expliquer davantage sa théorie à Loki, car son ami disparaît devant elle dans un flux d'énergie bleue, repartant dans l'ailleurs de sa prison temporelle.

Félicia reste bouche bée en constatant par elle-même la disparition du méga qui s'évapore ainsi devant ses yeux. Ils ne lui avaient donc pas menti...

### **Pendant ce temps, dans l'InterContinuum ... :**

Dans le Non-Lieu, les liens du *Shaani* avaient semblé tout à coup distendus à Trent. Certainement une nouvelle mission assignée par les Guetteurs à ses compagnons ...

Trent ressentit cette absence un laps de temps qu'il ne put définir, toute évaluation temporelle étant impossible depuis sa prison. Puis, le vide se combla un petit peu, marquant probablement le retour de ses amis. Trent contacta immédiatement Némó afin que le débriefing puisse commencer. Mais seul Loki semblait être rentré pour l'instant dans l'InterContinuum !?!

Trent accueillit le retour de Loki avec joie et soulagement. Mais fort inquiet du non retour de Corina et de Gmurk ... Les Guetteurs avaient-ils dépensé trop d'énergie pour la double-réincarnation de Loki, comme celui-ci semblait l'envisager ? Ou était-il arrivé quelque chose de plus grave à ses amis sur Valir-IV ???

### **Gmurk et Corina se Débrouillent ... :**

Restés dans la base, Gmurk et Corina voient une silhouette humaine féminine tomber du caisson à leurs pieds, s'écroulant sur le sol en tremblant. Il s'agit d'une jeune femme asiatique d'une trentaine d'années.

A cet instant, Félicia dont le regard tombe par hasard sur sa main endolorie, voit que tous ses hématomes ont disparu ! Les nanites robotiques de Nagylone ont fait leur effet en soignant sa blessure mais, du même coup, l'A.I. semble avoir trouvé un moyen de reprendre le contrôle du corps de l'archéologue. Celle-ci voit sa vision se brouiller, comme au travers des yeux artificiels d'une machine et, tandis que l'esprit de Nagylone reprend le dessus, Félicia partage brièvement les pensées et connaissances de l'A.I. avec les deux mégas restants.

Immobile, elle se met à parler à voix haute comme un robot :

*« Je perds le contrôle de mon corps ... Nagylone reprend le dessus ... Ecoutez ... Lorwann est un robot conçu par un messenger galactique du même nom qui a été porté disparu ... Ce robot était sensé s'activer pour le remplacer après sa mort ... Mais le robot est un vrai mégalo ...*

*Son but est de construire de plus en plus de machines militaires ... Et il en a la volonté ... Quitte à devenir une menace supplémentaire pour l'A.G. ? ... Il veut la suprématie de la vie artificielle ... Avec Nagylone, il veut faire une expérience pour acquérir un corps équivalent ... car il perçoit l'A.I. comme une forme de vie supérieure, combinant vie biologique et vie artificielle ... »*

La voie artificielle de Félicia faiblit progressivement, avant de s'arrêter. Paralysée, les yeux tournant dans tous les sens dans ses orbites, Nagylone reste debout, immobile.

Les monster-rats, des rongeurs d'un pelage vert sombre à la queue courte et énorme, couinent dans leur nid, dérangés par le vacarme provoqué par Gmurk qui renverse tout gaiement.

Gmurk prend le tube à l'étude dans le microscope électronique et une boîte en plastique contenant une mousse rosâtre proliférant sur une espèce de gelée (une simple particule qui aurait muté depuis 20 ans ?).

Il découvre aussi un hypo-spray avec une dose d'anesthésiant. Discrètement, Gmurk retire la capsule d'anesthésiant de l'instrument sans se faire voir de Nagylone.

Corina tire le corps de la jeune femme asiatique jusqu'à Félicia/Nagylone. Bien que ses yeux bougent dans tous les sens, l'A.I. semble être incapable de mouvoir le corps de l'archéologue.

Gmurk ramasse ostensiblement la mallette de l'archéologue et se retourne pour la poser sur une table d'étude devant lui. Faisant écran de son corps, il ouvre la mallette comme s'il y cherchait quelque chose et en profite pour subtiliser discrètement le Trad-Mod 3 de Félicia, ayant enregistré les inscriptions dans le Temple Tygg. Il remet alors discrètement en place la capsule d'anesthésiant dans l'hypo-spray de l'archéologue et le tend à Corina en se retournant.

Nagylone ne s'aperçoit de rien.

Corina endort la jeune femme sortie de l'hibernateur et la hisse sur ses épaules. Demandant à son félin de rester à ses côtés, elle ouvre le passage et se dirige vers le labo de physique.

Elle entend alors un message télépathique la prévenant d'un danger imminent. Au même moment, le jeune félidé hérissé ses poils en crachant.

A l'instant où la porte s'entrouvre devant elle et qu'elle s'apprête à franchir l'ouverture, une patte bleue et griffue se glisse dans l'entrebâillement, cherchant à la déchiqueter d'un mouvement rageur. Un feulement sauvage retentit.

Surprise, Corina bondit en arrière en évitant l'attaque, et la porte se referme. Il s'agit du couple de félidés que les deux femmes avaient dérangés dans la chambre, sous la couverture !

La méga tente de faire agir ses phéromones. Mais pour une fois, sans réussite.

Tandis que Corina se dit qu'ils vont devoir chercher une autre porte de sortie, Gmurk se rapproche de la porte. Il se concentre et lance son sortilège magique d'apaisement d'animaux.

Les deux félins s'assoient en se léchant les pattes. Corina est impressionnée.

