

Prisonniers du temps

MISSION 12

Le Sanctuaire d'Athéna ...

Personnages impliqués : Gmurk et Corina.

Partie des 16 et 17/01/2010

Planète : « *Olympia* »

Prison '4 étoiles' :

En rejoignant sa Prison Temporelle, Corina ressent aussitôt que quelque chose y a changé. Maintenant qu'elle est libérable et à même d'être réincarnée dans la réalité physique dans son propre corps et avec ses pleines capacités mentales, mais qu'elle reste emprisonnée dans l'InterContinuum car il n'en est pas de même des autres prisonniers, les Gardiens ont pu néanmoins découvrir de nouvelles pistes de progrès.

Entre deux réincarnations, à l'intérieur de sa bulle, Corina aura désormais la possibilité d'être transférée dans un ectoplasme méga et donc d'y avoir un corps matériel. Son esprit pourra s'incarner dans de la matière ! Et elle y aura même accès à ses pouvoirs surnaturels sous condition critique !

Les Guetteurs restent incapables -pour l'instant- d'y matérialiser du matos et ne peuvent créer qu'un petit laps de temps restreint, de quelques dizaines de secondes maximum, dans la bulle. Mais c'est déjà inespéré et mieux que rien.

Corina tente l'expérience immédiatement et se retrouve dans un ectoplasme vermiforme. Un ver à deux pattes, terminées par des sabots, au long corps s'achevant par une queue fourchue, doté d'une tête mi-loup mi-chèvre avec 4 cornes de bouc !

Elle n'a que quelques secondes devant elle, contemplant de ses propres yeux (!) l'immensité vertigineuse des flots d'énergie de l'InterContinuum, avant que le corps ectoplasmique ne disparaisse et qu'elle reparte en flot de particules dans le Non-Lieu. Médusée, elle hésite ... et n'a pas le temps de faire quoi que ce soit d'autre.

De son côté, Gmurk a la surprise d'être contacté par Mulan.

L'ectoplasme effleure sa bulle temporelle et entre en contact télépathique avec lui. Selon lui, son ami Gmurk l'aurait contacté car il souffrait et avait grand besoin de son aide ectoplasmique !?!

Le bourrin n'y comprend d'abord rien, avant de réaliser que c'est probablement son double-négatif qui a agi ainsi en utilisant l'un de ses pouvoirs psy.

Mais dans quel but ? Pourquoi contacter Mulan ?

Apparemment, selon la créature du Non-Lieu, pour lui demander d'être ses yeux et ses oreilles ... Gmurk est dubitatif et soupçonneux. Il est heureux d'avoir ainsi l'occasion d'être en contact avec Mulan, mais se demande ce que son double mijote.

Il conseille à Mulan d'être méfiant et de s'assurer qu'il a bien affaire au vrai Gmurk, et pas à quelqu'un se faisant passer pour lui, avant de croire quoi que ce soit. Le méga lui recommande de ne l'écouter que s'il lui apparaissait visuellement.

Puis Gmurk décide de le présenter à Némó, plus familière dirons-nous avec les pratiques et les malversations des personnes réelles.

Nos deux compagnons ont le sentiment profond de ne rester qu'une fraction de seconde dans le Non-Lieu, avant d'être immédiatement contactés par Némó. Curieux !?! Était-ce dû au nouvel état de Corina, ou à la perte de mémoire de Gmurk, mais en tout cas, à peine ont-ils réintégré leurs prisons que les voilà de nouveau envoyés tous les deux en mission par les Guetteurs.

Ils ont aussi l'impression que de nombreux flux d'énergie distordent les autres Prisons Temporelles.

Jaitce Lorwann semble contrarié, énervé, comme si sa propre prison se refermait sur lui, l'empêchant de participer aux missions et l'isolant davantage. Il a envie de tout péter.

Ils ressentent un bref contact télépathique avec deux autres prisonniers, que tous croyaient à jamais perdus et dissous dans l'InterContinuum, Griumshift et Onyx.

Et de leur côté, le Duke et Trent sont envoyés simultanément semble-t-il vers une autre destination, une autre mission, un autre monde.

Une mission qui craint :

Némó explique la situation à Gmurk et Corina.

Les Guetteurs sont de nouveau très inquiets. Apparemment à cause de ce qui se passe dans un Univers de type E qui serait lié à une multitude de planètes (les Guetteurs eux-mêmes n'étaient pas capables d'en déterminer le nombre exact. Comme si d'innombrables pys différents rêvaient du même Univers de type E dans lequel ils projetteraient tous ensemble leurs rêves et leurs fantasmes ...

Toutes ces planètes étaient, de plus, localisées dans le 6^{ème} Univers, chez les Tyggs ! Et qui plus est, au cœur même de leur galaxie, au centre de cet univers !! Là où ne règnent normalement que le chaos cosmique, les trous noirs, les quasars, etc ...

Pire encore, les Gardiens de l'InterContinuum avaient détecté dans cet Univers de type E une autre forme d'énergie surnaturelle, ni psionnique, ni méga, ni magique ?!?

Cela ne les avait jamais inquiétés auparavant, car il y avait toujours eu des échanges énergétiques très importants entre les Aésirs et les habitants de cet Univers de Type E. Mais récemment, les Guetteurs s'étaient aperçus que des êtres vivants, possédant cette énergie surnaturelle en eux, quittaient cet Univers Psionnique pour rejoindre le monde physique.

Que se passait-il là-bas ? Les Guetteurs souhaitaient que les Prisonniers du Temps aillent enquêter pour voir ce qui se tramait et refermer cette porte de sortie, quelle que soit sa nature.

S'il s'agissait d'une faille spatio-temporelle, les mégas pourront créer une porte de transit à l'emplacement de cette déchirure pour la refermer.

S'il s'agissait d'un Tygg, ils avaient désormais des moyens de le combattre.

Et s'il s'agissait des Aésirs, dont les Guetteurs se méfiaient davantage suite aux suspicions des héros et depuis les événements récents survenus sur Shamazantha et les tensions avec Terfangander, eh bien ... nos héros improviseront et pourront faire, s'ils reviennent vivants, un rapport aux Guetteurs pour qu'ils agissent en connaissance de cause ! ...

La plus grande crainte des Gardiens était bien sûr qu'il s'agisse d'Aésirs malfaisants.

Ce qui entraînerait une guerre irrémédiable dans le Non-Lieu.

Dans le corps du jeune kattshikat, Corina peut repartir avec tout son équipement. N'ayant pas grand-chose à remporter, elle choisit son corps cristallisé, une aiguille, un briquet, une lime à ongles et ses trois bagues en or.

Gmurk, lui, doit faire un tri drastique. En véritable James Bond, il arrête son choix sur 5 objets : son casque à pointes évidemment, le Trad-Mod 3 avec le traducteur/décodeur Tygg, un objet de la Loge, un paralysant et son gant anti-Tygg.

Il était paré, les Tyggs n'avaient plus qu'à se tenir à carreaux.

La dimension parallèle d'Olympia :

Le rayon de transit fuse à travers l'espace et le temps, droit sur un halo de lumière éblouissante et impénétrable, qu'il traverse. Gmurk constate que la position des étoiles ne correspond ni à l'Univers Départemental, ni au 6^{ème} Univers (en fait, il doit probablement s'agir de l'Univers Homo-Primal) !

Le voile de la réalité se transforme encore, comme si on déchirait un autre niveau de conscience. Flux de particules, les deux mégas foncent désormais sous un beau ciel bleu, éclairé d'un soleil éclatant, et survolent une île couverte de reliefs montagneux.

Ils aperçoivent bientôt une cité antique à flanc de montagne, de style gréco-romain, avec des piliers, des temples à chapiteaux, des agoras, des arènes, des amphithéâtres et d'innombrables escaliers taillés dans la roche menant aux différentes strates de la cité.

Le rayon de transit se dirige droit vers un petit bâtiment du niveau inférieur.

Les deux compagnons se rematérialisent juste contre un mur, dans un endroit austère et spartiate. La pièce, en forme de croix, est construite intégralement en marbre : gris, rose, blanc. Des arches remplacent les portes sur les côtés, et de nombreux piliers parfaitement alignés jalonnent la pièce.

Ils ne sont pas seuls. Dissimulés par les colonnes de marbre, ils aperçoivent une silhouette humaine en train de s'entraîner sportivement de l'autre côté de la salle, visiblement à quelque art martial.

L'air est frais, tout à fait respirable, et il ne fait pas froid. L'apesanteur est normale, ils se sentent même un peu légers, en pleine forme, d'une pêche physique incroyable !

Corina fait aussitôt son rétro-transfert, quittant le corps du kattshikat pour réintégrer son corps cristallisé. Du coin de l'œil, Gmurk croit voir deux fois de suite Corina se décristalliser et se recristalliser à quelques secondes d'intervalles ?? Un petit problème de rétro-transfert ... ou bien le problème de désynchronisation temporelle mentionné par les Guetteurs, où Corina ferait deux fois les mêmes choses !

Le félin, un peu apeuré, se blottit contre ses jambes, tandis que Gmurk, se dissimulant derrière un pilier, observe discrètement le type à l'entraînement.

Corina calme Aniroc avec qui elle peut désormais communiquer télépathiquement, et le petit félin bleu est aussitôt critiquement apaisé.

Gmurk constate que l'homme, occupé à s'entraîner sur des sacs de sable et un mannequin en bois de kung-fu, transpire à peine, alors qu'il enchaîne rapidement une succession de mouvements d'arts martiaux de manière quasi-invisible à l'œil nu. Le guerrier, ce ne peut qu'en être un, est de type asiatique ; bien bâti, c'est une véritable armoire-à-glace, large d'épaule, très musclé, avec un petit chignon sur le haut du crâne. Il porte des sandales aux pieds et n'est vêtu que d'un pagne.

Gmurk parcourt la pièce du regard et repère de l'autre côté de la salle une couche rudimentaire, quelques étagères fixées au mur avec des bols d'encens et une petite statuette d'éléphant dessus, ainsi qu'un petit coffre en bois, ouvert sur un tas de vêtements jetés pêle-mêle. Les étoffes sont de type hindou, très colorées.

Gmurk est une nouvelle fois tout nu, habillé de son seul casque à pointe, et Corina est en pagne ! Les Gardiens leur ont parlé du 6^{ème} Univers ; s'ils sont chez les Tyggs, ils sont en territoire hostile et ils allaient devoir se planquer et rester inaperçus pour enquêter discrètement.

Gmurk est sur le qui-vive, aux aguets. Il chuchote à l'oreille de son amie qu'ils ne sont guère discrets vu leurs teintures de peau respectives ... Tous deux se rapprochent silencieusement des arches et jettent un regard dehors pour se faire une idée de la population.

Ils voient passer de nombreuses silhouettes, humaines, à l'allure militaire et spartiate, vêtues de toges romaines ou de braies gauloises. Certains portent des genouillères, des épaulières, et quelques pièces d'armure ... Des gardes font des tours de ronde sur un mur fortifié, portant des casques à collerettes, des lances et des boucliers.

