

Prisonniers du temps

MISSION 13

7 parcelles de mystère (ou : du MégaSexe !)

Personnages impliqués : Trent et Le Duke (avec le soutien de Némé).

Partie du 30 au 31/01/2010

Planète : « *Les 7 parcelles de Shamazantha* »

Un départ sans ordre de mission ... :

Deux rayons d'énergie fusent à travers le Non-Lieu en direction de Shamazantha. Alors qu'ils ne sont que pure énergie pendant encore quelques instants, Trent et le Duke se remémorent les pensées des Guetteurs. Ces-derniers ont décidé de renvoyer une équipe sur cet endroit, déjà visité par Loki, pour leur donner l'opportunité de mieux comprendre les motivations et intérêts du Maître du Temps vis-à-vis de cet astéroïde si singulier. Pas de téléportation contre nature, pas de faille à reboucher ... ce coup-ci, le duo bosse pour lui et aussi pour les autres Prisonniers du Temps.

Trent ressent la présence d'un psy très puissant, éveillé depuis peu à la magie, le tout parsemé d'une once de polymorphie.

Le Duke, quant à lui, ressent un Méga très résistant, très éveillé à la magie, très Trent quoi !

Trent connaît quelques appréhensions vis-à-vis du Duke, enfin plutôt de sa réputation, même si ce-dernier a manifesté sa volonté de rejoindre le *Shaani*.

Enfin, il n'a pas oublié les Aésirs qui empêchent toute sortie de cette dimension.

Pas trop le temps de psychoter non plus, le voilà investi dans le corps d'un humanoïde. Il fait sombre dans cette ruelle ; à l'abri sous un porche, son résident compulse un ouvrage que Trent reconnaît de suite comme un ouvrage de Magie.

Trop de la balle se dit-il en jetant tout de même un regard furtif aux alentours.



Au même moment, le Duke prend contrôle d'un homme lui aussi, perché sur un toit un fusil-à-lunette en main, visant plus bas un homme à demi-caché sous un porche.

L'ancien rebelle visionne de suite le triangle de reconnaissance Méga à travers le viseur de son arme.

Il décide donc de descendre à la rencontre de son futur compagnon d'aventure, pendant que les informations de sa première réminiscence parvient à son esprit : c'est un luzinien prénommé Bjorn Hurry ayant pour métier celui de chasseur de prime ; son job est de retrouver, pour le compte de son employeur actuel, un certain Rhodonden, un grimoire.

Bjorn est né avant la téléportation de sa parcelle d'origine.



Alors que Trent apprend qu'il est un Briton vivant à Nottleshann, portant le patronyme de Christopher Larguiller et essayant d'apprendre la magie afin de donner le change en tant que prestidigitateur de foire, dans une contrée où cet art est proscrit, un homme s'avance vers lui en le sifflant.

Ne repérant pas le triangle de reconnaissance, Trent sort de sa cache et hâtant le pas s'enfonce dans une ruelle, sentant une menace (il fuit quoi, comme d'hab' !).

Par réflexe, il jette un coup d'œil à son poursuivant, qui le suit d'un pas nonchalant en continuant de siffler ; il remarque alors enfin le triangle bleuté du Duke !

Après avoir entamé les présentations, les deux hommes décident de passer le reste de la nuit à venir dans un pub situé non loin de là, d'où sortent les clameurs d'une clientèle semblant déjà bien imprégnée d'alcool. En effet, l'heure est déjà bien avancée et les rues de Nottleshann sont plus que désertes. La seule activité nocturne et affichée se passe dans les cieux, où patrouillent des dirigeables de la sécurité locale.

S'asseyant dans un coin tranquille du pub, le « Black Bear », et cherchant à ne pas attirer l'attention, Trent confie au Duke que son résident est un ancien scientifique de la Tour Blanche. Alors qu'il officiait là-bas, il aurait été victime d'un accident dont la conséquence la plus directe est le port obligatoire d'un masque équipé d'un filtre à air.

La Tour Blanche diffuse en effet une toxine sur tout Shamazantha, toxine à laquelle Christopher serait plus sensible depuis son accident.

Une collaboratrice inattendue :

Alors qu'ils sirotent tous deux une bière locale, Trent observe que ces Britons sont bien étrangement semblables à ceux rencontrés sur Isandlawana dans une autre vie.