Le petit kattshicat apeuré se blottit contre les jambes de Corina.

En se contorsionnant, Corina se glisse entre les deux fauves, le petit félin la suit la queue entre les jambes, préférant visiblement suivre la méga plutôt que de s'approcher des félins. Ce ne devaient sûrement pas être ses parents.

Gmurk les suit.

Ils repassent sans encombre les lianes menaçantes de l'entrée, Gmurk refait quelques pitreries à l'attention des lianes arrachant un léger sourire à Corina, et ils empruntent l'escalier en colimaçon pour descendre au sous-sol.

Corina surveille attentivement son petit animal, au cas où son instinct ne l'avertisse d'un danger. Eloigné des deux carnassiers, celui-ci a retrouvé son attitude normale du départ. Corina n'a jamais eu un animal qui la suive tout de suite avec autant de facilité. Ce n'est pas normal, mais Corina n'arrive pas à trouver d'explications rationnelles.

Un petit peu étonnés de ne pas avoir encore été rappelés dans leur prison temporelle, ils descendent les marches ...

### **Le Tygg :**

Gmurk lévite au-dessus des marches, suivi par Corina. Plus ils descendent, et plus il y a de rats morts jonchant les marches. Ils atteignent bientôt le bas de l'escalier en colimaçon, à une cinquantaine de mètres sous terre !

En s'approchant de la pièce en bas des marches, le félin rechigne et ils perçoivent aussitôt un gaz chimique mêlé à l'oxygène raréfié.

Le filtre intégré dans le casque de Gmurk se met en marche immédiatement.

Corina se motive pour un sondage transfert mais ne ressent aucune présence vivante hormis leur groupe, ni aucune Porte de Transit ! En revanche, elle détecte comme une sorte de pont ou de lien télépathique d'ordre psionique entre elle et son petit félin. Avec stupéfaction, elle réalise qu'elle vient de se mettre en transe psionique ! Et alors qu'elle se pose des questions, elle ressent au fond d'elle-même la confiance totale de l'animal en elle et elle voit même brièvement par les yeux du jeune félin.

Elle comprend alors qu'il s'agit d'un animal psy, ou animal-catalyseur, capable de réveiller les capacités télépathiques d'un psy latent en cas de lien psychique fort.

Le petit kattshicat lui apprend qu'il est orphelin et que ses parents ont été tués. Il est le seul survivant d'une meute ayant investi les lieux et s'étant peu à peu entredéchirée. Il s'était réfugié depuis dans la salle du premier étage, évitant les fauves et les prédateurs qui erraient au rez-de-chaussée de la base.

Gmurk dépose Nagylone et, protégé par son casque, descend jusqu'en bas.

La pièce semble être une réserve de matériaux et de produits divers. Un container de produits chimiques avait dû se percer, emplissant la pièce d'un gaz toxique.

A l'aide de l'infrarouge et des détecteurs de son casque, dans l'obscurité la plus complète, Gmurk aperçoit alors, glacé d'effroi, un tétraèdre de proto-matière noire lévitant dans la pièce, sa pointe vers le bas, sa surface plane vers le haut, à l'inverse d'une Porte de Méga classique.

Gmurk prend sa lance et tente d'atteindre le tétraèdre. En heurtant de la pointe de son arme, en pierre, la surface du tétraèdre, il comprend qu'il est physique et bien réel.

Il fait demi-tour et remonte rejoindre Corina pour lui expliquer ce qu'il a découvert.

Il semblerait qu'il s'agisse d'une nouvelle espèce de Tygg. Bloqueur de Porte de Transit.

Une sorte d'antithèse totale d'une Porte méga. Aussi matérielle qu'une Porte était immatérielle. Aussi obscurément noire qu'une Porte était pure et transparente. Sa position inversée elle-même.

Nos deux aventuriers, toujours encombrés des corps de Nagylone et de la survivante, décident de remonter dans la base pour réfléchir plus sereinement au moyen de détruire ce tétraèdre Tygg.

Pour éviter que Corina ne se fatigue, Gmurk fait des aller et retour en lévitant dans les escaliers pour remonter tout le monde jusqu'au rez-de-chaussée. Il termine épuisé.

Après une brève concertation, ils décident d'installer leur Q.G. dans la salle de détente au premier étage. Il leur faut faire un campement pour se protéger des plantes et des animaux.

Gmurk allonge Nagylone/Félicia sur un sofa.

Voyant celle-ci cligner des paupières, ses yeux roulant dans leurs orbites, ses membres tressautant de façon saccadée, il s'agenouille et essaie de parlementer avec l'A.I. Il lui explique qu'elle ne peut pas fonctionner correctement sur cette planète en tant que machine, et qu'elle va se détruire peu à peu ... et Félicia avec elle. Se forçant à avoir pour une fois un discours cohérent et compréhensible, Gmurk lui propose de l'endormir au moyen d'un hypo-spray et de la mettre ainsi en veille.

Nagylone, dans le subconscient de l'archéologue, avait assistée aux derniers événements. Et elle savait pertinemment qui étaient les deux aventuriers.

D'une voix faible et hachée, inquiète, elle parvient à prononcer quelques mots :

« *Loki ... veut ... ma ... mort. ... Pas ... vous ... ???* »

Gmurk, tout à fait sincère, la rassure. Faire coexister les deux entités, humaine et artificielle, lui semblait une bonne chose. Nagylone comprend alors qu'elle ne peut fonctionner correctement et elle accepte la proposition de Gmurk. Ce-dernier l'endort d'une dose d'hypo-spray., les soubresauts de son corps cessant aussitôt.