Une silhouette féminine, athlétique, traverse brièvement leur champ de vision. Equipée d'une tenue de sport moulante, plus moderne, elle dissimule son visage derrière un masque de métal intégral (sans trous pour les yeux).

La moitié des habitants sont asiatiques, mais la population est cosmopolite. Et ils entendent de nombreux autres bruits d'entraînement provenir des bâtiments voisins.

Pendant que l'homme poursuit son entraînement, réalisant des prouesses sportives au-delà de l'humainement possible, Gmurk en profite et gagne discrètement le coin de la pièce où il a repéré le coffre, se cachant de pilier en pilier.

Il subtilise subrepticement une tunique assez discrète, pouvant dissimuler son corps au maximum, et enduit sa main non gantée d'un peu de talc blanc. Sa peau verdâtre devrait moins être remarquée.

Sur une étagère, à côté de la statuette d'éléphant, il remarque un petit flacon de liquide rouge.

Restée à l'entrée, Corina constate que de grandes flasques en métal sont installées aux 4 coins de la pièce, pouvant permettre la nuit venue de chauffer et de s'éclairer. Elle réfléchit un instant comment faire pour se fabriquer un masque en métal, comme la fille entrevue dans la rue, au moyen de ces flasques mais, dépitée, doit abandonner cette idée un peu trop optimiste.

Huruko Waïsoka :

Tandis que Gmurk rejoint Corina, se glissant de nouveau entre les piliers, il se fait malencontreusement repéré par le sportif.

Le silence tombe dans la pièce. Le type s'arrête net et s'adresse à Gmurk dans une langue inconnue. Corina, qu'il n'a pas remarqué, parle la langue des terriens de la Compagnie des Glace et comprend grosso-modo ce qu'il dit :

« *Qui va là ? Halte ! Que vous faire dans demeure ?* »

Gmurk, tout penaud de s'être fait remarqué stupidement en train de ramper comme un voleur, continue comme si de rien n'était et qu'il était normal qu'il se déplace ainsi !

Alors que l'homme s'approche de lui, Corina surgit de derrière un pilier et se dévoile soudain, en lançant : « *Nous sommes venus en amis !* »

Le type se tourne un peu surpris et s'adresse alors à elle, mais elle ne capte rien à ses paroles.

Sans qu'il fasse preuve de la moindre agressivité ni colère, il ramasse une serviette et s'éponge la nuque, l'air sûr de lui. Puis il se dirige vers Corina et, après un léger sursaut en voyant de plus près son étrange apparence de femme amphibienne, il lui tend la main tout en continuant de parler dans sa langue. Corina ne comprend presque rien, mais parvient à comprendre le mot « hospitalité ».

Gmurk les rejoint, continuant de bondir de pilier en pilier d'un air con.

Huruko Waïsoka, car tel est son nom, toise Gmurk des pieds à la tête et lui tend la main à son tour. Gmurk la lui serre et tente un salut jugueur. Immédiatement, Huruko l'imité et effectue les mêmes mouvements à toute vitesse. Il retient sa force et heureusement.

Car Gmurk ressent une force surpuissante dans ces simples coups de salut, qui auraient envoyé valdinguer à plusieurs mètres presque n'importe qui !

Huruko les entraîne ensuite vers un coin de la pièce, vers le coffre, tout en les pointant à tour de rôle d'un air interrogatif : « *Poséidon* » dit-il en désignant Corina, « *Asgard* » en montrant Gmurk ...

N'obtenant aucune réponse de ses hôtes, il s'agenouille et se saisit d'une amphore pour leur offrir deux bols d'eau pure qui, dit-il, s'écoule du Mont Olympe. Tout en leur expliquant qu'il n'a guère autre chose à leur offrir, car il jeûne depuis plusieurs jours pour s'entraîner.

Difficilement, Corina et lui arrivent à se comprendre ... en anglais !

Huruko semble les prendre visiblement pour d'anciens ennemis vaincus, des apprentis, venus ici pour les aider.

Huruko semble heureux qu'ils soient « *venus renforcer les forces du Sanctuaire, car les récentes guerres divines l'ont affaibli et de nombreux chevaliers ont péri lors des dernières guerres.* »

Il leur demande s'ils sont là eux aussi pour le Tournoi de Bronze, à l'issue duquel Athéna, la grande déesse, redistribuera quelques armures saintes de bronze pour les guerriers dignes de les revêtir. Tout content qu'il leur ait donné une excellente raison de se trouver là, nos compagnons acquiescent sans trop savoir de quoi il peut donc parler.

Huruko leur raconte que « *leur Grand-Pope était un traître et qu'il avait fallu purifier le Sanctuaire. Seuls quelques Chevaliers du Zodiaque avaient résisté et, après maints combats et sacrifices, la lumière de la justice avait de nouveau brillé sur le Sanctuaire. Le Grand-Pope s'était suicidé quand sa duplicité avait été révélée au grand jour. La vérité avait éclaté, et tous les Chevaliers survivants avaient prêté serment à la nouvelle incarnation d'Athéna, une jeune fille nommée Saori. Après la Bataille des 12 Maisons, il y avait eu une autre guerre, contre le Dieu de la Mer Poséidon, puis une nouvelle plus meurtrière contre Hadès, le Dieu de la Mort. Tous les Chevaliers d'Or étaient morts dans le conflit, et le plus fervent défenseur d'Athéna lui-même avait été mortellement blessé lors de son combat final contre Hadès. Les autres Chevaliers de Bronze partis au Royaume des Morts combattre ce Dieu et ses sbires n'étaient jamais revenus. Mais ...* », rajoute-t-il, « *... le Sanctuaire est le fer de lance de la protection de la Terre contre l'ennemi. Il n'a malheureusement jamais été autant affaibli et il a grand besoin de nouveaux Chevaliers protecteurs. Le Tournoi de Bronze donnera sa chance à tous les apprentis comme nous.* »

Corina est perplexe, d'autant plus en entendant parler de ces chevaliers tout d'or vêtus. Mais, enthousiaste et exaltée par ce récit, elle traduit à Gmurk ce qu'Huruko vient de lui raconter en anglais.

Des chevaliers aux armures d'or, voilà bien la description d'ultimes défenseurs face aux Tyggs, pense Gmurk. Et quelle coïncidence que ce soit justement après la disparition de ces

chevaliers, en combattant Hadès -le Dieu de la Mort-, que certains habitants de cet univers clos parviennent désormais à rejoindre la réalité de l'univers physique !

Gmurk est convaincu : il leur faut rétablir la dernière ligne de défense et aider ce Sanctuaire ! Des guerriers humains en symbiose avec des armures de métal, un peuple de super-guerriers combattants, la présence de mythologies et de langues terrestres du passé, tout cela parlait un peu trop à nos deux amis

Et pour intervenir, il était évident qu'ils devaient pouvoir communiquer facilement avec les habitants de ce monde.

Après avoir fini de traduire brièvement à son compagnon l'histoire du Sanctuaire, Corina demande donc à leur hôte de répéter une nouvelle fois son histoire à Gmurk, qui a la comprenette un peu difficile, mais dans la langue qu'il employait à leur arrivée et qui semble être la plus courante ici (du grec ancien) !

Le Cosmos ou la fusion des énergies surnaturelles :

Gmurk branche discrètement son Trad-Mod 3 sous sa tunique et, faisant mine d'écouter Huruko, il en profite pour se concentrer et méditer quelques minutes.

Pendant que leur interlocuteur recommence son histoire, mais cette fois-ci en grec, et qu'ils ne comprennent donc rien à ce qu'il raconte pourtant avec ferveur, Gmurk fait le vide en lui et cherche à ressentir la réalité de cet Univers de Type E.

Ce guerrier semblait capable d'exploits physiques tout bonnement inhumains, il était d'une telle force, d'une telle rapidité. Après tout, la réalité d'un tel univers psionique est autre, et eux aussi étaient peut-être capables ici de performances impressionnantes.

Gmurk fait rouler ses muscles, essayant de changer la perception qu'il a de son propre corps.

Corina imite son ami en écoutant Huruko d'une oreille distraite, mais n'ayant jamais eu personne comme Möglin Megriwah pour lui expliquer les principes de base de la méditation, elle n'arrive pas à se concentrer.

En revanche, Gmurk a subitement une révélation !

Tandis qu'il perçoit peu à peu l'énergie surnaturelle qui règne ici, il obtient la réponse à l'une des questions fondamentales qu'il se posait depuis si longtemps quant à la possibilité d'utiliser conjointement ses trois capacités surnaturelles.

Cette aura et cette énergie surnaturelle perçues par les Gardiens, ce **Cosmos** qui anime ici tous les habitants, est bien la fusion des trois énergies : méga (lien avec les Aésirs, dont les constellations fournissent l'énergie aux Chevaliers), psy (Univers de Type E) et magique (rituels des Chevaliers).

Tout excité, Gmurk fait immédiatement part à Corina de cette découverte. Son Trad-Mod 3 ayant déjà bien travaillé, il connecte son oreillette, la passant de temps à autre à Corina, afin d'écouter davantage Huruko.

Ce-dernier se demande si les valeurs, l'éthique et les règles de chevalerie de ses deux interlocuteurs, qu'il prend apparemment toujours pour des envoyés de Poséidon et d'Asgard (!?), peuvent correspondre aux idéaux des Chevaliers de Bronze.

Gmurk lui avoue qu'ils viennent d'encore plus loin que les territoires dont il parle et qu'ils ne sont pas des apprentis de ces Dieux. Mais qu'ils possèdent certaines valeurs qui, il l'espère, sont conformes aux idéaux du Sanctuaire : respect de l'adversaire, sportivité, honneur, courage, défense de la justice et du Bien, etc ... Corina confirme partager ces mêmes valeurs.

Satisfait, Huruko leur explique qu'un chevalier est au service de la justice, qu'il a devoir de

protéger les habitants de la Terre contre toutes les menaces et qu'il doit être prêt à défendre Athéna et le Sanctuaire dès que celle-ci l'ordonne, même au prix de sa propre vie. Et que quelque soit l'endroit où il se trouve, il a pour devoir de venir défendre Athéna si celle-ci l'appelle !

Tout en jetant un coup d'œil à sa petite statuette hindou, symbole d'un autre panthéon polythéiste terrien, Huruko leur avoue qu'en ce qui le concerne, il aspire à obtenir l'Armure de Bronze de l'Eléphant. Il leur précise que les phases éliminatoires auront lieu cet après-midi même, et qu'ils pourront sans mal trouver dans le Sanctuaire une habitation pour qu'ils puissent se reposer avant le début des combats. Bien entendu, ils sont les bienvenus dans son humble demeure s'ils souhaitent rester chez lui en attendant.

En réponse à leurs interrogations, il leur explique que toute technique de combat est possible, mais qu'il est conseillé de ne pas abuser des mêmes attaques trop souvent, car un bon Chevalier est capable d'analyser les coups qui lui sont portés et ne se fait généralement pas avoir deux fois par la même attaque. Il leur explique que le Cosmos permet de décupler les pouvoirs des Chevaliers, et qu'ils doivent apprendre à brûler leur propre Cosmos intérieur pour atteindre le sixième sens ... Voir même le septième sens !