Des éléments de décor du pub, un bouclier zoulандаis par exemple, confirment encore plus cette impression. Afin d'en avoir le cœur net, Trent porte un toast à l'Empire et au sixième corps expéditionnaire. Le barman passant par là exprime alors son étonnement à la mention d'une époque qui semble révolue.

La salle se vide peu à peu, et le Duke finit par négocier pour qu'ils puissent passer le reste de la nuit dans la réserve du « Black Bear ». Alors qu'ils commencent à s'installer, Némó les contacte et leur annonce que leur équipe n'est pas au complet !

En effet, cette dernière a décidé de se joindre à eux le temps de leur réincarnation !!!

Le problème est qu'elle s'est téléportée dans une citerne d'eau et qu'un ectoplasme n'a pas trop l'habitude de se retrouver dans ce genre de situation.

Le Duke et Trent partent donc à sa recherche avant que cette-dernière ne panique et ne se transforme en serial killer. Le Duke repère rapidement la citerne, située en haut d'un immeuble dont l'accès semble impossible sans effraction. Trent décide alors de faire le gué pendant que son acolyte escalade la façade.

Une fois sur le toit, le Duke grimpe sur la citerne d'eau et en crochète la trappe de maintenance ; il voit alors Némo l'ectoplasme méga barbotant du mieux qu'elle peut (elle ne sait évidemment pas nager), et la trouve bien mignonne (en dehors de sa tête d'oiseau), surtout ainsi : toute nue, le plumage trempé... Quant à elle, elle s'attendait à voir débarquer Trent son créateur, et non le Duke, comme chevalier servant ; mais elle est vite sous le charme de cet intrigant personnage viril et mystérieux ...

Le Duke tente alors, non sans difficultés, de sortir Némo de la citerne, et celle-ci commence à perdre son sang-froid.

Sentant que quelque chose cloche, Trent se décide à intervenir en passant par l'intérieur de l'immeuble, mais finalement le Duke réussit non sans mal à sortir Némo de sa citerne.

L'ectoplasme semble avoir les nerfs à fleur de peau, aussi instable qu'un cénobite ayant perdu son nécessaire de torture préféré.

Le Méga réussit à calmer in extrémis Némo. Et lorsqu'elle retrouve ses esprits, sur le chemin de retour au « Black Bear », Némo confie à Trent que son empreinte psychique a bel et bien changé depuis son transfert dans le corps d'Athin Kail., ce qui le laisse plus que perplexe et soupçonneux sur une éventuelle manipulation de Citroën ...

Némo explique qu'elle s'est décidée d'elle-même à venir les rejoindre physiquement dans cette aventure, espérant ainsi se rapprocher de Trent, pour « se retrouver » ...

A l'initiative de Némo -en quête d'identité et de certitudes-, une discussion s'engage sur le libre-arbitre, et les deux aventuriers l'amènent à se confier sur ses doutes, ses interrogations et, de fil en aiguille, ils découvrent qu'un Prisonnier du Temps, celui qui se fait nommer le 'Marionnettiste', entretient de longues discussions avec la créature de l'InterContinuum.

Conversations qu'il désire garder secrètes, même envers les autres Prisonniers du Temps.

Le 'Marionnettiste' semblerait vouloir s'informer sur l'organisation du Non-Lieu, les forces en présence, et leurs organisations ...

Enfin tout ça, c'est bien joli confie Trent, mais comment on va pouvoir rentrer en cas de gros pépin ? Némo ne semble pas avoir réfléchi à la question et bredouille quelques mots d'excuse à son créateur.

Après l'extraction de Némo et leur retour au « Black Bear », la nuit, enfin ce qu'il en reste, se passe sans problème ...

Une première nuit ensemble (2 garçons, une fille, 3 possibilités) :

Trent déchiffre le grimoire qu'il avait en main à son arrivée.

L'ouvrage contient plus des textes d'études sur la magie que des sorts complets. Tous les sortilèges sont liés à la Magie de l'Ombre, ce qui freine Trent dans son avidité de connaître de nouveaux sorts.

Une discussion s'engage ensuite sur le Maître du Temps.

