

# Prisonniers du temps

## MISSION 40

### Challenge Spirituel

**Personnages impliqués :** Cassie Jones, Jaïtcee Lorwan et Lord Athuma (avec l'aide de Möglin)

**Date :** 17 et 18 novembre 2012

**Planète visitée :** Kiba, Univers Départemental (secteur non colonisé, proximité du Globbo-Bubon)

#### **Les prémices au sujet de la conspiration (Inbô no yokan) :**

Lorsque Cassie, Loki et Gildid Birmad rentrèrent de leur aventure sur la planète Kiba (mission 38 « Doctrine Métapsychique »), les autres PduT ne tardent pas à réagir à leur débriefing.

Utilisant l'ectoplasme Mulan pour converser d'une bulle temporelle à l'autre, ils échafaudent plans et théories, visant au sauvetage de cette population menacée...

Lorwan commence avec son cerveau hyperactif qui part toujours en vrille :

« *Une petite question :*

*Est-il possible de refaire ce que les Aésirs fous ont fait à Suk ?*

*On pourrait déplacer des mondes, sans qu'ils s'en rendent compte, d'un univers à un autre.*

*Comme les constellations sont les mêmes... »*

Möglin intervient rapidement pour répondre à la 1ère question de Lorwan, avant que les autres n'aient les neurones qui fondent :

« *Je pense qu'il y a beaucoup de confusions dans cette proposition :*

*\_ Confusion 1 :*

*D'après ce que je crois avoir compris, tu fais référence à la mission 38, mais dans le cas de Suc, les Aésirs fous n'ont absolument jamais déplacé cette planète d'un univers à un autre...*

*Ce qui s'est passé, c'est qu'une fois enfermés dans un container spécial pouvant les restreindre à son espace, ils ont conçus à l'intérieur un monde de type E, de pure énergie psionnique, sur le plan astral, (ou "onirique" disent certains), qui donnait l'illusion d'être le vrai monde original.*

*Toutes les conditions de Suc y étaient reproduites, y compris les habitants, qui pensaient être les vrais, sur la vraie planète...*

*Mais la vraie planète Suc, désertée de ses habitants partis en vaisseaux à cause d'une pandémie, et d'une invasion de sauterelles interstellaires, était toujours à sa place, dans son univers d'origine, et d'ailleurs les PduT de la mission 38 l'ont d'abord visitée, avant de rejoindre la fausse Suc, sur le plan astral.*

*\_ Confusion 2 :*

*Tu dis que les constellations sont les mêmes, mais ce n'est vrai que couple de galaxies par couple de galaxies.*

*La galaxie homoprime est la jumelle de l'homoseconde, la galyprime est identique à la galyseconde, et la galaxie départementale est semblable (à la base) à la galaxie Tygg (qui a été modifiée par le déplacement de son centre vers les confins, et a donc désormais une carte stellaire différente).*

*Les 6 galaxies ne sont donc pas identiques.*

*En admettant que nos Aésirs de l'alliance puissent faire une chose aussi impensable que de déplacer une planète d'un univers parallèle à l'autre, si on voudrait que sa population de s'en rendent même pas compte, comme tu dis, il faudrait donc le faire entre galaxies jumelles uniquement.*

*Ce qui, dans le cas de la planète Kiba (on suppose que c'est à son sujet que tu fais cette proposition), signifierait l'envoyer dans la 6ième galaxie, c'est à dire dans le secteur de l'araignée Tygg, pour la faire échapper au Globbo-Bubbon...*

*Ça serait passer de Charybde en Scylla !*

*De plus, ça ne marcherait même pas, car le déplacement du centre dense de la galaxie, vers un de ses bras, pour le remplacer par la zone entourée d'un champ de force psy, contenant les Terres parallèles, a changé complètement l'équilibre gravitationnel de cette galaxie, qui ne ressemble donc plus tant que ça à sa jumelle, la départementale du 5ième univers... »*

L'Aésir Newton, qui accompagne justement Lorwan en tant que Méta-Méga de la science, poursuit ce raisonnement, en s'adressant aussi à tous par l'intermédiaire de Mulan :

*« Je crois que nos pouvoirs sur la matière dans la réalité sont très limités, depuis le non-lieu, c'est pourquoi nous investissons dans des "Chevaliers Lumière" depuis toujours, pour user de notre énergie dans le réel.*

*Parmi leurs pouvoirs, il y en a un appelé "Mobile Astral" qui se rapproche de ton projet, à une échelle moindre, mais c'est un début...*

*Je peux toujours t'investir de dons dignent d'un "Chevalier Lumière", si tel est ton souhait...*

*Le mieux, pour un tel déplacement interdimensionnel, serait de faire venir les Aésirs qui s'en chargeraient carrément dans la réalité, mais on a vu ce que ça donne sur notre psyché à chaque essai...*

*Peut être cela deviendra-t-il possible avec ses nouvelles méthodes d'invocation contrôlée, car je pense aussi que les fameux "Key-Spirits" de Kiba sont des Aésirs potentiels. »*

Simultanément, une autre idée germe immédiatement dans l'esprit tourmenté de Lorwan :

*« Une petite question, un individu d'un univers de type E passant par une porte de transit dans un autre univers est-il viable ? »*

Loki en spécialiste psionnologue l'informe aussitôt :

*« Oui, mais à condition que les critères de l'univers de type E soit proche de la "réalité" du Multivers.*