Gmurk et Corina restent perplexes. Il est clair que les deux *Shaani* ne vont pas se lancer dans le tournoi sans rencontrer d'abord Saori, la réincarnation de la déesse Athéna, afin de vérifier ses intentions, trouver s'il y a un lien entre elle et les Aésirs ou les Tyggs, et se faire leur propre opinion.

Ils décident dans un premier temps de trouver des vêtements adéquats pour le Tournoi de Bronze, en particulier un masque pour Corina. Puis de demander une entrevue avec Athéna, si possible. Avant de s'entraîner dans l'éventualité qu'il leur faille tout de même participer à ce tournoi.

A la découverte du Sanctuaire :

Les deux messagers galactiques prennent congés de leur compagnon, promettant de le retrouver dans l'après-midi, et ils sortent dans la rue. Avant de partir, Corina demande à leur hôte s'il aurait quelque pièce de tissu à lui prêter, et elle se sert de l'écharpe que lui tend généreusement Huruko pour cacher son absence de cheveux et ses ouïes.

En son for intérieur, Gmurk est un peu honteux d'avoir *emprunté* en douce l'une de ses tuniques, alors qu'il lui aurait visiblement suffi de la lui demander, et il se promet de la lui rendre.

Gmurk semble alors se surpasser dans l'utilisation des techniques mégas et il s'aperçoit des grandes possibilités surnaturelles offertes dans cet Univers de Type E. Bien que cela ne soit pas son premier réflexe habituellement, mais prenant exemple sur ses compagnons mégas, il fait un sondage alors qu'ils avancent parmi la population et constate l'importance des résistances au transfert de tous les gens autour de lui ; même Corina a une résistance plus forte que d'habitude remarque-t-il ! Il ressent même le Cosmos dans les pierres et les objets inanimés, comme si tout ici était animé d'une âme.

Certaines parties du Sanctuaire sont en ruines, mais tous les matériaux (d'origine Tygg ?) sont animés d'une vie propre qui semble les régénérer assez vite ...

Laisant Huruko poursuivre ses exercices, ils se dirigent vers l'agora située un peu plus bas et gagnent le bâtiment du forgeron afin d'y négocier quelques pièces d'armure. Corina troque l'une de ses bagues en or contre un masque, deux épaulières, un plastron et deux genouillères. Le forgeron leur explique aussi de quoi sont faites les Armures des Chevaliers (les armures

kamui se composaient de 3 matières : le gamaïone, l'orychalque et la poussière d'étoiles) et qu'ils pouvaient les réparer eux-mêmes grâce à leur don inné de forgeron (?).

En quittant son échoppe, et tandis qu'ils déambulent au milieu des étals, Gmurk constate bientôt que leur Trad-Mod 3 a emmagasiné suffisamment de vocabulaire pour fonctionner parfaitement. Il en transfère les données dans l'ordinateur de son casque, laissant l'appareil à Corina.

Alors qu'ils regagnent la partie haute du Sanctuaire, pour tenter de rencontrer Athéna et que Corina s'habille tout en marchant, Gmurk regarde fébrilement autour de lui, tentant de repérer des matériaux et des ustensiles pour se confectionner sommairement sa propre armure ... Il récupère ainsi quelques flasques métalliques dans plusieurs maisons inoccupées et, parvenant à les tordre grâce à sa seule force physique (!), il attache les morceaux entre eux à l'aide d'une chaîne pour se confectionner un plastron.

Ils rejoignent bientôt le niveau supérieur des habitations, apercevant au loin le temple d'Athéna. Et plutôt que de suivre le chemin faisant le tour des bâtiments par l'est, ils décident d'aller au plus rapide (le temps presse !) en coupant à travers la petite forêt bordant les quartiers ouest. Plusieurs guerriers s'y entraînent d'ailleurs, réalisant, tout comme Huruko, des prouesses sportives impressionnantes !

Gmurk et Corina cherchent à les imiter, tentant de faire brûler leur Cosmos pour voir s'ils auraient eux aussi des possibilités hors normes.

Ils sont bien prêts de réussir tous deux mais, piètres magiciens, ratent leur révision des runes ... C'est tout essoufflés et en sueur qu'ils ressortent de l'autre côté des bois, précédés d'Aniroc qui se défoule et semble revivre au milieu de cette nature non-hostile.

Au bout du chemin, ils arrivent enfin au niveau du temple, stoppés par une grille derrière laquelle campent plusieurs gardes de faction.

Ils demandent alors audience auprès d'Athéna et l'un des gardes, qui s'est rapproché, leur demande alors s'ils sont les émissaires annoncés par Râ.

Secouant la tête, ils répondent par la négative. Le garde laisse alors Gmurk et Corina à l'entrée et part voir son supérieur.

Le Chevalier Pâris :

Il revient bientôt accompagné d'un Chevalier d'Argent à l'armure étincelante, qui s'avance jusqu'à la grille et les jauge rapidement. Tous deux ont potentiellement le Cosmos d'un Chevalier de Bronze et, d'un ton radouci, il se présente alors à eux comme le Chevalier Pâris, affecté à la protection du Temple d'Athéna.

Les deux compagnons lui expliquent qu'ils sont venus de très loin car un danger menace Athéna. Peut-être même ces soi-disant représentants de Râ laissent-ils entendre, suite à une impulsion subite de Gmurk qui trouve bizarre cette demande d'audience à ce moment précis.

Et ce nom de Râ ne lui dit rien qui vaille, il lui rappelle furieusement les faux-dieux d'Héos !

Beaucoup trop de choses depuis leur arrivée ici lui rappellent étrangement le Concept Tygg : les Chevaliers et leurs armures de poussière d'étoiles à la place des Nécromancers-Sorciers avec leurs armures psys. Les chevaliers surentraînés du Sanctuaire au lieu des super-guerriers que les Tyggs cherchaient à créer sur Miiwan avec leurs expériences. Les Déités de ce monde remplaçant les faux dieux d'Héos. Et l'omniprésence des Terriens, tant dans les interventions Tyggs que dans les explications d'Huruko !!! ...

Pâris reste dubitatif mais, à l'annonce d'un éventuel danger planant sur Athéna, il les invite à le suivre. Tout en précisant qu'ils avaient intérêt à ne pas avoir menti ...

Alors qu'ils suivent Pâris parmi les colonnes et les statues, ils voient de nombreux Chevaliers de Bronze et d'Argent à l'entraînement dans l'enceinte du temple.

Personne ne semble prêter attention au casque à pointes customisé de Gmurk, et ils constatent que la présence de technologie (parfois évoluée) sur certaines armures ne semble étonner personne, et ce même si l'ensemble des habitants du Sanctuaire vit de façon spartiate comme au temps de l'antiquité terrestre !

Entrevue divine :

En arrivant au temple, faisant appel à leurs souvenirs, ils reconnaissent de nombreux autres dieux et demi-dieux représentés par les statues ornant l'impressionnant édifice : Artémis, Aphrodite, Hercule, Apollon, ... mais, note Gmurk, curieusement aucune représentation de Zeus !

En se remémorant ce qu'elle connaît des mythes et légendes terrestres concernant Athéna, Corina se souvient subitement que celle-ci, Déesse de la Sagesse et de la Bravoure, a eu un fils dont le symbole est un serpent qui se mord la queue. Celui-ci se prénomme Herictonios. Ce qui, dans la mythologie nordique, se traduit par Jormundandr !

... Comme l'Aésir tué par le Duke !?! ...

Suivant Pâris, ils traversent les jardins, pénètrent dans le temple qui leur paraît encore plus gigantesque de l'intérieur, décoré de colonnes vertigineuses, et atteignent les pieds d'une gigantesque statue d'Athéna en marbre, dont le bouclier et la cuirasse sont couverts d'or. Un bon présage songe Gmurk.

Deux silhouettes surgissent de derrière la statue et s'avancent vers eux : une frêle jeune femme d'origine japonaise, plutôt mignonne, habillée en petite fille modèle, accompagnée d'un serviteur-intendant d'un certain âge, une sorte de domestique au crâne chauve, vêtu d'un costard-cravate déplacé !

La jeune fille tient un sceptre d'or à la main. Elle semble entourée d'un halo lumineux naturel.

Pâris met un genou à terre en s'inclinant. Gmurk et Corina l'imitent aussitôt.

Athéna les invite à se relever, et Pâris lui explique alors d'un ton théâtral les raisons de la venue des deux étrangers : « *Voici Corina et Gmurk, venus de très loin pour te prévenir d'un danger !* ». Athéna le remercie, l'invitant d'un léger mouvement de la tête à les laisser : « *Tu peux aller maintenant ...* ». Pâris est surpris par ce manque évident de sécurité mais regagne néanmoins l'entrée du temple, où il se poste vigilement.

« *Vous pouvez parler en toute sécurité, je n'ai rien à cacher devant mon tuteur* » leur annonce-t-elle alors en se tournant vers eux. Gmurk et Corina se relèvent et s'avancent vers elle.

En se retrouvant devant la jeune femme, Gmurk se sent rassuré et en confiance. Il décide alors de faire preuve de franchise et se présente ouvertement comme un être venu d'ailleurs, envoyé par des créatures d'un niveau de conscience supérieur. Athéna souligne qu'on peut donc considérer ces créatures comme des êtres supérieurs, et donc pourquoi pas comme des Dieux ! ... De quoi d'autre d'ailleurs pourrait-on les qualifier ???

Songeur, Gmurk se dit qu'elle n'a peut-être pas tort finalement, mais il se ravise soudain, lâchant laconiquement : « *Ben ... perso, moi, mes potes les Guetteurs, j'les appelle les*

Poissons ! » !?!

Les mégas lui expliquent ensuite le danger que ces créatures ont perçu (l'anomalie de la faille) et qu'ils ont été envoyés ici pour aider à régler ce problème.

Gmurk est pour une fois parfaitement clair dans son discours !

Athéna leur confirme qu'elle a effectivement ressenti une déchirure du Cosmos, une fuite de leur énergie vers les Terres Extérieures, et qu'elle a l'intention d'envoyer les jeunes recrues désignées par le Tournoi de Bronze enquêter sur ce phénomène : ils devront pour cela traverser le Styx, un fleuve menant par delà l'ancien Royaume des Morts sur lequel régnait Hadès. Elle ignore ce qui s'y trouve et n'a aucune idée de la nature de cette brèche ...

Gmurk lui fait remarquer que l'envoi de jeunes recrues dans un endroit pareil est peut-être suicidaire, et que pour s'assurer de leur retour, peut-être vaut-il mieux que Corina et lui les y accompagnent !

Athéna est étonnée de cette valeureuse proposition d'aide de la part d'étrangers, et elle les encourage alors à participer au Tournoi pour obtenir éventuellement l'atout supplémentaire des armures kamui sacrées qui les choisiraient. Leurs pouvoirs seraient d'une aide précieuse là où ils devaient se rendre aux confins de l'Olympe ...

A sa grande surprise, nos héros se montrent humbles et peu sûrs de leur performance face à ces Chevaliers du Zodiaque. Athéna les rassure sur leur niveau de Cosmos plus qu'honorable mais se demande bien d'où provient leur incapacité à le contrôler.