De son côté, Corina fait de même et allonge la scout sur un autre canapé.

Après un bref conciliabule, ils décident de tenter le tout pour le tour. Faire exploser ce Tygg et espérer que sa disparition réactive la Porte de Transit, qu'ils pourront emprunter pour fuir.

Mais où ? En tant que mégas renégats, leurs options étaient limitées. Corina réfléchit aux points de transit qu'elle connaît : Norjäne, Féérie, ... tandis que Gmurk, lui, ne voit qu'une destination possible. Un endroit sûr et sans risque. GmurkTown !

Se fiant à son jugement, Corina approuve.

Ils redescendent ensuite tous deux dans le couloir encombré du rez-de-chaussée, espérant y trouver du matériel. Ils ouvrent les containers, y cherchant principalement des explosifs. Mais comble de malchance, ils ne trouvent que des combinaisons spatiales, un tech-kit garni de nombreux outils, une lampe-torche, un couteau de chasse, un analyseur de milieux, une bande de texlar adhésif, une caméra espion anti-grav avec récepteur vidéo, et ... un container entier rempli de pierres précieuses !

Gmurk ramasse la bande de texlar et le tech-kit au cas où il faille bricoler. Corina prend une combinaison spatiale (cela la protégera du gaz) et la lampe-torche.

Gmurk, frustré de ne pas avoir découvert d'explosifs, décide d'aller chercher de la nourriture. Equipé de son coutelas, il découpe de larges quartiers de viande dans le cadavre du tankcrabe, jusqu'à ce qu'il ait un bon stock de viande capable de nourrir tout le monde, y compris le jeune félin, pendant un certain temps. S'ils ne trouvent pas d'explosifs, ils risquaient de devoir camper dans la base un certain temps.

De son côté, Corina ne s'avoue pas vaincue.

Elle recommence sa fouille, de manière plus méthodique, et elle finit par tomber sur 4 kgs de plastic avec deux détonateurs à impulsion radio !

Particulièrement fière et heureuse de sa trouvaille, elle remonte à l'étage rejoindre Gmurk.

Celui-ci est occupé à nourrir son petit kattshicat, qui s'est réfugié dans la cache qu'il s'était aménagée jusqu'alors. Gmurk lui tend un morceau de tankcrabe et l'animal, après l'avoir



jaugé du regard, se jette avec avidité sur la nourriture, acceptant Gmurk comme le mâle dominant de sa nouvelle meute.

Corina confie la garde des deux corps à son jeune félin et, après avoir enfilé la combinaison spatiale, elle accompagne Gmurk jusqu'à la salle remplie de gaz en bas de l'escalier, en s'éclairant à l'aide de la lampe-torche.

A l'aide du texlar, tous deux piègent le tétraèdre Tygg et installent les explosifs sur ces quatre faces.

Puis ils remontent au 1<sup>er</sup> étage récupérer les deux corps inconscients et le félin.

Corina hésite un instant à se transférer dans le petit animal, en cas de retour impromptu dans leur prison temporelle (elle pourrait alors repartir dans l'InterContinuum transféré dans le corps de l'animal, tout en remportant son propre corps cristallisé avec elle) mais comme ils n'ont toujours pas ressenti le rappel du Non-Lieu, elle abandonne cette idée pour l'instant.

Grâce à l'analyseur de milieux qu'ils récupèrent au passage dans un container, Gmurk analyse le gaz emplissant la pièce souterraine. Il y détecte la présence en proportion anormale de chlore, d'ammoniaque et de méthane.

Gmurk ne peut dissimuler un rictus de satisfaction. Un large sourire éclaire son visage dans l'obscurité : Explosifs qui explosent + proto-matière qui explose + méthane qui explose ...

Yahaa, ça va tout péter se réjouit le guerrier.

Corina fait entièrement confiance à Gmurk et ne voit de toute façon aucune autre alternative.

Tous deux se mettent en position dans l'escalier, une dizaine de mètres plus haut.

Gmurk réfléchit une dernière fois pour être sûr de ne pas avoir fait d'erreurs de branchement. Il compte jusqu'à 3 et ... KABOOOOUUUMMMM LE TYGG !!!

### **Une Destination Surprenante :**

Au moyen de son casque, Gmurk déclenche l'impulsion radio réglée sur la fréquence des détonateurs. Une violente déflagration retentit alors, tandis qu'une forte secousse ébranle l'escalier. Une vague de chaleur remonte la cage d'escalier, et une vive lumière de flammes éclaire la pièce du bas.

Aussitôt, Gmurk ressent une attaque mentale immédiate. Après tout, il vient de provoquer une agression technologique contre-nature sans précédent sur Valir-IV, provoquant la colère de la planète vivante et sa riposte instantanée. Et il vient de détruire un Tygg fondamental, alertant probablement par la même occasion ses commanditaires.

Rien d'étonnant à ce qu'il subisse un assaut mental si violent ... heureusement insuffisant pour désintégrer notre héros qui sent ses défenses mentales faiblir.

Tout devient flou dans sa tête, ses souvenirs de prisonnier du temps se mélangent, un mal de crâne lui vrille les tympans ... mais il n'a pas oublié ses derniers souvenirs !

En titubant, Gmurk se saisit des corps inconscients de Nagylone et de la scout. Il attrape Corina qui serre contre elle le kattshicat. Et il cherche à léviter à toute vitesse dans la salle enflammée, dont les parois sont constellées de points noirs et blancs de matière Tygg, jusqu'à l'emplacement présumé de la Porte de Transit.