Némo leur confie que cette créature connaissait déjà l'InterContinuum, et elle aurait tôt ou tard réussi à s'échapper. Elle les informe qu'elle n'a aucune idée sur la nature de leur Némésis

commun (corps astral ?, double négatif ?), ni aucune idée sur la question. Sa seule certitude est qu'il est un psy très puissant.

Elle avoue que certains Aésirs auraient même soutenu celui qui autrefois s'appelait Uchron ...

Le Duke s'adonne lui aussi à la magie pendant son tour de garde ; le novice semble étudier un sort de rapidité récolté d'une aventure précédente, puis s'endort.

Trent en profite alors pour déguiser Némio en mendiant (suie sur les joues et haillons en couvertures déchirées) et lance ensuite un sort de détection des énergies psioniques.

Il s'avère que l'astéroïde est truffé de bouts de proto-matière Tygg, notamment dans tous les souterrains qui truffent l'exo-planète reconstituée. Le territoire luzinien connaît aussi de grandes concentrations d'objets Tyggs, dont le design semble plus ancien, voire rudimentaire, que ceux découverts jusqu'alors lors de leurs différentes aventures à tous.

Pendant la nuit, Némio essaie de dormir (bien qu'elle n'en a nullement besoin physiquement), et elle sombre doucement dans le monde des songes... elle se découvre des pulsions, des désirs, et des émotions qu'elle ne comprend pas. Sa féminité principalement, et ses fantasmes l'entraînent dans toute une série de rêveries érotiques ... en somnolant, elle se blottit contre le torse rassurant du coriace Duke, tout en lui prêtant en rêve la sensibilité et l'affection de Trent.



A son réveil, le Duke lance un sort de détection des énergies méga, et il détecte la présence d'une machine Gouluz active gavée d'énergie !

Ça, c'est nouveau ! Aux dernières nouvelles, ladite machine n'était pas active ! ...

Cet appareil se trouve apparemment dans une pièce aux murs verts phosphorescents, pièce qui regorge de pierres précieuses et autres objets de valeur. Une vraie salle aux trésors !

Le Duke, en revanche, n'arrive pas à localiser précisément où se trouve cette pièce ; est-elle protégée ou bien se déplace-t-elle ?

Trent pense qu'il doit s'agir du vaisseau du prince voleur gouluz, le frère du Dandy, Broycalta « le cerveau », qui doit posséder un mode de déplacement proche de la téléportation.

Mais il est temps de quitter leur cache, et le petit groupe décide de se rendre chez l'employeur du résident de Duke. Il est toujours bon de tirer des informations auprès de personnes érudites, qui seraient capables de les renseigner plus facilement sur Shamazantha.

Le tenancier du « Black Bear » leur indique où trouver Rhododen (au port en Lonochen), et les aventuriers réussissent également à identifier deux personnes susceptibles de posséder dans la ville des bibliothèques (sources de connaissances sur un monde où l'information, et surtout l'histoire, étaient contrôlées par le Dandy).

Il s'agit primo d'un certain William Smolley, directeur de l'opéra et secundo, du pasteur de Nottlesham.

Le casting improbable :

Avant tout, il s'agit de rendre Némó présentable.

Le Duke, dont le résident possède quelques montres sur lui, débourse de quoi rendre la damoiselle quasiment « humaine » (robe, gants, chapeau, masque et voile). Heureusement que le dress-code local autorise le port du masque, permettant ainsi de cacher le visage bien extravagant de Némó. Du moins pour une Britonne.



Cette précaution stratégique élémentaire est prise pour une attention délicate de la part de Némó qui s'entiche de plus en plus du « nouveau Duke » (désormais un gentleman plus proche d'un vieux sage Jedi que du mac dégénéré qu'il fût autrefois).

En cours de route, Trent fouille à nouveau les souvenirs de son résident. Ce-dernier a vécu à Baranov, un village étroitement surveillé par la milice locale où étaient regroupés tous les scientifiques travaillant pour la Tour Blanche. Christopher travaillait sur des systèmes météo.

Ils laissent Némó à la terrasse d'un café, lui recommandant de les attendre ...

Devant l'opéra, les deux compagnons demandent à rencontrer le directeur en se faisant passer pour des comédiens itinérants courant le cachet.