Elle se propose de les y aider grâce à ses pouvoirs divins de guérison.

Les pouvoirs d'une Déesse :

Gmurk est confiant. Sans hésiter, il s'agenouille devant elle et celle-ci appose alors son sceptre en or contre le front du guerrier.

L'âme de Gmurk est aussitôt inondée d'un Cosmos salvateur, qui n'a aucun mal à le guérir de ses troubles mémoriels ainsi qu'à annihiler la gêne d'accès aux pouvoirs surnaturels due aux prisons temporelles.

Le voilà en possession de toutes ses capacités psioniques, méga, mais aussi magiques ! Athéna se tourne ensuite vers Corina, qui semble malgré tout hésiter de longues secondes, avant de faire de même.

Nos héros sentent immédiatement qu'il leur sera plus facile désormais de faire brûler leur Cosmos intérieur.

Gmurk avoue cependant à la jeune femme qu'ils ne pouvaient malheureusement pas être adoubés Chevaliers et lui prêter serment, n'étant pas sûrs de pouvoir répondre à son appel compte tenu de qui ils étaient.

Devant les incertitudes de Gmurk, Athéna leur explique que se lier à une armure kamui et prêter serment à son ordre étaient deux choses différentes, et que dans le cas où une armure sacrée les choisirait, ils n'auraient pas obligatoirement le devoir de la servir jusqu'à leur mort ! ...

Après son court séjour sur Miiwan, Gmurk avait compris qu'il devait maintenant tourner la page. Sa planète d'origine évoluait désormais sans lui et, s'il y demeurait attaché par le cœur et veillerait toujours à sa sécurité, il n'était plus lui-même qu'un mythe ou un personnage de livres d'histoire numériques, enregistrés sur bloc-diamant ...

Toujours agenouillé, Gmurk enlève soudain son casque et, pris d'une inspiration, un peu troublé, il demande à la *Déesse* s'il peut la toucher tout simplement. Celle-ci n'y voit aucun

inconvenient, précisant qu'avant l'incarnation d'Athéna en elle à sa maturité, elle n'était qu'une jeune fille ordinaire, Saori Sato.

Ne semblant pas repoussée par l'aspect verdâtre, échevelé et légèrement pustuleux du bourrin, elle approche ses mains. Lorsque Gmurk les lui saisit, il ressent immédiatement l'aura bénéfique empreinte d'une grande humanité d'Athéna : sa compassion, son courage, son amour des autres ...

Gmurk est satisfait, il a choisi le bon camp. Il en est sûr.

Athéna s'adresse ensuite à Corina et la félicite de son amour du règne animal, lui précisant que ce type d'affection fait toujours de bons Chevaliers, d'ardents défenseurs de la Vie.

Puis Athéna déclare être heureuse de les avoir rencontrés, et après les avoir remerciés chaleureusement pour leur engagement à l'aider, elle décide de terminer l'entretien.

Quelle que soit leur décision par rapport au Tournoi, y participer ou pas, elle les invite le soir même au banquet qu'elle comptait organiser en l'honneur des vainqueurs. Banquet durant lequel elle comptait leur présenter la mission qu'elle souhaitait leur confier.

Tous auront le choix d'accepter ou non.

Avant de la quitter, nos deux compagnons la mettent une nouvelle fois en garde contre cet émissaire de Râ, dont elle n'a été informée de la venue que seulement quelques jours auparavant, au moyen d'un papyrus. Voyant dans ce nom une relation avec le Dieu-Soleil de la mythologie égyptienne, Gmurk a un mauvais pressentiment à son égard et ils insistent fortement sur les précautions qu'elle doit prendre vis-à-vis de ce soi-disant 'ambassadeur'.

Mais Athéna n'est pas inquiète et leur explique qu'elle se doit, tant par honneur que par devoir, de recevoir cet émissaire de Râ courtoisement et sans apriori, comme elle l'a fait pour eux en les accueillant sans suspicion ...

Bien que le danger encouru par Saori soit réel selon lui, et ce malgré la sérénité affichée d'Athéna quant aux défenses du Sanctuaire, Gmurk comprend son point-de-vue.

A fond la forme ! :

Ils prennent tous deux congé, rejoignant le Chevalier Pâris qui les attend à l'entrée du temple. Repensant à ce que leur a raconté Huruco, ils espèrent secrètement que cet émissaire n'est pas venu là uniquement pour assister au tournoi et espionner ainsi les techniques d'attaque des futurs Chevaliers de Bronze.

En quittant le temple, et alors qu'ils retraversent la forêt en sens inverse, il leur prend soudainement l'envie d'expérimenter à nouveau leur Cosmos, suite à l'intervention d'Athéna. Evidemment, cette fois-ci, tout leur semble plus facile, et dès leur première tentative, ils parviennent tous deux simultanément à fusionner leurs énergies et à embraser leur Cosmos intérieur !

Leur force et leur rapidité décuplées, ils traversent la forêt à une vitesse folle, larguant sur place le petit Aniroc obligé de les suivre grâce à son odorat.

Alors qu'ils s'arrêtent à l'orée des bois, surplombant la cité en contrebas, leur 6^{ème} sens les avertit soudain qu'une silhouette féminine leur fonce dessus, arrivant à toute vitesse de la forêt en courant derrière eux ...

Gmurk et Corina font un petit bond sur le côté, pour éviter la silhouette qui vient s'immobiliser entre eux. Une 2^{ème} Corina s'arrête alors devant nos amis stupéfaits et, comme si elle entendait des bruits venant de la forêt, fait un petit bond d'esquive sur le côté comme

pour éviter quelqu'un ... et fusionne comme un fantôme avec la première Corina !?!

Son Cosmos toujours embrasé, Corina décide alors de tenter une expérience.

Elle demande à Gmurk de ne pas bouger, s'approche et lui donne une petite tape sur la joue, avant de faire un pas sur le côté.

A la grande surprise de Gmurk qui, stupéfait, voit une 1^{ère} Corina s'approcher de lui et lui taper la joue (en lui glissant : « *c'est pour toi Loki, en souvenir du pot de fleur !* »), avant de voir une 2^{nde} Corina rester sur place immobile, avant de s'approcher à son tour exactement de la même façon et lui taper la joue, tout comme la 1^{ère} !?! ...

Cette désynchronisation temporelle était, ils devaient le reconnaître, assez perturbante ... mais elle pourrait avoir certains avantages, se dit Corina en retenant un sourire malicieux.

Ils redescendent vers la ville basse et finissent par dénicher un édifice inoccupé, en ruines mais avec une fontaine intérieure. Il s'agit d'anciens thermes grecs où ils établissent leurs quartiers pour quelques heures. Tandis que Corina reste à se reposer, plongée dans l'eau cristalline de la fontaine, Gmurk décide de retourner voir le Chevalier d'Argent Pâris pour lui demander conseils et voir s'il pourrait suivre son apprentissage quelques heures durant.

Enflammer son Cosmos, c'était bien. Mais savoir comment développer ses propres pouvoirs de chevalier, c'était mieux ! ☺

Sur le chemin, et alors qu'il court à longues enjambées parmi les arbres, il s'arrête brusquement. Bondit vers un tronc d'arbre. Y donne un bon coup de poing. Et s'immobilise sur le côté en observant derrière lui.

... mais aucun autre Gmurk-fantôme ne vient l'imiter !?!

Des élèves appliqués :

Gmurk parvient rapidement aux portes du Temple et demande à voir Pâris.

Ce-dernier arrive bientôt, l'air un peu interrogatif. Gmurk lui demande alors de l'aider dans sa quête du Cosmos, suite aux révélations d'Athéna et dans l'optique de participer au Tournoi de Bronze pour obtenir une armure kamui.

Pâris comprend son engouement et déclare être prêt à laisser de côté ses obligations pour lui permettre de faire éclore son potentiel. Potentiel dont il a déjà ressenti une puissance inattendue chez un novice.

Le Chevalier lui révèle qu'il ne lui reste plus désormais qu'à trouver son lien avec une constellation, son « Aésir », pour parfaire son Cosmos ...

Pâris observe Gmurk silencieusement, puis propose de lui enseigner une première technique spéciale, avec l'utilisation de son armure -composée de son casque à pointe et de son étrange gant griffu-, comme vecteur.

Gmurk est enchanté et ne se fait pas prier pour suivre ses conseils. En lisant son aura, le Chevalier d'Argent a conscience de toutes les possibilités du méga et remarque ses facultés d'apprendre hors norme.

Pâris lui explique que comprendre son Cosmos en développant une première technique lui permettrait par la suite d'en créer d'autres par ses propres moyens.

Le Chevalier lui propose de s'entraîner dans ses appartements.

Gmurk le suit, tout surexcité par l'idée d'obtenir une armure qui serait une forme de symbiose avec les Tyggs et lui permettrait peut-être de mieux comprendre ceux-ci.

Pâris ne semble pas du tout étonné par la technologie du casque et du gant de son élève. Il commence par l'aider à récupérer l'intégralité de son Cosmos et ses pleines capacités surnaturelles, en apposant ses mains sur son corps en divers points d'acupuncture.

En un clin d'œil, revoilà notre bourrin en pleine possession de ses capacités pionniques, magiques et mégas !

Le Chevalier lui explique ensuite comment les attaques se dépensent en énergie et comment le Cosmos peut être utilisé pour amplifier certaines techniques de combats spéciales, en fonction d'un vecteur physique, des compétences du combattant, des effets du pouvoir et des dégâts physiques occasionnés éventuellement.

Au bout d'une heure, Gmurk réussit ainsi à créer une première technique de combat de pointes d'armure. Ce pouvoir s'appellera *'les Morsures Monstrueuses de Gila'* se dit Gmurk avec fierté.

Puis il remercie Pâris et part chercher Corina, afin que celle-ci puisse à son tour suivre l'apprentissage du Chevalier d'Argent pendant une heure ou deux.

Gmurk quitte le bâtiment et prévient les sentinelles, en faction près des grilles, que son amie est attendue par le chevalier Pâris et qu'ils la laissent entrer.

Puis il embrase son Cosmos et part rejoindre son amie en fonçant tout droit à folle allure, passant directement par la falaise qu'il dévale à toute vitesse et franchissant les murs d'enceinte d'un seul bond.

Il réveille Corina, qui se sent en pleine forme, et l'informe que Pâris l'attend dans sa demeure pour lui prodiguer à son tour quelques leçons.

Les gardes, prévenus par Gmurk, lui ouvrent les grilles dès son arrivée, sans aucun problème, et l'un d'eux la conduit jusqu'aux appartements du Chevalier d'Argent.

Pâris commence par jauger le potentiel du Cosmos de Corina, avant de scruter avec intensité le kattshikat, lorsqu'il remarque le petit félin rôdant dans la pièce.

Contrairement à son compagnon, d'instinct plus guerrier, le Chevalier perçoit chez elle une onde pacifique, et il la voit plutôt comme un protectrice de la paix ayant des affinités avec le monde animal.