Mais le poids est trop lourd pour lui, et il est sur le point de les lâcher. D'instinct, Corina cherche à bondir vers l'endroit où elle pense trouver la porte méga mais ... aïe ! Elle n'arrive pas à se motiver, et elle se rétablit de justesse sur le sol.

Tout comme son compagnon qui lévite au milieu de la pièce en faisant attention de ne pas se frotter aux taches noires et blanches vaporisées sur les murs et le plafond, Corina évite de toucher les résidus de proto-matière Tygg. En posant les pieds sur le sol, certaines particules se collent sous les bottes de sa combinaison.

Sans hésiter, Corina se déchausse, retire ses chaussures et se met pieds nus, debout en équilibre sur les bottes délacées.

Gmurk non plus n'arrive malheureusement pas à se motiver dans le chaos ambiant, et il subit une nouvelle attaque mentale !!!

Il ne se souvient plus de ce qu'il a fait depuis deux heures !!! Qu'est-ce qu'il fait là déjà ?

Voyant l'air hébété et plus ahuri qu'à l'accoutumée de son compagnon, Corina lui hurle : « *Gmurk ! Bouge toi ! Motive toi ! Vite ! Il faut aller à GmurkTown !* »

En entendant ce mot magique, Gmurk semble recouvrer ses esprits. Il se concentre et ... miracle ! La Porte de Transit apparaît autour d'eux.

Dans un flux d'énergie méga, nos deux aventuriers, encombrés des corps inconscients de Nagylone et la scout survivante ainsi que du petit félin psy, filent dans leur rayon de transit au travers de l'InterContinuum, droit vers ...

... le laboratoire de chimie de Saddam Faladje !

***Troma, ça vrément n'import' koi !!!***

### **Le Laboratoire de Saddam Faladje :**

Les deux mégas, accompagnés du kattshicat et encombrés des corps endormis de Nagylone et de la scientifique récupérée sur Valir-IV, se remolécularisent sans encombre dans la salle spéciale du labo de chimie. La porte de transit méga créée ici est suffisamment grande pour permettre le transit d'au moins quatre personnes.

La pièce dans laquelle ils se trouvent mesure environ 5 mètres par 3, un sas s'ouvre dans le mur devant eux, mais sans système d'ouverture apparent. Ils remarquent au plafond des caméras et un détecteur de mouvements.

Gmurk et Corina quittent la Porte de Transit, précédés du petit félin qui se frotte contre les jambes de Corina en ronronnant.

Gmurk regarde autour de lui, l'air un peu ahuri. Corina allonge sur le sol la jeune asiatique inconsciente et l'examine vite fait. Celle-ci ne semble pas avoir besoin de soins mais plutôt d'un médi-bloc pouvant lui apporter des nutriments et des rations médicamenteuses. Elle est dans un état d'extrême fatigue et il faut juste la rebooster !

Les pensées de Gmurk sont confuses. S'il se rappelle quelques bribes de souvenirs quant à leurs aventures sur Valir-IV, il a comme un trou de mémoire quant aux derniers événements survenus depuis leur entrée dans la base scout !

Ils ont dû venir ici, se réfugier sur Miiwan, pour échapper à un psy puissant qui l'a attaqué mentalement. Mais qui déjà ? Le double négatif de Trottein ? Un prisme Tygg ? La planète Valir-IV elle-même ? Un autre psy ??? ...

Corina, qui a subi une attaque psy de scotomisation sur Olmèkatl, comprend la confusion de son ami et lui résume brièvement en quelques phrases qui est cette jeune femme et ce qu'ils ont découvert dans la base de Valir-IV. Comme à son habitude, elle emploie les mots qu'il

faut, d'un ton doux et apaisant, et elle lui résume calmement les dernières heures. Gmurk se sent un peu réconforté.

A ce moment, un panneau coulissant s'ouvre dans le sas, dévoilant un petit écran plasma où apparaît une tête d'arabe moustachu vieillissant. La tronche de Saddam, réalise Gmurk en sursautant. Un message pré-enregistré les invite à décliner leurs identités :

*« Bienvenue aux alliés de GmurkTown et de Gmurk, aux représentants de l'AG et aux messagers galactiques. Mais si vous êtes des envahisseurs d'outre-espace, gare à vous ! Et attention !!! Nous avons ici des ultra-sons pour contrer vos sorts et de l'acide peut jaillir des murs pour vous liquéfier, etc ... »*

Le message qui commençait d'une manière accueillante se termine sur un ton un peu hystérique à demi-fou avant de s'interrompre sur ces paroles farfelues :

*« Enfin, si vous êtes de proches alliés, chantez maintenant l'hymne universel des glorieux ABC-DE afin d'ouvrir ce sas en mon absence. Je suis le grand Faladje. Saddam Faladje. »*

Le message s'arrête.

Gmurk entame immédiatement l'air sportif qu'il connaît bien, accompagné de Corina (!) qui se souvient avoir entendu Gmurk le chantonner lors du quadrathlon intersidéral.

Le système de reconnaissance vocale déverrouille les plots magnétiques de la porte blindée, et le sas s'ouvre immédiatement, donnant sur une pièce plongée dans l'obscurité.

Et alors que Corina se demande si par chance elle n'y trouverait pas un médi-bloc, des néons s'allument instantanément pour éclairer le laboratoire.

Oui, il y a ici un médi-bloc. Mais bien plus encore ... Le laboratoire se révèle être encore plus high-tech que celui découvert sur Valir-IV !

Il s'agit visiblement d'un lieu d'expériences physiques et d'expérimentation scientifique très poussé. Ils remarquent même des appareils de biologie moléculaire.