Ils rencontrent Mr Smiley et sa femme plus jeune que lui, la sémillante Agatha.

Trent improvise un spectacle d'imitation en reproduisant la voix de son peut-être futur employeur. Et le Duke se lance dans une sorte de chorégraphie tout en déclamant un slam improbable ! Les deux jeunes premiers se donnent ensuite la réplique.

A la fin de cette mini-représentation, le silence se fait, le duo regarde angoissé et fébrile Smiley ... qui accueille finalement leur show avec enthousiasme.

Il s'avère qu'il lui manque deux acteurs pour la représentation de ce soir ; il s'agit de petits rôles mais cela présentera mieux que les mannequins animés des coulisses.

Alors qu'ils discutent des textes et des conditions de paiement, Trent et le Duke examinent discrètement les ouvrages de la bibliothèque qui trône derrière le bureau. En montrant leur intérêt sur divers ouvrages présents sur les rayonnages, ils arrivent à la conclusion que la parcelle de Féerie est arrivée il y a environ deux siècles, tandis que celle de Britannia est apparue il y a seulement une centaine d'années.

Galvanisé par sa prestation, Trent tente d'attirer l'attention d'Agatha qui lui semble peu farouche, mais il fait chou-blanc !

Il n'est de bonne compagnie qui ne se quitte, et le duo reviendra dans l'après-midi pour les répétitions.

Lorsqu'ils retrouvent Némó, nos deux compères remarquent qu'elle s'est faite offrir de nombreux verres par des dragueurs de passage, que Trent est obligé de décourager d'un regard sévère.

En leur absence, elle a découvert avec malice qu'elle plaisait beaucoup aux jeunes gens solitaires passant devant la terrasse, ce qui attise sa libido naissante ...

Show-Time ! :

Direction le pasteur.

Afin d'attirer l'attention du prêtre, Trent entreprend de se faire confesser, pendant que Némó visite le lieu de culte briton et que le Duke s'occupe du presbytère.

Celui-ci y trouve, caché sous le lit parmi des dessous féminins, les carnets de voyages d'un explorateur renommé, un certain Albert Veryproud, qui décrit ses parties de chasse sur le territoire zoulандаis ainsi que les pratiques occultes des sorciers qui y vivent.

De retour à l'opéra, Trent entreprend à nouveau Agatha, pendant que le Duke entame la lecture des carnets de voyage dérobés chez le pasteur. Se débarrassant de Némó en la plantant dans leur loge, Trent parvient enfin à attirer l'attention et la curiosité d'Agatha.

Cette dernière l'invite à une répétition plus que particulière dans une des nombreuses loges.
GOOOOOOOOALLLLLLLLLLLLLLL ...

Les deux amants ont visiblement beaucoup à rattraper.

Trent est Prisonnier du Temps depuis quelques années déjà, et Agatha vit avec un homme plus vieux qu'elle ne trompe pas assez souvent à son goût.

Ils se jettent l'un sur l'autre comme des bêtes sauvages, et font l'amour en donnant tout ce qu'ils ont, comme si leur vie en dépendait. Le mobilier est bien secoué, leur étreinte écrase les tenues de scènes et les boas des danseuses, ils renversent même une coiffeuse dont les poudres et autres produits de maquillage se répandent sur leurs corps en sueur ...

Ce que Trent ne sait pas, c'est que Némó assiste, cachée, à cette représentation assez animale, tout en écoutant les commentaires et explications à la fois techniques et anatomiques du Duke !

En effet, ne comprenant pas que Trent cherche à l'écartier depuis un moment, elle avait demandé pourquoi à Youyou, et ce dernier, touché par sa naïveté, n'avait rien trouvé de mieux à faire que de l'entraîner avec lui à s'encanailler de cette séance de voyeurisme.

Devant cette scène ô combien torride, elle a bien du mal à cacher son émoi à un vicieux aguerri comme le Duke, mais les deux voyeurs s'éclipsent rapidement lorsque retentissent les râles de l'orgasme frénétique des deux amants.

Seulement, lorsque Trent les retrouve en faisant mine de rien, il n'est pas dupe de leur manège, et Némó finit par lâcher leur espionnage impudique. Magnanime, Trent ne se fâche pas et passe à autre chose sans faire plus d'histoire, acceptant avec beaucoup de perspicacité que des expériences liées à la sexualité favoriseront certainement la compréhension que Némó a de la réalité physique, puisque (tout le monde le sait) ...