Après quelques réflexions, Corina décide d'apprendre une technique de défense physique lui permettant, telle une anguille, et dans le cas d'une esquive réussie, de contrer une attaque physique par une contre-attaque immédiate difficile à parer. Ce sera *'l'Esquive de l'Anguille'* !

Lorsqu'ils entendent sonner les trompettes annonçant le début du tournoi, Pâris lui prodigue ses derniers conseils. Il l'encourage d'ailleurs à rester sagement dans les gradins pour observer et analyser les premiers combats, avant de relever elle-même un défi.

Corina le laisse vaquer à ses devoirs de Chevalier d'Argent et elle redescend du temple, comme de nombreux Chevaliers autour d'elle, remarque-t-elle.

L'appel des trompettes :

De son côté, Gmurk a continué à s'entraîner, essayant de créer un pouvoir tout seul comme un grand. Après quelques tâtonnements, il réussit finalement à créer un pouvoir de démultiplicateur de 'Gmurk-faisant-n'importe-quoi' (comme son pouvoir psy), mais dont un 10^{ème} imitera ses coups de façon débile mais en infligeant de réels dégâts psychiques.

Il appellera ce pouvoir *'les Multi-Yeux Globuleux du Verdâtre'* ! Voilà un nom qui sonnait bien débile et dont ses adversaires ne se méfieraient pas.

Les trompettes sortent Gmurk de sa méditation. La foule se masse dans les rues et gagne l'entrée du plus grand des théâtres. En sifflotant, Gmurk s'assoit sur un muret près du chemin principal. Lorsqu'il voit passer Huruko perdu au milieu de la foule, Gmurk le rejoint et ils suivent le mouvement tout en discutant.

Corina les rejoint bientôt, et Huruko la félicite de son nouvel accoutrement guerrier.

Les simples habitants et les apprentis chevaliers s'installent dans les gradins et le silence se fait, tandis qu'Athéna s'avance sur son balcon. Brandissant son sceptre doré qui illumine de rayons de soleil la foule, elle entame son discours d'accueil, de remerciement et de motivation.

Au sommet du théâtre, ils aperçoivent alors le majordome qui accompagnait Athéna pendant leur rencontre, tirer sur une corde et faire ainsi tomber une draperie couvrant des formes cubiques. Dévoilant alors une douzaine d'urnes sacrées noires, couvertes de gravures, des sortes de cubes en orychalque, bref en proto-matière Tygg !!!

Une fois les urnes sacrées révélées, Athéna conclut son discours en adressant ses encouragements à tous.

Saori ne semble ni soucieuse ni blessée, et Gmurk et Corina ne repèrent aucun signe d'un éventuel émissaire de Râ à ses côtés, ni même dans les gradins. Tant mieux songent-ils, un petit peu rassurés.

Le grand Tournoi de Bronze peut à présent commencer.

Les premiers prétendants se précipitent immédiatement dans l'arène. Leur attitude et leur comportement ne semblent d'ailleurs guère correspondre aux idéaux chevaleresques recherchés. Il s'agit avant tout de gros balaises, des vantards et des fiers-à-bras ...

L'attitude des combattants rappelle à Corina, songeuse, la description que lui avait faite Loki du Chevalier-Lumière envoyé par les Aésirs.

Les combats sont si rapides que nos héros sont obligés d'utiliser leur concentration stellaire pour suivre les mouvements. Gmurk n'a d'ailleurs même pas le temps de le réaliser que les deux premiers combats sont déjà terminés ! En quelques secondes !! Il n'avait strictement rien vu !!!

La force de l'Eléphant :

Peu à peu, des apprentis plus valeureux et respectueux commencent à combattre entre eux.

Huruko, assis à leur côté, finit par se décider et descend dans l'arène lancer un défi, annonçant qu'il est là pour honorer le kamui de l'Eléphant. Immédiatement, un autre combattant aux longs bras, d'un aspect un peu simiesque, relève son défi et descend dans l'arène pour le combattre.

Huruko est obligé d'utiliser plusieurs de ses techniques spéciales pour vaincre cet adversaire d'un niveau équivalent au sien : *'la Charge de l'Eléphant'*, *'les Défenses du Mammouth'* ou encore *'la Trompe Faciale'*. Un adversaire surnois dont il doit notamment contrer une attaque-surprise dans le dos.

Tandis qu'Huruko se dresse victorieux et que son adversaire, ayant fait preuve de duplicité, est hué par le public, Gmurk et Corina remarquent les Chevaliers d'Argent discuter rapidement entre eux et le regard d'Athéna se tourner discrètement vers une urne.

Huruko les rejoint et ils constatent que ses blessures ont déjà commencé à se régénérer !

Après l'avoir félicité chaudement pour sa victoire et son combat, ils reportent leur attention sur l'arène, cherchant à détecter un adversaire qui leur correspondrait. Ni trop faible pour ne pas le ridiculiser, ni trop fort pour ne pas perdre stupidement ... Mais la fin du tournoi approche et toujours rien.

Modeste victoire ! :

Désespérant de voir un adversaire à sa mesure, Corina s'apprête à descendre dans l'arène pour lancer elle-même un défi, quand Gmurk repère soudain un type aux cheveux bleus, avec une mèche lui tombant sur les yeux, s'avancer d'un air supérieur et arrogant. Plus habillé que les gens d'ici, il est vêtu d'une tenue rouge et utilise un bâton de pèlerin pour marcher.

Tout en faisant tourner son bâton autour de lui avec dextérité, Shocan se dit « bien assez digne pour n'importe laquelle de ces douze armures qui aura l'honneur de revêtir son corps ». C'en est trop ! Sans dire un mot, Gmurk se lève et descend jusqu'à l'arène.

« Tu es bien audacieux de relever mon défi ! Tu n'as pas ta place ici, étranger. Je vais te renvoyer d'où tu viens. Comment te nommes-tu d'abord ? » Et dans l'instant, Shocan embrase immédiatement son Cosmos.

Gmurk lui donne son nom, avant de se tourner lentement vers Athéna pour la saluer.

Et après avoir échangé un bref regard avec Pâris, le bourrin enflamme à son tour son Cosmos.

Gmurk frappe en premier, afin de tester son adversaire. Celui-ci n'arrive ni à parer ni à esquiver ses attaques, et Gmurk lui assène d'entrée une série de coups de poing surpuissants, lui infligeant d'importants dégâts et réduisant ses forces au tiers de ses compétences !

A la deuxième action de Gmurk, son adversaire dépense une partie de son Cosmos pour tenter une attaque simultanée. Shocan hurle « *par le Bâton du Pèlerin !* », tandis qu'il pointe son bâton vers Gmurk. Ce-dernier bloque son attaque, fait une parade, et l'entrave en immobilisant son adversaire contre lui avec son propre bâton !

Il lui demande alors de se rendre, lui faisant remarquer qu'il a bien combattu et qu'il serait dommage d'aller plus loin. Shocan finit par laisser tomber ses bras le long de son corps, tout en lâchant son bâton.

Gmurk le libère et fait quelques pas, craignant une fourberie quelconque. Il en profite pour régénérer son Cosmos et Shocan, ayant l'air un peu désemparé, fait de même avec ses points de vie.

Gmurk se retourne vers Athéna. Celle-ci semble avoir apprécié sa prestation et être fière de son comportement.

De son côté, Shocan a ramassé son bâton et, après avoir remis sa capuche, s'éloigne comme un pèlerin pestiféré sous les sifflets du public.

Gmurk fait taire d'un geste les quolibets et les insultes. Il rappelle son adversaire, le félicitant pour ce combat mais l'encourageant « à poursuivre son entraînement car il avait encore un peu de chemin à effectuer pour y arriver ». Shocan le salue et le remercie de cette leçon d'humilité tout en quittant l'amphithéâtre.

Les spectateurs apprécient apparemment le comportement de Gmurk. Celui-ci, tout content de l'ambiance qui règne dans le Sanctuaire, ne peut s'empêcher de dansouiller sa petite gigue (sur l'air de Rain Man) pour exprimer sa satisfaction, tout en poussant des cris à la gloire d'Athéna, des Chevaliers et du Sanctuaire avant de chanter le refrain des ABC-DE.

Gmurk fait beaucoup d'émules parmi les spectateurs, et même Huruko et Corina se laissent gagner par l'euphorie générale du stade.

Alors qu'il regagne sa place en gesticulant dans les gradins et en criant « *Vive Athéna ! Vive le Sanctuaire !! Vive les Chevaliers !!!* », le Miiwanien aperçoit du coin de l'œil les Chevaliers d'Argent chuchoter entre eux, comme pour Huruko.

La Couronne Boréale :

Motivée par l'ambiance et n'ayant toujours pas trouvé d'adversaire à son niveau, Corina se décide. Elle descend à son tour jusque dans l'arène, escortée d'Aniroc.

« Je m'appelle Corina et je brigue une Armure Sacrée en relation avec l'Eau ! »

Gmurk entend bien quelques remarques désobligeantes (« pourquoi elle va pas voir les troupes des Mariniers de Poséidon celle-là ? »), avant de voir une jeune femme-chevalier rejoindre Corina.

C'est une rousse, aux cheveux tressés en natte et enroulés comme un chignon.

« Je me nomme Viviane, et je brigue le Bronze Saint de la Couronne Boréale. Mon mentor m'a appris à vénérer la constellation d'Ariane. » Elle extirpe de sous sa jupette un fil. *« Je relève ton défi, Corina, fille des Eaux. Que la meilleure gagne et soyons plus fair-play que certains de ces combattants ! »*

Les deux femmes embrasent simultanément leur Cosmos. Par télépathie psionique, Corina contacte son kattshikat et lui demande de faire une diversion, afin de surprendre Viviane ou lui faire peur. Mais le petit félin n'est pas assez vif face à la rapidité foudroyante des combattantes.

Viviane a l'initiative, mais Corina augmente son Cosmos pour agir en même temps qu'elle ! La méga décide d'utiliser sa technique spéciale de '*l'Esquive de l'Anguille*', évitant facilement l'attaque de son adversaire, surprise par sa vitesse. Et Corina place sa contre-attaque en déclenchant l'une de ses décharges électriques naturelles.

Viviane concentre son Cosmos pour résister au choc électrique, mais celui-ci est suffisamment violent pour lui faire perdre conscience immédiatement. Quelques dixièmes de seconde à peine après le début du combat !

Elle s'écroule sur le sol, parcourue d'un arc électrique ...

Corina se précipite pour la retenir mais alors qu'elle va pour la déposer à terre, elle s'aperçoit elle-même en train d'esquiver une attaque qui n'a pas lieu et venir donner un second choc électrique au corps de Viviane déjà inconscient !?! Avant que cette 2^{nde} Corina-fantôme ne vienne se fondre en elle comme la dernière fois. Aniroc lui-même semble un peu perturbé d'avoir été contacté mentalement une seconde fois ...

Corina s'agenouille, tout en demandant par télépathie au kattshikat de s'asseoir à ses côtés. Elle rassure mentalement son compagnon félin, déçu de ne pas avoir répondu à ses attentes.

Elle aperçoit alors les Chevaliers d'Argent discuter entre eux une nouvelle fois, tandis qu'Athéna l'observe attentivement avec compassion, avant de porter son regard vers deux armures kamui, semblant hésiter.