Quel bond technologique depuis 7 ans !!! Gmurk constate que le laboratoire est rempli de machines modernes et d'instruments tout neufs, de technologie amazone.

Tout est bien rangé, aucun papier ne traîne par terre, il y a même une légère couche de poussière sur le sol ... Personne n'est venu dans ce labo depuis un petit bout de temps. Mais Gmurk ne constate aucun signe de bataille ni de détérioration.

Corina s'avance, traînant tant bien que mal l'asiatique jusqu'à un médi-bloc pour l'y installer. Prudent, Gmurk la suit, coutelas végétal en main ... Mais rien ne se produit, aucune alarme ne retentit, personne n'accoure précipitamment. Le silence règne ...

Tout en aidant Corina à programmer le médi-bloc et à mettre le caisson en marche, grâce à leurs connaissances informatiques et médicales respectives, Gmurk cherche à capter une fréquence radio en faisant des réglages sur son casque. Première bonne nouvelle ! Pas de grésillements comme à l'époque du Réservoir des Symboles !

Le guerrier finit par capter une liaison ceebee, comme celle-ci ne semblant pas venir de la ville elle-même, Gmurk essaie alors de trouver d'autres fréquences radio.

Alors qu'il administre une autre dose d'anesthésiant à Nagylone, le méga accroche une autre communication par ceebee, comme si des automobilistes, des routiers pour être précis, communiquaient entre eux.

Des routes ici ???

Gmurk ne voit pas trop où ils restaient encore des routes sur les terres non submergées par les flots de Miiwan ... Cela devait être dû à l'expansion de la civilisation miiwanienne, à un

agrandissement de GmurkTown.

Aidé de Corina, il installe Nagylone dans un second caisson d'hibernation, afin de la maintenir en vie et plongée dans un sommeil artificiel.

Après tout, elle connaît tous les secrets technologiques de l'AG, ce qui semblait intéresser les Tyggs au plus haut point (cf. Eurêka), tout comme d'ailleurs le double-robotique de Jaïtce Lorwann. Ils devaient donc décider d'une stratégie la concernant.

Que faire d'elle ?

Une longue discussion s'engage alors entre les deux compagnons, chacun faisant valoir son point-de-vue et ses opinions. Mais au final, Gmurk et Corina sont tous les deux bien d'accord pour respecter la parole donnée et le libre-arbitre.

### **Explications :**

Au bout de 5-10 minutes, le médi-bloc s'ouvre et l'asiatique revient à elle. Son nom est Randa Flint. Et cela fait une vingtaine d'années qu'elle était enfermée dans le caisson de survie !

Corina lui explique qu'ils font partie d'une équipe d'archéologues envoyés sur Valir-IV, et « *qu'elle est l'assistante de Félicia, la responsable des fouilles* », ajoute-t-elle en désignant l'autre caisson. Leur compagnon Gmurk, lui, était chargé de la sécurité du groupe.

Ils avaient dû évacuer la planète en catastrophe, après que leur chef Félicia ne soit tombée subitement malade et qu'ils aient dû, suite à nombreuses attaques mortelles de la flore de Valir-IV, se réfugier dans la base scout.

Randa Flint estimait de son côté que Valir-IV, la planète toute entière, n'était qu'un seul organisme vivant, dont les animaux et les plantes ne seraient que les organes et qui n'aurait qu'un unique esprit. Ce n'était pas un écosystème ordinaire.

Randa Flint leur avoue être naturellement psionnique, car sur son monde d'origine, la planète terra-formée Shartack-13, les habitants devaient développer des pouvoirs psy de bouclier mental pour lutter contre des sortes de radiations mortelles qui affectaient tous les êtres vivants ! En son for intérieur, un peu parano, Gmurk suspecte immédiatement un Réservoir des Symboles ...

Randa avait décidé d'utiliser son pouvoir psy quand elle avait compris la nature des agressions mentales de séduction et l'influence omniprésente de Valir-IV. Les spores aussi participaient à cette emprise par de subtils effluves d'attaque biologique.

Elle avait réalisé l'importance du danger quand elle avait vu, incrédule, ses compagnons organiser un pique-nique improvisé, quittant la base sans scaphandre en laissant la base grande ouverte. Elle s'était alors réfugiée dans un médi-bloc, qu'elle avait protégé d'un bouclier mental le rendant indétectable et invisible psioniquement.

Gmurk était ravi d'avoir ramené des échantillons de spores et de champignons qui pourraient être analysés ici.

Se disant que Randa Flint a zappé près d'une vingtaine d'années de l'évolution de l'A.G., Gmurk décide soudainement de se présenter à elle comme un mercenaire chargé de protéger l'équipe d'archéologiques, et qu'ils avaient tous quatre été sauvés par un méga qui les avait transités jusqu'ici. La scout est rassurée, certaine que Norjäne viendrait les aider. Il y avait en effet dans la base avec eux un messager galactique. Une certaine Joah Calvi.

Laquelle avait dû malheureusement succomber elle aussi au charme ensorcelant de la planète

...

Mais Gmurk finit par s'emmêler les pédales dans ses demi-mensonges et, après quelques explications confuses et plusieurs contradictions de sa part, Corina décide de dire la vérité à la jeune femme. Elle lui résume brièvement la situation d'exil de tous les mégas.

Randa Flint, qui leur doit la vie, comprend leur impératif d'anonymat et accepte d'omettre leur intervention méga dans le compte-rendu qu'elle fera.