... c'est bien le sexe qui fait tourner le Multivers ! ☺

Viens ensuite le temps des répétitions puis du spectacle, et nos deux compagnons s'en sortent haut la main.

Une mention spéciale est à accorder au Duke qui s'en tire incroyablement bien, peut-être pourrait-il, s'il n'était pas Prisonnier du Temps, embraser une carrière de saltimbanque. Trent se met à l'imaginer en tutu donnant de l'entrechat et du saut carpé en veux-tu en voilà.

Le Duke, de son côté, a toujours su qu'il avait des dons de baratineur, mais ce qui est nouveau pour lui, c'est cette connexion, cette connivence, avec le public, et de se sentir bouleversé par

un texte ... cette expérience risque en effet de changer quelque chose en lui, lui ouvrant la seule voie qui lui était encore inconnue : celle de l'Art ...

Une seconde nuit ensemble (prise multiple ?) :

Après avoir reçu leurs émoluments, vient le temps des réjouissances.

Pour fêter le bon accueil de sa pièce, Smiley convie l'ensemble de la troupe dans un estaminet proche de l'opéra où tous font ripaille. L'alcool aidant, le Duke tente de faire délier les langues, tandis que Trent ne supportera pas cet épisode éthylique malgré sa retenue.

Ils apprennent que Smiley, à l'instar d'autres personnages en vue de Britannie, a connu de nombreux troubles de la personnalité qui se traduisait par des pertes partielles de mémoire. Etrangement, depuis que le tyran gouluz n'est plus de ce monde, ces états de fait ont disparu. Trent pense instantanément aux effets secondaires des transferts multiples qu'effectuait le Dandy pour contrôler les habitants de son petit royaume.

Ils apprennent aussi que la parcelle de Solarenz est apparue il y a moins d'un siècle. Le Duke oriente habilement la conversation sur l'explorateur Veryproud, que par chance Smiley connaît. Le Duke estime intéressant d'aller à la rencontre de cet aventurier, qui a parcouru la savane zoulanaise et représente une source d'information potentielle sur tout Shamazantha.

Smiley leur propose de les recommander auprès de celui-ci, et il leur remet une petite note dans laquelle il dit tout le bien qu'il pense des deux comédiens. Enfin surtout du Duke, parce que Trent a l'étrange sentiment qu'il se doute de quelque chose concernant Agatha.

Cela sera leur dernière nuit dans le centre de Nottlesham, et surtout une dernière nuit dans les bras d'Agatha pour Trent.

GOOOOOOOOOOOOOOOOOOAAAAALLLLLLLLLLLLLLLLLLLLLLLLLLLLLLLLLLL ! ☺

Malheureusement, il doit pour cela prendre le risque de laisser dormir Némó seule avec le Duke... ce qui ne l'inquiète pas plus d'une microseconde, son amoralité totale aidant ...

Plus étonnant, c'est qu'il ne se passe rien entre ces deux-là de toute la nuit : le Duke se la jouant « grand frère respectueux », et Némó étant encore trop bouleversée par ce qu'elle a vu dans la journée pour passer de suite à l'étape suivante ...

Mais dans ces rêves, c'est une autre histoire : le Duke lui faisant la cour comme un Roméo de Théâtre avant de déchirer ces atours de prince charmant pour révéler une tenue S.M. et lui faire subir les derniers outrages ...

Après le Théâtre, le Zoo, c'est les vacances ? :

Le lendemain, ils prennent la direction du Sud. Leur destination est le zoo, où plutôt la réserve de Veryproud.

Durant le voyage à pied, sur les routes pavées de campagne, Trent interroge le subconscient de Christopher et cherche tout particulièrement à savoir pourquoi le Briton est muni de cet étrange masque équipé d'un système de respiration filtré.

Alors qu'il était à la Tour Blanche, Christopher a été la victime d'un accident dans le laboratoire qu'il occupait. Peu après, Christopher apprend par l'un de ses collègues biologistes

qu'une toxine puissante était envoyée de la Tour Blanche sur tout le territoire de Shamazantha. Et Christopher, peut-être par pure paranoïa, décida de porter ce masque, craignant que les séquelles de son accident ne le rendent plus sensible à cette toxine, sorte de virus génétique dont les effets sont l'accélération de l'évolution du métabolisme.