Un bon tiers de la foule acclame la gagnante, et même Huruko attrape Gmurk par les épaules, tout enjoué, très impressionné, et ravi de voir de tels alliés rejoindre le Sanctuaire pour les aider.

Viviane revient à elle en moins d'une minute. Corina la félicite, soulignant son manque de chance et, peut-être, ses erreurs tactiques. La jeune femme reconnaît la victoire sans conteste de Corina et espère qu'elles resteront amies.

Après quelques échanges fraternels et amicaux, Corina remonte dans les gradins.

L'envoyé de Râ :

Les quelques combats qui suivent n'égalent ni en vitesse ni en puissance les duels de Corina et de Gmurk. Le tournoi se termine par quelques combats moins spectaculaires et, mis à part Huruko Waisoka et nos deux compagnons, seuls 3 ou 4 autres chevaliers peuvent espérer être récompensés à la hauteur de leur prestation.

Les trompettes sonnent, annonçant la fin du tournoi.

Athéna s'avance sur son balcon et remercie une nouvelle fois les valeureux combattants qui ont tenté leur chance. Mais tous ne peuvent être récompensés, et seuls les plus forts mériteront une armure kamui. Elle annonce alors qu'un grand banquet sera organisé en l'honneur des vainqueurs le soir même, et qu'elle leur expliquera à cette occasion la mission qu'elle a à leur confier.

Mais alors qu'elle s'apprête à appeler les combattants victorieux et les inviter à rejoindre la piste pour être dignement récompensés, un éclair de lumière jaillit du soleil et frappe le centre de l'arène, disparaissant dans une bulle lumineuse d'où émerge lentement une silhouette humaine en armure.

Craignant une attaque contre Athéna et repensant à sa propre expérience sur Banshee, Gmurk se met en transe psy et décolle immédiatement en lévitation pour s'interposer, venant se placer en bouclier humain entre l'apparition et Saori.

Tout en déclenchant ses phéromones, Corina ordonne par gestes à Aniroc de rejoindre le balcon d'Athéna, et le petit félin s'élançe en courant dans les gradins en grondant, le poil hérissé.

La silhouette qui émerge de la bulle sort lentement en marchant. Elle est massive et porte une armure kamui rouge et violette. L'homme a les cheveux crépus, le teint basané, une petite barbiche persane au menton. Il porte un casque à pointes de type buffle ou taureau, avec des pointes deux à trois fois plus grandes sur les épaules. Son armure est quasi-intégrale et il est cuirassé comme d'une armure de plaque.

Il s'avance lentement vers Athéna et regarde la foule d'un air de défi, avant de s'adresser directement à Saori dans un grec très approximatif, avec un fort accent.

« *Je suis Hapi, le Chevalier du Taureau Sacré, l'ambassadeur de Râ annoncé par le papyrus il y a de cela trois lunes.* ». En entendant ce nom, les mégas se rappellent qu'Hapi, ou Hapis, était le fils du dieu-créateur de la mythologie égyptienne Ptah.

Avec un air vaniteux et suffisant, le dénommé Hapi crache au sol et gratte le sol de ses bottes en forme de sabots, projetant de la poussière derrière lui. Le guerrier embrase alors son Cosmos.

Aussitôt imité par les Chevaliers du Sanctuaire, ainsi que par Gmurk et Corina. Toutes les pièces de l'armure d'Hapi se détachent alors du corps massif et s'assemblent à ses côtés afin de représenter le Taureau Sacré.

Gmurk se tient toujours en lévitation juste devant Athéna, immobile à quelques dizaines de centimètres du balcon.

Hapi en profite pour jauger l'énergie de cet adversaire potentiel, grâce à sa concentration stellaire. Et Corina et Gmurk en profitent pour faire de même. Hapi possède apparemment trois techniques spéciales et semble d'un niveau légèrement inférieur aux leurs.

« *Je suis venu comme Râ me l'a ordonné. J'interromps ainsi le discours de votre 'déesse' pour vous signaler que ce tournoi n'est pas terminé. Annoncez donc les noms de vos*

gagnants, et je défie n'importe lequel d'entre eux, sur le sol de votre propre arène, en signe d'avertissement ! Râ sait très bien que les chevaliers du Sanctuaire veulent se mettre en travers de ses desseins ... Je suis prêt à offrir mon kamui à qui relèvera mon défi et sera capable de me battre ! » déclame-t-il d'un ton sarcastique et menaçant, sûr de lui.

L'un des Chevaliers d'Argent réagit aussitôt à cet affront : *« Qui es-tu donc pour oser venir ici et insulter notre déesse ? Prosterne-toi immédiatement, sinon il va t'en cuire ! »*

Mais Athéna écarte doucement les Chevaliers d'Argent, posant la main sur l'épaule de Gmurk.

Le Prisonnier du Temps garde son Cosmos enflammé et s'écarte. En lévitant, il s'assoit juste à côté, sur la balustrade entourant la corniche. Prêt à intervenir.

Légalement accroupi vers l'avant, il croise ses jambes en sifflant l'air de rien et observe le représentant de Râ.

Athéna toise sereinement le guerrier hostile.

« Il ne sera pas accepté qu'un étranger vienne ici me couper la parole et interrompre cette cérémonie, alors que nous étions prêts à le recevoir avec tous les honneurs dus à son rang ! Néanmoins, tout étranger que tu sois, si certains Chevaliers ici présents veulent relever ton défi, alors qu'il en soit ainsi puisque tu mets ton kamui en jeu. Mais si aucun d'entre eux ne se porte volontaire pour t'affronter, alors tu ne repartiras voir ton maître qu'avec notre dédain pour seule réponse ... »

Les Nouveaux Chevaliers de Bronze :

Athéna tourne alors la tête vers la foule et continue son discours, ignorant Hapi qui se met à fulminer en embrasant derechef son Cosmos.

Saori appelle alors les chevaliers victorieux.

Le premier d'entre eux, un jeune homme en tenue bleue nommé **Shiba**, descend dans l'arène. Il s'immobilise prudemment à l'écart d'Hapi, tandis qu'au même moment, une armure sacrée de couleur verte, celle du **Paon**, sort de son coffre et vient se fixer d'elle-même sur le corps du jeune homme, sous les acclamations de la foule. Shiba semble fier comme un paon.

Puis Athéna appelle leur ami **Huruko**, bientôt rejoint par l'armure sacrée de l'**Eléphant**, qui se déploie à son tour pour venir se fixer sur le corps du jeune homme. D'un air fier, Huruko vient se poster à la droite d'Hapi.

Est ensuite appelée une jeune femme aux cheveux roux orangés, en tenue verte et violette, une dénommée **Kurma**, rejointe par l'armure de la **Tortue**.

Puis c'est au tour de **Corina** d'être appelée par Athéna. Corina, qui a toujours rêvé secrètement d'une mission de ce genre, descend sur la piste aux côtés des autres vainqueurs, fière et heureuse.

Une nouvelle urne sacrée est alors dévoilée et Corina aperçoit alors le totem du **Dauphin**. Et alors que l'armure kamui la vêtit, elle en ressent immédiatement l'aura bénéfique. Confiante, Corina est à son tour persuadée d'avoir fait le bon choix.

Puis la déesse a comme une hésitation. Ses doigts se crispent sur l'épaule de **Gmurk**, et elle se penche à son oreille en murmurant :

« Récupérer le kamui de cet adversaire pourrait être un atout pour les comprendre, mais ... », ajoute-t-elle en lui désignant la dizaine d'urnes sacrées restantes au sommet de l'amphithéâtre, « ... je ressens une Sainte Armure de Bronze qui t'aurait volontiers choisi. Quel est ton sentiment ? Que ressens-tu ? »

Gmurk ne le sent pas vraiment à vrai dire.

Il se méfie énormément de ce Hapi et de cette armure Tygg. Et il préfère donner franchement son avis à la déesse en lui expliquant ses craintes. Et si c'était un piège ? L'homme s'était-il défait de son armure kamui car elle ne partageait pas ses intentions, ou n'était-ce qu'une vile tromperie pour faire rentrer le loup dans la bergerie ?

Athéna se fie à son jugement et reprend alors son discours : « Et le dernier à mériter son armure sainte est un étranger : Gmurk ! ».

Gmurk descend doucement en lévitant et vient se placer silencieusement à la gauche d'Hapi.

Un totem étrange apparaît alors. Gmurk ne sait pas trop si c'est un crapaud, ou une grenouille. Il s'agit d'une kamui de couleur émeraude, quasi-intégrale, dont une partie est hérissée de pointes, avec une queue-fouet et une langue rétractable.

Il s'agit de l'armure sacrée ... du **Caméléon** ! Laquelle vient recouvrir le corps du mutant verdâtre, à l'exception de sa tête ... couverte par son vieux casque à pointes amélioré.

Une 2nde chance :

Hapi n'en peut plus.

« Trêve de salamalecs, ridicules insectes de Zeus ! Râ ne m'a pas envoyé ici pour vous entendre vous auto-congratuler. Je suis prêt à combattre tous ou chacun d'entre vous et à vous faire mordre la poussière, pathétiques que vous êtes ! »

Athéna fait mine d'ignorer ses invectives et s'adresse aux cinq chevaliers vainqueurs : « Vous êtes désormais des Chevaliers de Bronze. Vous êtes libres de dédaigner ce Hapi ou de relever son défi. »

Elle se tourne alors enfin vers le guerrier du Taureau Sacré. « Les chevaliers Corina et Gmurk m'avaient prévenu de ta duplicité. Si l'un de ces chevaliers te fait mordre la poussière, tu pourras repartir avec ton kamui. Nous n'en voulons pas ! », avant de retourner s'asseoir sur son trône.

Pendant ce temps, Corina cogite à toute allure. Sa victoire contre Viviane lui avait laissé un goût amer dans la bouche et elle regrettait que la jeune femme, qui avait preuve de sportivité et d'amitié à son égard, ait échoué à ce tournoi. Elle méritait une seconde chance.

Elle cherche Viviane du regard mais, n'arrivant pas à la repérer dans la foule, contacte par télépathie Aniroc, toujours en faction sur le balcon aux côtés d'Athéna.

Corina lui demande instamment de retrouver la jeune femme grâce à ses sens aiguisés de félin. Mais le petit kattshikat est perdu, entouré par tout ce monde, toutes ces odeurs ?? Comment pourrait-il trouver la jeune femme dans cette foule ? Heureusement, Corina finit par la repérer brièvement dans les gradins et désigne l'endroit à l'animal, qui fonce la chercher en courant.

Sur la piste, Gmurk s'envole d'un petit bond jusqu'au balcon, en lévitant. Il s'approche d'Athéna pour lui demander conseils. Un combat à mort est-il envisageable ? Car d'où il vient, laisser un tel adversaire repartir était un gros risque, car il pouvait ainsi fournir des renseignements à l'Ennemi. Athéna lui explique que, par tradition séculaire, les Chevaliers ne faisaient jamais de prisonniers et que l'issue du combat était à l'appréciation du Chevalier qui accepterait de relever le défi. Et que s'il survivait, Hapi serait libre de repartir ...