Perturbée d'avoir appris qu'elle avait raté près de vingt ans, plongée dans le sommeil artificiel d'un caisson de survie, elle n'a qu'une hâte. Regagner l'A.G. et retrouver ses proches, sa famille, ses amis ... Elle se tourne vers Gmurk. Y a-t-il un astroport ici ? Une radio hyper-onde ? Qui doit-elle remercier si ce n'est les mégas ?

Corina lui dit de remercier les *Shaani*.

Gmurk, qui n'est pas venu depuis longtemps, est un peu désarçonné par ces questions. Il avoue n'en avoir aucune idée. Mais il pense immédiatement au vaisseau des Dompteurs, en orbite autour de Miiwan à son dernier passage. Ceux-ci avaient dû prendre contact par radio avec le sol de la planète lorsque le Réservoir des Symboles avait disparu et cessé d'émettre ses ondes parasites. Ils avaient dû apprendre que ceux dont ils étaient sans nouvelle étaient en vie et prisonniers à GmurkTown et avaient probablement négocié avec les ABD-DE.

Et ils possédaient eux un vaisseau spatial (un Dog Déus) et une radio hyper-onde.

Gmurk ouvre silencieusement la porte du laboratoire et jette un œil avant de la refermer. Un couloir en pierre, assez richement décoré de tapis, de tentures, de tableaux.

Randa les informe que ses compagnons ont quitté la base dans un véhicule, doté d'une pile nucléaire et de panneaux solaires. Ils étaient partis pour leur pique-nique en direction des forêts et de la plaine à l'Est de la base, en suivant les berges du fleuve.

La jeune femme était persuadée qu'ils n'étaient pas morts.

Si elle avait voulu les tuer, la planète aurait émis des spores mortelles et n'aurait pas cherché à les séduire par ses enchantements. Valir-IV avait donc un autre objectif en les attirant loin de la base. Pour les étudier ? Pour les absorber en elle et les intégrer ?

« *Il faut les sauver !* », insiste Randa.

Corina lui explique qu'il était aberrant d'y retourner sans préparatif, et qu'il leur fallait mûrement se préparer avant de remettre les pieds sur Valir-IV.

Pendant que Gmurk, qui vient de faire les frais d'une scotomisation, demande à la jeune femme si elle accepte d'abaisser ses défenses mentales pour un sondage psy, en fait un transfert méga, pour mieux comprendre son pouvoir de bouclier mental, Corina réveille Nagylone pour lui expliquer aussi le topo.

L'A.I. comprend immédiatement qu'ils sont complètement ailleurs et qu'ils ont quitté la base scientifique de Valir-IV. Elle remercie Corina de l'avoir sortie de là et d'avoir sauvé Félicia à plusieurs reprises sur Valir 4. De sa propre initiative, elle s'explique sur son comportement envers Félicia dans la base « Eurêka ».

Elle était persuadée que Corina avait été désintégrée par le robot et, se méfiant de Loki, avait saisi l'occasion de s'enfuir de la station où elle se sentait en danger.

Nagylone émet ensuite le désir de retourner sur Virus.

Corina se montre compréhensive. Elle lui raconte qu'ils s'étaient retrouvés sur Valir-IV en même temps qu'elle par pure coïncidence et qu'ils étaient venus pour une tout autre mission. Pas du tout en la pourchassant et pour se venger d'elle !?!

Nagylone semble un peu rassurée. Elle propose à Corina un compromis : permettre à Félicia d'avoir son libre-arbitre et d'agir comme bon lui semble pendant le même nombre d'années

qu'elle avait vécu elle-même dans son corps après sa fuite de la station.

Corina essaie d'obtenir d'avantage de l'A.I., mais celle-ci refuse catégoriquement de leur transmettre les données confidentielles sauvegardées sur « Euréka ». Même si elle serait jugée pour haute trahison si jamais elle était reprise, elle restait fidèle à l'Assemblée Galactique. Elle garderait ces renseignements secrets et promettait de ne les transmettre à personne, pas plus à eux qu'au Jaïtce Lorwann de Virus.

Corina accepte. Elle explique à Nagylone qu'elle doit désormais se faire passer pour Félicia, une archéologue en mission sur Valir-IV avec plusieurs personnes. Raconter qu'ils avaient subi les assauts de la planète, ce qui avait provoqué leur fuite vers la base scout puis leur départ précipité. Elle aura ensuite le choix entre quitter Miiwan pour aller où elle voulait dans le 5<sup>ème</sup> Univers, ou rester à GmurkTown qui, selon Gmurk, accueillait tous les étrangers.

Pendant ce temps, Gmurk a réussi son transfert dans Randa Flint. Par une réminiscence, en tant que psy, il comprend les mécanismes mentaux du bouclier mental sur soi et les objets inanimés. Cela lui permettra de créer lui-même ce pouvoir en limitant les risques d'alimenter en énergie son double-négatif... Il réalise que la principale préoccupation de la jeune femme est de revoir les siens, et il entame son rétro-transfert.

Mais encore faudrait-il qu'il ait encore assez de puissance méga pour y arriver. Comme un gros débile, le bourrin, qui n'est guère habitué à utiliser ses capacités de méga, n'a pas suffisamment d'énergie. Le rétro-transfert cesse brusquement et Gmurk est toujours dans le corps de Randa ! Epuisé, vidé, incapable de retourner dans son corps !! Et sous la menace d'être rappelé dans sa Prison Temporelle transféré dans la jeune femme !!!

Il ne lui reste qu'une solution : se reposer dans un médi-bloc en accéléré pour récupérer.

Nagylone semble très intriguée par le corps cristallisé de Gmurk et lui demande l'autorisation d'en prélever quelques particules ou fragments cristallisés pour les étudier.