Il profita ensuite de l'opportunité d'une mission en-dehors du périmètre de la Baranov (qui avait pour but de remplacer Eugène Auguste Rigaloue) pour faire faux bond à ses employeurs.

La traversée de la Britanie jusqu'à la réserve privée de Veryproud touche finalement à sa fin. Ce vaste zoo ouvert au public accueille les trophées vivants des trois générations de Veryproud. Grâce au sésame qu'avait confié Smiley au Duke la soirée précédente, nos amis rencontrent assez facilement le maître des lieux qu'ils interrompent lors de sa séance de balltrap.

Ils se font cette fois passer pour des artistes itinérants, avides de retranscrire les exploits de la famille Veryproud. Après quelques réticences, ce dernier accepte de les recevoir, certainement amadoué par l'admiration feinte de Trent vis-à-vis des anciennes campagnes impériales britanniques en territoires zoulандаis. Cet argument touche cet héritier d'une lignée de militaires tous acquis à la gloire de l'Empire.

Et se sentant en confiance, Veryproud se lance dans de grands récits, leur parlant plus particulièrement de la vie de son grand père Norbert.

C'était un grand explorateur, mais aussi un militaire valeureux et apprécié de sa hiérarchie constituée de polymorphes, des êtres extra-terrestres venus sur des vaisseaux explorant l'espace et dont la capacité spéciale consistait à pouvoir changer d'apparence.

Imaginez la réaction du trio à l'écoute de ces révélations. C'est du lourd, du très lourd !!!

Comme Veryproud semble heureux que ses révélations produisent leur petit effet, alors que d'autres les auraient trouvé abracadabrantiques, il les invite à visiter sa réserve.

Le Duke décline l'invitation et part méditer dans son coin, tandis que Némoto et Trent acceptent et empruntent le minibus destiné aux visiteurs. Trent remarque à trois reprises un animal au comportement assez étrange, il s'agit pourtant à chaque fois d'un animal d'une espèce différente.

Pendant ce temps, à l'aide d'un analyseur de milieu récupéré d'on ne sait où (en fait téléporté psioniquement depuis une autre planète où le Duke est passé auparavant, mais en le protégeant des détections des Guetteurs selon une méthode cénobite), le Duke en apprend plus sur la toxine gouluz.

Il s'agit d'une bactérie qui accélère les mutations génétiques.

Tout content de sa découverte, un rictus de satisfaction au bord des lèvres, le Duke entreprend ensuite d'aller enterrer quelques cheveux et un bout de cuir placés dans une boîte métallique au pied de la statue qui trône à l'entrée du zoo. Une sorte de marqueur temporel traumoïde, en quelque sorte.

Le proto-métamorphe originel ? :

La visite terminée, le trio se reconstitue et chacun fait part de ses découvertes, quand réapparaît Veryproud. Ce dernier évoque alors la perle de sa ménagerie exotique.

Une créature extraordinaire, capturée par son aïeul, aux capacités de mimétisme incroyables qui ne cessent de s'améliorer au fil du temps ...

Leur curiosité piquée au vif par les déclarations de leur hôte sur les anciennes relations de son aïeul avec la Loge Polymorphe, ils brossent Veryproud dans le sens du poil. Et il ne faut pas beaucoup de temps pour que ce dernier leur propose d'aller traquer cet animal extraordinaire.

Le safari peut commencer.

Le groupe se dissimule autour du piège qu'a construit le Briton dans une clairière de sa réserve.

Ni Némo (qui ne sait pas grimper), ni Trent (qui ne sait rien faire avec son corps... à part baiser !) ne parviennent à monter dans la tour de guet qui leur est attitré ; aussi, ils se dissimulent dans une mare sous des nénuphars !?!

Alors que l'attention du groupe est focalisée sur un couple de piafs qui s'approche des appâts dont la créature raffole, Trent a juste le temps de se retourner pour voir un rapace piquer sur la nourriture.

Prompt comme un Wrecker sur une caisse de cartouches qu'il viendrait de découvrir, le Duke referme le piège sur l'aigle.