Ils sont alors interrompus par ce qui se passe dans l'arène ...

La Fureur du Taureau Sacré :

Suivi de Viviane, le kattshikat avait rejoint la piste et s'était arrêté en grognant face à Hapi. Et le guerrier égyptien s'apprêtait à frapper le petit félin en levant la main, quand Viviane avait surgi pour stopper net son geste, arrêtant son bras in extremis.

Mais la jeune femme joue de malchance (ou peut-être n'est-elle définitivement pas faite pour devenir Chevalier de Bronze ?), car elle n'arrive visiblement pas à enflammer son Cosmos.

Elle fait même un échec critique !!!

En s'apercevant de cela, Corina ordonne à Aniroc de se jeter sur Hapi pour gagner du temps et laisser à Viviane une autre chance. Mais Hapi cherche à balayer le félin d'un revers rageur de la main. Le jeune kattshikat esquive miraculeusement la violente attaque de justesse, laquelle l'aurait envoyé valdinguer à l'autre bout de l'arène et, apeuré, il s'éloigne des combattants la queue entre les jambes.

Viviane réussit enfin à embraser son Cosmos et lance son attaque spéciale du '*Fil d'Ariane*'. Mais son adversaire évite facilement son attaque. Sans perdre espoir, Viviane tente alors une seconde attaque réussie. Mais le guerrier brise sans effort le fil de métal qui venait de l'entraver ... avant de passer à son tour à l'offensive !

Une pluie de cornes s'abat alors sur Viviane, alors qu'Hapi cherche à l'encorner avec son épaulière. Sous la violence de l'attaque, la jeune femme doit poser un genou à terre, cherchant à reprendre son souffle.

Couverte de contusions, ensanglantée, une large plaie à l'abdomen, Viviane est sévèrement touchée.

Corina contacte alors Hapi télépathiquement en prononçant son nom dans sa langue natale. Un bruit strident lui vrille alors les tympanes en le déconcentrant.

Assez contente de son idée, Corina se dit qu'il risquait d'être gêné pendant un petit bout de temps.

Gmurk continue pendant ce temps à léviter au niveau du balcon. Il préfère laisser Viviane faire son propre combat à la loyale et mériter ainsi toute seule son armure kamui.

Mais cela ne l'empêche pas de rester sur le qui-vive, prêt à intervenir si le combat dégénère et que la jeune femme risque la mort des mains de son adversaire.

Viviane place une attaque et enchaîne des coups de savate d'arts martiaux. Mais Hapi encaisse sans problème. Il se prépare même visiblement à une nouvelle charge du buffle, malgré la gêne occasionnée par le cri mental de Corina !

Cette attaque peut se révéler fatale pour Viviane.

Sentant le danger, Gmurk augmente encore l'embrassement de son Cosmos, lui permettant ainsi d'agir simultanément. Il fonce sur Hapi, alors que celui-ci s'apprête à achever Viviane, et bloque son attaque. Sous la puissance de l'impact, le tromo recule de plusieurs mètres, ses pieds pourtant bien ancrés dans le sol.

Tout en dépoussiérant son armure, Gmurk s'avance d'une démarche clownesque vers son adversaire, se moquant de son comportement et faisant des pitreries pour calmer le jeu.

La foule applaudit, mais Hapi semble le prendre pour un guignol.

Pendant ce temps, Viviane s'écarte et cherche Corina du regard, l'air complètement désespéré. Et la jeune femme quitte la piste de combat, meurtrie, déçue et dépitée.

Bourrin contre Bovin :

Hapi semble être complètement fanatisé. Il ne saisit pas la chance que lui offre Gmurk de régénérer son Cosmos pour un combat plus équitable et, sans attendre d'avoir récupéré, se prépare à lancer une attaque spéciale contre Gmurk.

Ce-dernier le devance et, sans même utiliser l'une de ses techniques spécialement créée pour une telle occasion, préfère enchaîner une succession de coups de poings et de pieds à la 'Ken le Survivant' ©. Hapi est à moitié sonné, salement touché.

Gmurk profite de son avantage et, plus rapide, continue de tabasser son adversaire en difficulté. Hapi décide alors de brûler davantage son Cosmos pour égaler le Miiwanien. Mais, toujours gêné par le cri strident bourdonnant dans son crâne et malgré l'énergie dépensée, il n'arrive pas à être plus rapide !

Gmurk a prévu le coup, augmentant son propre Cosmos, et il lui inflige une telle série de coups qu'il s'effondre dans la poussière, comme un buffle démembré.

La foule en liesse laisse éclater sa joie devant la victoire de Gmurk, l'un des leurs désormais, face à ce perfide guerrier de Râ.

Viviane prend la main de Corina, subjuguée par la réussite si rapide et si éclatante de Gmurk devant celui qui venait de lui mettre une véritable raclée. Corina tente de la rassurer, la félicitant une nouvelle fois pour son combat, et exprime sa tristesse que son amie n'ait pas réussi à montrer ce qu'elle valait totalement dans l'arène et n'ait pas pu battre Hapi par elle-même.

De l'autre côté de l'amphithéâtre, Gmurk leur jette un œil rassuré, content d'avoir sauvé la vie de cette jeune femme. Il examine alors le corps inconscient de Hapi, avant d'être rejoint par une troupe de Chevaliers d'Argent. Parmi lesquels se tient Pâris.

Celui-ci le congratule, ravi que son élève ait fait si bonne figure et impression. Puis il demande à Gmurk s'il peut soigner son adversaire blessé avant qu'ils ne l'évacuent. Gmurk rouspète un peu dans sa barbe pour la forme. Arguant qu'il avait déjà pris sur lui pour maîtriser suffisamment la puissance de son dernier coup afin de ne pas tuer son adversaire mais seulement le mettre KO, il s'agenouille néanmoins.

Le Sixième Chevalier de Bronze :

Athéna s'adresse alors à la foule, exprimant sa joie devant cette nouvelle victoire des Chevaliers de Bronze. En réclamant le silence, elle se tourne ensuite vers Viviane, la remerciant pour son courage et son dévouement. Elle annonce à la jeune femme, tétanisée par la joie, que gagner ou perdre un combat n'est pas tout et qu'elle s'est révélée digne de porter une armure de bronze !

Athéna souligne avec malice qu'il ne faut pas non plus oublier de remercier Corina, pour avoir ainsi incité Viviane à relever le défi ...

Malgré ses blessures et la douleur qui la tenaille, **Viviane** se redresse, très fière de recevoir l'Armure de la **Couronne Boréale**, et elle renouvelle son serment d'allégeance à la déesse.

Pendant ce temps, Gmurk a réussi à soigner le guerrier de Râ et, insistant sur la puissance et la bonté du Cosmos d'Athéna, il invite même leur adversaire à rejoindre les rangs du Sanctuaire et à quitter les troupes de ce Râ, pas si puissant que ça apparemment.

Hapi est perturbé. Sous le coup du doute, il commence même à avouer qu'« *Athéna est, en effet, peut-être plus forte qu'Amon... euh que Râ* », avant d'être emmené par les Chevaliers d'Argent vers les geôles du temple, tout comme son armure rouge en forme de taureau.

Amon ... lapsus révélateur que Gmurk relève aussitôt. Dans la mythologie égyptienne, Amon était ce dieu-bélier qui avait volé le disque solaire de Râ.

Et Amon était définitivement un dieu négatif.

Avant de les quitter jusqu'au repas du soir, Viviane les rejoint, tenant à remercier chaleureusement nos deux compagnons une fois encore. Elle se sent éternellement reconnaissante envers eux, pour l'avoir ainsi aidée et soutenue dans l'acquisition de cette armure kamui dont elle rêvait tant.

Athéna renouvelle son invitation pour le banquet aux vainqueurs, et désormais nouveaux Chevaliers de Bronze (le Paon, l'Eléphant, la Tortue, le Dauphin, le Caméléon et la Couronne Boréale), avant de quitter l'amphithéâtre à son tour.

Le stade laisse alors exploser son allégresse. Certains chevaliers sont portés en triomphe par d'autres chevaliers et apprentis. D'autres sont accaparés par une foule d'admirateurs, ou d'admiratrices, comme Shiba du Paon. Viviane quitte discrètement l'arène.

Huruko invite Gmurk et Corina à fêter avec lui leur succès, et ils décident de l'accompagner.

Le repos des guerriers :

Le soir tombe rapidement. En regagnant la demeure d'Huruko, vêtu désormais de son armure Caméléon, Gmurk rend à leur hôte la tunique qu'il lui avait *empruntée*. Huruko, qui n'avait rien vu, fait mine de ne pas avoir été dupe et le remercie.

Gmurk et Huruko décident de trinquer à leur victoire, tandis que Corina retourne à l'agora commerciale pour tenter de récupérer sa bague auprès du forgeron, en échange des pièces d'amure qu'il lui avait vendues. Mais elle doit s'avouer déçue. L'or est une matière beaucoup plus intéressante, et le forgeron n'est pas prêt à la lui rendre. Il finit néanmoins par lui proposer en échange une petite fiole biscornue de poussière d'étoiles, deux plaques de gamaïone et deux d'orychalque, pour pouvoir réparer son armure kamui si besoin.

Corina accepte de bon cœur et retourne chez Huruko rejoindre ses compagnons.

Elle trouve nos deux joyeux larrons en train de boire à leur santé. Mais Gmurk, tout en pestant intérieurement de ne pouvoir goûter à ce petit saké sacrément alcoolisé, se rappelle les préceptes du *Shaan* et, en ce lieu sacré, a préféré opter pour le lassis, à base de lait fermenté.

En écoutant Huruko leur raconter un peu émêché l'histoire des Saintes Armures et du Sanctuaire, Gmurk se demande pourquoi la Constellation du Caméléon, cet Aésir en particulier, l'a choisi, lui ? Et où se situe donc cette constellation ?

En comprenant que les Armures Sacrées, descendantes des armures kamui originelles divines, sont vivantes, il se demande ce qui les rend ainsi : la poussière d'étoiles, provenant des Aésirs et donc de l'InterContinuum, ou leur condition d'objet minéral Tygg ?

Les trois chevaliers se familiarisent ensuite avec leurs armures.

L'Armure du Caméléon possède 3 armes intégrées : des pointes d'épaule acérées, une queue-fouet extensible et des lames rétractables. Elle offre en outre des bonus de dissimulation. L'Armure du Dauphin est utilisable sous l'eau, elle donne des malus à l'entrave et offre des

bonus de charisme hypnotique. Le dauphin est lié à Arion, qu'il sauva de la noyade, et le caméléon à Hermès, dont il faisait partie du cortège d'animaux.

Alors qu'Huruko s'épanche sur des souvenirs personnels (orphelin, il a été dresseur d'éléphants avant d'être pris en charge par un maître d'arts martiaux dur mais juste), les deux mégas en profitent pour s'entraîner à tour de rôle et développer ainsi de nouvelles techniques spéciales.

Grâce aux conseils de leur ami, Gmurk réussit à créer deux nouvelles techniques : *'l'Invisibilité du Caméléon'*, lui permettant de se fondre dans le paysage et les décors en le rendant invisible, et *'la Pétrification du Basilic'* qui pétrifie temporairement ses adversaires dans une gangue de pierre.