Gmurk/Randa refuse net, tandis que Corina reste sur ses gardes, prise à nouveau de soupçons. Elle surveille Nagylone du coin de l'œil.

Gmurk fait mine d'être éventuellement intéressé ; peut-être accepterait-il en échange de certaines infos secrètes d'« Euréka », peut-être certaines études scientifiques sur les changements d'état de la matière (comme les polymorphes sur Banshee).

Nagylone lui explique que les expériences sur l'énergie méga faites dans la station étaient principalement tournées vers le transfert. L'A.G. avait récupéré les cylindres de transit utilisés à l'époque par les messagers galactiques pour éviter les roulettes galactiques, avant l'utilisation systématique des Portes de Transit. Et ils cherchaient à les faire refonctionner.

Gmurk prétexte que ces données ne sont pas suffisamment importantes pour valoir quelques fragments cristallisés.

Avant de se reposer, le méga interconnecte son casque et le Trad-Mod 3 de Félicia à un ordinateur, pour y transférer toutes les informations, vidéos et images récupérées sur Valir-IV, ainsi que les principes tactiques du Kuixo.

Il y explique en détail comment déplacer les petits cubes Tyggs, et demande aux Miiwaniens de s'y imprégner afin de mieux comprendre le mode de fonctionnement et la stratégie militaire Tyggs.

Nagylone se rapproche de Corina et tente une nouvelle fois de se justifier. Elle semble sincèrement désolée et regretter son geste, et elle est prête à les aider pour programmer le médi-bloc de Gmurk/Randa.

L'A.I. s'aperçoit bien vite que Corina surveille ses moindres faits et gestes, et s'étonne. Les mégas ne font-ils donc pas eux aussi des transferts dans le corps d'autres personnes ? N'a-t-elle pas fait de même avec Félicia ?? Pourquoi cela serait-il bien pour eux et mal pour elle ??? Corina souligne qu'il y a une différence majeure : les mégas, eux, quittent le corps de leurs hôtes et leur rendent leur vie.

Nagylone semble y réfléchir, tout en continuant de programmer le caisson sous le contrôle de Corina.

Gmurk les rejoint, et l'A.I. souligne qu'il est quand même curieux que le corps d'un méga se cristallise lors de son transfert et que c'est peut-être un élément très important. Les Tyggs, d'origine minérale, interviennent sur l'esprit, tandis que les mégas se transfèrent par esprit alors que leurs corps se minéralisent ... Ce ne peut pas être une coïncidence !

Gmurk discute avec elle car il partage le même point-de-vue, et il lui explique que sur Miiwan, elle devrait avoir toute la latitude pour négocier toute information. Il lui confirme une nouvelle fois qu'elle peut être accueillie ici, comme ailleurs, pour il entre dans le médibloc, un peu inquiet.

S'il fait le fier-à-bras devant les filles, il craint une intervention de son double-négatif pendant son sommeil, faisant suite à la création de son nouveau pouvoir psy, ou d'être rappelé dans l'InterContinuum par sa Prison Temporelle.

Il prend tout son matériel au cas où, recommandant à Corina de ne pas oublier de prendre son corps cristallisé si jamais ils étaient rappelés pendant son sommeil.

Corina et Nagylone restent à discuter en cherchant un terrain d'entente.

La méga s'assied à un pupitre d'ordinateur et, tout en discutant avec l'A.I., commence à taper sur un clavier numérique. Écoutant les conseils de Gmurk, elle fait un résumé des principales informations pouvant intéresser les Miiwaniens selon son ami.

Elle y parle de l'avancée du globo-bulbon dans le 5<sup>ème</sup> Univers et de l'Étincelante Menace qui pouvait le repousser.

D'Olmèkatl, la planète des prêtres noirs, ancêtres des cénobites et ayant résisté aux Tyggs avant de devenir leurs esclaves.

D'Héos, où c'est en faisant recueillir dans des plaques d'or la souffrance de suppliciés que les Tyggs obtiennent les parois décorant les cubes.

Des armes de contact anti-Tyggs développées par Gmurk, en séparant la proto-matière noire et blanche.

À son réveil, Gmurk a la joie de voir qu'il est toujours sur Miiwan. Pas pour longtemps.

Déjà, ils commencent tous deux à ressentir les premiers rappels de l'InterContinuum.

Ce n'est plus qu'une question d'une heure ou deux avant d'être rappelés.

Corina préfère se transférer dans son kattshikat. Qu'elle prénomme Aniroc.

Ne pouvant repartir dans sa Prison Temporelle accompagnée d'une créature vivante, elle serait ainsi rappelée dans le corps d'Aniroc, remportant avec elle son propre corps cristallisé comme objet !

En se transférant dans l'animal, Corina augmente encore ses liens psychiques avec le petit félin. Elle comprend désormais son langage et ses phéromones.

Grâce à ses premières réminiscences, elle apprend qu'il avait pour but sur Valir-IV de se lier avec un être fort, afin d'être protégé contre les grands carnassiers ayant élu domicile au RdC de la base scout. S'il en avait eu l'occasion, il aurait pu ainsi se lier tout aussi bien avec un tank-crabe ... ou avec le Duke, s'il était tombé sur ce puissant psy.

Le kattshikat catalyse l'énergie psy de l'être avec qui il se lie ; il est capable d'en augmenter les pouvoirs psys et de partager ses propres connaissances psionniques.

Corina cherche alors à en savoir davantage. Quels seraient ses liens avec Valir-IV ? En l'emmenant, avait-elle emporté un morceau de Valir-IV ou juste un petit animal ???