Mais il ne faut qu'une fraction de seconde à cet aigle pour se muter en taupe, puis en serpent, puis en mulot puis en colibri, contrant ainsi imparablement toute tentative de capture du Duke. Veryproud exulte de fierté et d'admiration devant les capacités de son trésor !

Trent regrette d'être dans un corps aux capacités sensorielles si limitées.

Le méga est alors persuadé que cette fameuse toxine, qu'il prenait au départ pour un moyen de contrôler la population de Shamazantha, est diffusée dans le but unique d'accélérer les expériences génétiques entreprises par l'ancien maître des lieux, guidé ou pas par le Maître du Temps ?

Chaque parcelle ne serait-elle après tout qu'une vaste expérience ?

Cela restait à éclaircir ...

Une troisième nuit ensemble (la totale ?) :

Ne surtout pas faire retomber la pression ! ... Les deux aventuriers s'efforcent de maintenir Veryproud dans un état d'exaltation propice à de nouvelles confidences. Bingo !

Alors qu'ils reviennent dans sa demeure, celui-ci exhume une vieille malle ayant appartenu à Norbert. Il en sort un projecteur holographique et plusieurs blocs-diamant, qui sont le journal de bord du défunt Norbert.

Nos héros apprennent alors que le général Maxton, supérieur polymorphe de Norbert, avait initié ce dernier à certains secrets et avait même sponsorisé ce chasseur devant l'éternel, le poussant à entreprendre des expéditions sur Isandlawana mais surtout sur d'autres planètes.

C'est en effet sur la planète Graeg Faeg que Norbert captura ce spécimen polymorphe lors d'une traque qui dura plus de trois ans.

Coïncidence étrange, le lendemain de son retour sur Isandlawana avec la créature qui devait être l'attraction principale de son zoo, la parcelle avait été téléportée sur Shamazantha !

L'équipe passe la nuit dans un confortable lodge prêté par le maître des lieux.

Le Duke subtilise l'holo-projecteur, Trent apprend par cœur le numéro de série de l'appareil ; l'analyse des différents matériels technologiques les amène à la conclusion que le temps s'écoule deux fois plus vite sur les parcelles que dans l'AG.

Avant de s'endormir, Trent arrache les pages du grimoire sur lesquelles sont inscrits les sorts ; cela peut toujours être utile et puis le temps de recopier tout cela lui manque.
Prochaine étape pour le trio : Rhododen.

Durant la nuit, où le Duke et Némó se retrouvent une nouvelle fois à partager un lit puisque s'étant fait passer pour un couple aux yeux de leur hôte, notre ectoplasme émoustillée cède enfin à ses pulsions érotiques ... mais sans que le Duke ne s'en rende compte !

Brûlante de désir, elle découvre en effet naturellement les joies solitaires de la masturbation. Lovée contre le Duke profondément endormi, elle atteint l'orgasme tant convoité en se mordant les lèvres pour ne pas crier de plaisir (Trent dormant seul dans la pièce à côté) ... C'est alors qu'il se passe une chose très curieuse (même au regard de l'existence d'une créature de l'InterContinuum) : au moment même du point culminant de sa jouissance, elle se démolécularise en une myriade de flocons d'énergie méga ! Alors que son plaisir est à son comble, elle traverse le corps du Duke de part en part, rentrant en lui pas tous les orifices de son corps, même les plus infimes, s'infiltrant entre les tissus de ses organes, entre les atomes de ses molécules, explosant d'une délectation infinie ...

Puis elle réintègre son apparence habituelle, reprenant son souffle, un peu gênée, habitée d'émotions contradictoires et trop complexes à analyser pour elle ... cette fois, elle n'en dira rien à son créateur, mais elle sait bien qu'on ne peut rien cacher non plus lors d'un débriefing par télépathie.

Une balade en mer (les vacances continuent) :

Une partie du voyage s'effectue à pied, avant que le trio ne finisse le voyage en auto-stop grâce au charme énigmatique que produit Némó sur un automobiliste. Lequel les dépose au port de Longham, où ils doivent prendre un navire pour aller au Rig. Les curieux véhicules à vapeur steampunk sont d'archaïques machineries capricieuses, mais ils arrivent à bon port.