De son côté, Corina n'arrive à créer qu'une seule autre technique : *'l'Attaque du Dauphin'*, qui lui permet d'infliger des dégâts accrus en repérant les points faibles de ses adversaires.

Mais tous deux ont déjà d'autres idées : *'le Cri de l'Océan'*, *'la Cuirasse de Komodo'*, *'la Fourche-Langue Rétractable de l'Iguane'*, etc ...

Joies et inquiétudes :

Les heures passent et Huruko réalise soudain qu'ils vont être en retard à l'invitation d'Athéna ! Il prévient ses amis, toujours occupés à s'entraîner même en ces heures festives, et tous trois se préparent.

Ramassant leurs maigres affaires et portant chacun son urne sacrée respective sur son dos, ils rejoignent en discutant le temple d'Athéna, marchant sous une voûte étoilée.

Sur le chemin, les trois amis ont le sentiment que chacune de leur constellation brille plus ardemment dans leur direction. Aniroc, lui, gambade dans les jambes de Corina.

En arrivant aux portes du temple, ils sont accueillis par une haie d'honneur des gardes sacrés et conduits jusqu'à une vaste salle où les attend un banquet des plus fastueux.

Shiba, Kurma et Viviane sont déjà attablés, l'émissaire de Râ est absent (!) mais son armure est posée aux pieds de la statue d'Athéna, gardée par deux Chevaliers d'Argent.

Athéna est assise à la table centrale, observant amusée les nouveaux Chevaliers de Bronze.

En voyant arriver les trois derniers, elle les invite tous à porter un toast et ils s'installent à la table garnie de succulentes victuailles et de boissons locales : des pièces de gibier rôties, des pichets d'hydromel, des fruits et des légumes à profusion, ...

Corina déguste quelques légumes, s'abreuve d'eau fraîche et glisse quelques morceaux de gibier sous la table pour Aniroc.

Gmurk s'empiffre de nourritures et se goinfre pendant un moment, avant de s'approcher de l'armure du Taureau Sacrée de Hapi, sous la garde des deux Chevaliers d'Argent.

Il inspecte la matière de l'armure, étonnée par sa consistance.

Puis il rejoint Athéna à sa table. Avait-elle entièrement confiance en tous les Chevaliers de Bronze ici présents pour remplir leur périlleuse mission ? Saori lui avoue avoir quelques légers doutes sur le Chevalier du Paon.

Gmurk la questionne ensuite sur l'armure kamui d'Hapi. Athéna l'informe qu'elle est identique aux autres Armures de Bronze, avec peut-être un peu moins de poussière d'étoiles.

Gmurk soumet l'idée de tester sur elle les griffes de son gant anti-Tygg, histoire de voir ce qui allait se produire (rien ? une explosion ?). Mais Athéna lui fait remarquer qu'Hapi l'avait enlevée avant de les combattre, et que celle-ci n'avait fait preuve d'aucune hostilité.

Athéna lui apprend aussi que leur prisonnier, gravement blessé, va passer la nuit dans leurs geôles pour se régénérer et qu'il sera libéré au petit matin. Avec Athéna, c'est la sagesse qui parle, et Corina semble avoir trouvé son maître question sagesse et naïveté.

Gmurk renonce alors à son idée et, remerciant Saori pour ce précieux conseil, rejoint ses compagnons.

Dans la salle, les nouveaux Chevaliers font honneur aux plats. Viviane a retrouvé toute sa joie de vivre et sa confiance en elle depuis qu'elle porte son armure.

Gmurk fait le tour des invités, discutant avec les uns et les autres, racontant blagues et anecdotes, cherchant à détendre l'atmosphère et à motiver les jeunes Chevaliers en faisant le pitre. Même le Chevalier du Paon, loin d'être jaloux devant la sympathie dégagée par le musculeux verdâtre à l'aspect assez repoussant, se prête au jeu.

Par-delà les flots tumultueux du Styx ... :

Athéna finit par prendre la parole et, s'adressant à tous les Chevaliers de Bronze pendus à ses mots, elle leur explique l'importance de la mission qu'elle souhaite leur confier.

Elle a senti une distorsion importante sur l'Olympe, une brèche inexplicée dans l'énergie cosmique, une menace provenant de Râ et de son panthéon. « *Râ, ou Amon ...* », rajoute Gmurk. Elle libèrera Hapi comme elle l'a promis le lendemain matin, mais en laissant ainsi une nuit d'avance aux Chevaliers. Ceux-ci devront en profiter pour partir au plus vite et remonter le fleuve du Styx, aidé d'un passeur.

Si c'était une ruse de leurs ennemis, décidés à lancer une offensive contre le Sanctuaire, elle ne pouvait se permettre d'envoyer au loin les Chevaliers d'Argent qui restaient, et elle préférerait proposer cette mission à ses nouveaux Chevaliers de Bronze, encore méconnus de leurs éventuels adversaires.

Bien entendu, les jeunes Chevaliers ont le choix de participer à cette mission ou non. Elle leur apprend que Gmurk et Corina ont déjà accepté d'emblée cette mission pour laquelle ils se sont portés volontaires dès leur arrivée.

Gmurk, qui écoutait attentivement Saori tout en se balançant sur son siège, bascule soudain en arrière avec fracas. Il bondit aussitôt sur ses pieds en se relevant d'un air ahuri, et fait un pas en avant. Renouvelant son aide, il rajoute que Râ n'est peut-être pas leur réel adversaire et que le dénommé Amon se cache peut-être derrière ces incidents.

Corina s'avance à ses côtés.

Huruko suit leur exemple. Il est le premier à les imiter, acceptant avec honneur cette mission.

Viviane les suit également, promettant de se rendre digne de son armure et de les accompagner jusqu'au bout.

Kurma, la prudente jeune femme Chevalier de la Tortue, préfère se retirer quant à elle, estimant que son rôle était de rester à protéger le Sanctuaire.

Le Chevalier du Paon, motivé par les paroles joyeuses et d'encouragement de Gmurk, se porte à leur grande surprise volontaire pour les accompagner lui aussi. Shiba essaie même de faire changer d'avis Kurma, mais sans succès. Celle-ci baisse la tête, rentrant la tête dans ses épaules, résignée à rester au Sanctuaire.

Il faut se hâter. De nombreux apprentis et chevaliers préparent leur équipement et matériel de base afin qu'ils partent au plus vite.

Avant de quitter la pièce, Gmurk demande s'ils n'auraient pas un pot de peinture verte à lui donner, afin qu'il puisse peindre son casque de la même couleur que son armure kamui !?!

On le lui apporte sans tarder et Athéna les conduit alors à un passage secret creusé sous le temple, qui les amène par un souterrain voûté jusqu'à un quai de pierre où est amarrée une longue pirogue.

Un fort courant agite les sombres eaux du Styx. Le fleuve est de couleur rouge, et il est assez large pour que la petite équipe ne réussisse pas à voir l'autre berge dans la nuit.

Ce n'est qu'un au-revoir ! :

Leur passeur, le Capitaine Ichthys, est installé impassible à l'arrière de l'embarcation. C'est un Marinier du panthéon de Poséidon, petit, trapu, vêtu d'une massive armure d'écailles.

Avant de faire ses adieux à ses valeureux Chevaliers, Athéna lui confie son sceptre d'or et celui-ci le fixe à l'avant de la pirogue pour éclairer le fleuve pourpre. Sa lumière devrait être leur sauf-conduit dans les sombres territoires d'Hadès.

Tandis que nos héros montent à bord et s'installent tant bien que mal dans le bateau, Ichthys esquisse un petit sourire en voyant Corina ... qui se fige sur ses lèvres, quand celle-ci, au lieu de grimper à bord, préfère plonger dans l'eau ! Histoire de retrouver la sensation de nager dans l'élément liquide.

Mais l'heure du départ a sonné.

Le Capitaine Ichthys effectue la manœuvre et l'embarcation s'écarte de l'embarcadère, rapidement happée par le courant. Il faut au marin tout son savoir-faire et son expérience pour naviguer dans ces flots tumultueux en évitant les récifs.

Corina nage à leur côté sans aucun problème, aidée de son armure sacrée du Dauphin.

Et tandis que le bateau s'enfonce dans la nuit, voguant vers l'inconnu, Gmurk laisse vagabonder son imagination.

Rasséréné par la bienveillance de la Déesse, le Tromo a le sentiment d'être devenu un petit peu le super-guerrier que souhaitait créer les Tyggs sur Miiwan. Un méga, doté de capacités psioniques et magiques, habitué à combattre au corps à corps ou à distance, capable désormais de maîtriser son Cosmos pour devenir un redoutable Chevalier du Zodiaque. Gmurk trouvait amusant que ce soit des humains, les savants de Xuan Tsaroth, qui en soit à l'origine, et non les Tyggs eux-mêmes, ses pires ennemis.

Le bourrin était ravi de ce paradoxe.

La disparition des éclaireurs :

C'est à cet instant que les deux mégas ressentent le rappel du Non-Lieu. Ils ne vont pas tardés à retourner dans leurs Prisons Temporelles.

Corina se rapproche en nageant de l'embarcation et invite le kattshikat à la rejoindre en sautant sur son dos. Confiant, et malgré sa méfiance naturelle par rapport à l'élément liquide, Aniroc saute sans hésiter sur son échine. Corina indique à ses compagnons qu'elle part en éclaireur et s'éloigne dans l'obscurité, en nageant vers la berge.

Une fois à terre, elle effectue rapidement son transfert dans le corps du jeune félidé, et c'est donc par ses yeux qu'elle voit une 2^{nde} Corina nager jusqu'à la rive, Aniroc sur son dos, pour s'y transférer !

Dès que son double-fantôme fusionne avec elle, elle cherche à contacter Némó pour regagner sa Prison Temporelle en emportant avec elle son corps cristallisé et son armure kamui.

Mais surprise ! Ce n'est pas Némó qui intervient, mais la créature ectoplasmique de Gmurk, le dénommé *Mulan* ??... Celui-ci l'informe en effet que Némó a apparemment fugé (?) et qu'elle est partie en mission (!) en compagnie de Trent et du Duke ... Les Guetteurs l'ont donc envoyé, lui ...

Pendant ce temps, Gmurk hésite. Il n'a pas envie de mentir à ces valeureux chevaliers et n'a pas envie de les abandonner ainsi face à leur destin et au danger qui les attend. Il se promet intérieurement de revenir les aider quoi qu'il arrive.

Après réflexion, il estime cependant être plus sage de ne rien dire sur sa véritable nature/identité. Il gueule aux autres, et à Corina de loin, qu'il s'occupe de l'autre rive en éclaireur et plonge aussitôt dans les remous de l'eau écarlate, disparaissant dans ses profondeurs ...

Frustré, le Chevalier du Caméléon doit alors se résoudre à provoquer son rappel dans la Prison Temporelle de l'InterContinuum, laissant derrière lui les autres chevaliers, très admiratifs devant le courage de leurs deux compagnons partant ainsi dans la nuit en éclaireurs ! ...