Malheureusement, un peu fébrile, Corina rate sa réminiscence, incapable de savoir qui ou qu'était donc vraiment son compagnon psy à quatre pattes ...

### **New-GmurkTown :**

Gmurk réussit cette fois son rétro-transfert. Il se rhabille et remet son équipement.

Et laissant Corina, transférée dans le corps du kattshikat, avec Randa Flint et Nagylone, il sort du laboratoire.

Il ne croise aucun garde dans les couloirs et le bâtiment ne donne aucun signe d'occupation récente. Un peu dépité, Gmurk regarde anxieusement par une fenêtre au Nord.

La ville paraît encore plus grande qu'elle ne l'était !

Il ne voit plus de bidons-villes ni de baraques bricolées de bric et de broc.

Les bâtiments sont en dur. Il aperçoit de nombreuses constructions en hauteur, d'architecture amazone, les maisons sont devenues des HLM, et il remarque plusieurs semblants de buildings. D'innombrables champs cultivés couvrent désormais les flancs de la montagne. La forêt à l'Ouest a été entièrement déboisée. Et il remarque un quartier résidentiel s'étendant maintenant derrière le château, à la place de l'ancienne décharge !

Gmurk est étonné. Il fait nuit et pourtant, il n'y a pas beaucoup de lumières dans la ville ! Alors qu'à son dernier passage, sept ans auparavant, GmurkTown vivait 24 heures sur 24, tout aussi active de nuit que de jour.

Inquiet, il gagne une fenêtre de l'autre côté du château, côté Sud

Et il regarde alors en direction du port et des anciens aménagements portuaires de son pote Gromb.

Une gigantesque construction ferme à présent la rade. Reliant entre eux les récifs où se trouvaient auparavant les fortins militaires, une route bitumée fait le tour de la ville. Et un énorme viaduc part plein Sud vers la mer, ses piliers s'enfonçant droit dans l'océan !

Cet édifice, une autoroute 4-voies, n'avait pu être construit sans l'assistance conjointe de la technologie amazone et des engins sous-marins des Renégats pour le terrassement.

Perplexe, Gmurk réalise alors que la ville semble, si ce n'est à l'abandon, énormément dépeuplée. Ne semble plus y habiter que moins de 10% de la population qu'elle pourrait accueillir ! Comprenant que les habitants, et notamment tous ses anciens amis des ABC-DE, ont dû partir ailleurs, il cherche alors dans l'urgence, un peu paniqué, à recontacter par radio quelqu'un. N'importe qui !

Restée dans le laboratoire, Corina ressent soudain le rappel du Non-Lieu. Agrippant son corps cristallisé de toute la force de ses griffes et de sa queue, elle disparaît dans le néant devant les Randa Flint et Nagylone, médusées.

Gmurk finit par tomber sur la fréquence d'un routier, le conducteur d'un camion 12 tonnes apparemment. Un dénommé *Loup Solitaire* qui vient de crever au kilomètre 379.

Tout en finesse, pressé par le temps et inquiet que personne ne vienne se préoccuper des deux jeunes femmes qu'ils doivent laisser derrière eux dans ce château déserté, le méga se présente



comme Gmurk, l'original, le seul, le vrai !

D'une trentaine d'années, le routier a certes entendu parler du mythe 'Gmurk' lorsqu'il n'était qu'un gamin, mais il croit évidemment à un canular. Il reste tout d'abord perplexe devant l'insistance de son interlocuteur, qui se présente comme étant Gmurk mais qui dit vouloir transmettre un message prioritaire aux dirigeants même de la planète en utilisant une simple ceebee !

N'importe quoi, seuls les routiers communiquent encore ainsi. Leurs dirigeants utilisent, eux, les super-ondes !

Il apprend à Gmurk sans le vouloir que les habitants ont en effet quitté la ville pour migrer vers une ville plus moderne par-delà le viaduc : **New-GmurkTown** !

Tout d'abord incrédule, le routier finit néanmoins par sembler convaincu. Gmurk lui explique qu'il doit de toute urgence prévenir les responsables de la planète, Sanieth, Arzoon, Saddam, n'importe quel ABC-DE, et leur dire de se rendre le plus vite possible dans le laboratoire de Saddam Faladje du château abandonné.

Ils y trouveront deux femmes qu'ils doivent aider, ainsi que de nombreuses informations de la plus haute importance.

Puis il coupe court à la transmission, avant de rejoindre au pas de course le laboratoire.

Après avoir constaté la disparition de son amie et expliqué la situation à Nagylone et à Randa Flint, Gmurk les invite à attendre les secours mais à explorer quand même les autres pièces du château à la recherche d'un éventuel poste émetteur de radio hyper-ondes.

Il branche ensuite son casque sur un ordinateur au moyen d'un câble et interconnecte les liaisons informatiques de la webcam du poste info et de sa propre caméra intégrée, pour pouvoir se filmer à l'envers de face.

Il commence alors un long monologue, un message à l'attention des siens, des dirigeants de New-GmurkTown, de sa femme, de son fils, de ses potes ... même s'il cherche à cacher son émotion pour ne pas en rajouter dans le larmoyant et attrister ceux qui verront ce message sur l'ordinateur de Saddam, le son de sa voix devient de plus en plus étranglé par la tristesse de ne pas pouvoir leur parler en chair et en os ...

Il leur dit combien il les aime et leur assure que, malgré ses disparitions à répétition, il est toujours vivant quelque part, luttant pour leur sécurité... et c'est en leur parlant, le cœur déchiré, qu'il disparaît lui aussi dans sa Prison Temporelle, sa disparition subite concluant ainsi la vidéo numérique qu'il enregistrerait.