Ils espèrent y trouver le navire emprunté par Loki lors de son précédent passage, mais ils doivent finalement se contenter d'un modeste voilier commandé par une sorte de nain mal embouché.

Le Duke s'occupe des transactions tandis que Trent, peu rassuré d'embarquer sur cette coquille de noix, et Némó montent à bord. La traversée risque d'être longue se lamente Trent, d'autant que les vents et les courants semblent capricieux aux dires du marin.

A mi-chemin, ils sont arraisonnés par un sous marin, ressemblant à un « Bernard Lhermitte mécanique » et piloté par deux Gespos.

Pas très sympa la milice ! Et la tension augmente d'un cran lorsque l'un des sous-marinières montés à bord demande à Némó d'enlever son masque afin de contrôler son identité ...

Trent ne parvenant pas à réviser ses runes, il implore le garde de laisser la jeune femme tranquille ; celle-ci, défigurée par un atroce accident, ne pouvant pas supporter d'afficher en public les horribles stigmates qui font de sa vie un enfer.

Contre toute attente, le garde se ravise et les laisse continuer leur traversée jusqu'au Rig.

Un acteur est né !

Finalement, c'est peut-être Trent qui va finir en tutu sur les planches d'une quelconque scène, jamais on aurait pu espérer de telles découvertes de talent dans ce duo d'aventuriers ...

Une conclusion à la hauteur : Coma éthylique ! ☺ :

Comme l'avait promis le Duke au capitaine, ils se rendent à l'auberge du port, dont la bière est connue de tous.

La taverne est bondée comme un œuf. Le décor rappelle à Trent la Féerie, et celui-ci est soudain empli d'une grande nostalgie et d'un sentiment d'impuissance devant la disparition de l'énergie magique.

S'installant à une table, ils commandent chacun une chope de ce breuvage si renommé. En attendant d'être servis, ils remarquent ça et là de nombreux clients comme plongés dans une transe éthylique.

Le Duke analyse discrètement le contenu de son verre. C'est de la super-came aux pouvoirs psychotropes très puissants, composée de mousses et de champignons plus qu'hallucinogènes et d'une matière minérale que l'analyseur identifie comme de la « poussière d'étoile » !

Ce breuvage pourrait provoquer des effets analogues à la motivation combinée des pouvoirs psy, méga et magiques ...

????????????????????????????????????

Trent lève son verre, trinque, et boit d'une traite le breuvage douçâtre et amer !

Il est de suite frappé d'épilepsie et perd tout contact avec la réalité ...

Sous une forme éthérée, il se voit quitter son corps et s'élever progressivement pour quitter Shamazanthe sans pouvoir contrôler quoi que se soit !

Son corps éthéré perce la bulle protectrice qui isole l'astéroïde et se retrouve dans l'InterContinuum. Il aperçoit au passage des oiseaux d'un bleu électrique parcourus d'éclairs qui patrouillent autour de la bulle. Comme en transe, Trent s'adresse aux gardiens des sept parcelles : « Je vous vois ! Je vous vois ! ».

Et le voilà de retour dans sa zonzon ! Regrettant que cette mission ait été si courte (il leur restait encore tant de choses à explorer et à découvrir), Trent est en revanche très satisfait de sa rencontre avec le Duke.

Dans l'auberge, dès que Trent a terminé son verre, le Duke s'aperçoit que Némò a disparu. Seuls ses vêtements gisent sur la chaise qu'elle occupait encore il y a quelques instants.

Ni une ni deux, il descend son verre à son tour, son corps vacille, il ressent à la fois les effets d'une mise en transe, mais aussi celui d'une révision des runes, peut être d'une motivation ...

Et son corps éthéré emprunte le même chemin que Trent, sauf que ce coup-ci les Aésirs foncent sur lui !

Le Duke se concentre et lance un pouvoir psy à l'attention des créatures, qui ne l'attaqueront pas (émission d'un « besoin d'amour »).

Et le Miiwanien réintègre lui aussi sa prison temporelle, un pouvoir psy lancé juste avant lui permettant de faire des réminiscences sur la partie « polymorphe » de sa propre personne ...

Quel curieux personnage ce Duke !...

Ainsi se conclut l'aventure la plus « chaude » des Prisonniers du Temps, un verre à la main !