*Dans le cas de Sanctuary, nous avons essayé d'être le plus fidèle aux conditions de vie de Norjane par exemple. »*

Lorwan enchaîne :

*« On est bien d'accord, qu'il est ensuite impossible de voir la différence si il a été rêvé ou non ?*

*Alors qui rêve des 6 univers qu'on estime réel ? »*

Loki en profite aussitôt pour placer à son ami le scientifique athée une petite leçon de catéchisme :

*« Dans le cas précis de "Sanctuary", je rappelle qu'il n'a été rêvé à la base aucun "être vivant conscient", lors de la création de ce monde onirique, ils ont tous émigrés là depuis des mondes réels.*

*Mais, pour répondre à ta question sur les 6 univers d l'AG, et même au-delà, je te répond le plus sérieusement possible (et je sais déjà que ça va te faire hérissier le poil) **Dieu** ! »*

Möglin, pour répondre à la 2nde question de Lorwan, en profite pour faire un cours sur le monde astral :

*« Chaque univers de type E est différent.*

*Ses "lois de la réalité" sont écrites par celui qui le rêve à la base.*

*Tout et son contraire est donc possible.*

*Dans certains type E il n'y aura pas d'êtres conscients rêvés, et seul y passeront des visiteurs venus d'ailleurs (ou naissant sur place).*

*Dans d'autres, il y aura une population rêvée, mais sans possibilité de sortir ailleurs.*

*Dans d'autres, ils sortiront, sous certaines conditions bien précises, mais avec des modifications (apparence, pouvoirs, etc, etc...).*

*Et dans d'autres encore, ils seront les mêmes dehors comme dedans (mais pourront ils y revenir ?... seul le créateur de ce monde et de ses lois le sait).*

*Si le rêveur n'est pas assez précis à la création de son monde, la loi de l'entropie (NB : comprendre le sadique MJ) se chargera de profiter des failles pour engendrer des situations chaotiques imprévisibles !*

*Et pour répondre à Loki, je suis en désaccord : non, pour Sanctuary c'est clairement précisé que l'évolution ne pourra jamais aboutir à une forme de vie consciente originaire de cette dimension.*

*Donc seul des visiteurs peuvent y entrer et, par conséquent, forcément en sortir... »*

Lorwan se doit de rétorquer une boutade à la provocation du curé :

*« Dieu ?...*

*Mouais...*

*Ou, genre un type fêlé, comme vous les psys, qui remonterait le temps ?*

*Et en serait la cause, le créateur de la notion elle-même de Temps ? »*

Ce à quoi Möglin ajoute, un brin ironique :

*« Oui, un grand "marionnettiste", l'ARCHITECTE de l'univers, comme dise les francs maçons !!! »*

Birmad donne alors son avis lui aussi sur la question :

*« Créature de l'intercontinuum passant dans un Univers matériel... Oui, ça existe.*

*Double-négatif créé dans un Univers de type E passant dans un Univers matériel... Oui, ça existe.*

*Dans la mission 35 "Ho ! Ho ! Ho!", les créatures de Noël maléfiques issues de l'Univers de type E, "rêvées" par l'enfant psy Gad Kargad, nous ont attaquées sur Splaf, mais était-ce vraiment des créatures issues de cet Univers, ou des projections psys créées par le double négatif ? »*

Möglin cherche à faire le point sur ces interrogations :

*« Gildid Birmad fait référence aux "Evil Snowmen" intervenus sur une colonie (bien réelle) de Splaf dans la galaxie homoprimary.*

*On peut en effet se demander si ces créatures étaient originaires de Shaléria (monde onirique de type E), ou bien créées sur place par le Korrigan de Charbon, avec ses pouvoirs de contrôle et d'animation de la neige...*

*En tout cas, à Shaléria, il était question d'une "Porte de l'Aube" par laquelle les grands pères de Noël apportaient les jouets aux enfants de la confédération (phénomène bien réel, puisqu'il y eut des morts à cause des jouets sabotés).*

*Donc c'est que les lois de la réalité de Shaléria (conçues par son rêveur, l'enfant **Gad Kargad**) permettaient à ses habitants de sortir de son univers vers le réel, tout du moins pour les grands pères (et les rennes volants de leurs traîneaux)...*

*Mais pour les bonshommes de neige maléfiques, la question reste ouverte, golems façonnés sur place, après un contrôle de la météo locale, ou créatures des cauchemars enfantins invoqués depuis Shaléria par le Korrigan ???... »*

Lorwan, en vue d'une seconde mission sur Kiba, essaie de recentrer le débat :

*« Oui, oui, bonnes questions, mais excusez moi de revenir au sujet le plus pressé, je pensais surtout à inventer une solution pour Kiba de l'ordre de ce qui a existé pour Suc.*

*Du genre une copie de type E de l'univers proche de Kiba, et un déplacement temporaires des populations vers ce monde virtuel.*

*Puis ensuite un transbordement dans la galaxie qui en est la copie... mais effectivement si la copie est pire...*

*Bon, bon...*

*C'est une piste, un embryon d'idée et de recherches, pour éviter les ingérences technologiques sur place. »*

Möglin analyse ces hypothèses théoriques, et spéculent à partir d'elles :

*« C'est loin d'être une idée bête, on peut effectivement déplacer une population "réelle" vers une copie de leur monde dans un univers de type E, de façon à ce qu'elle échappe au Globbo-Bubbon et ne soit pas dépaycée, le seul problème c'est QUI va rêver ce monde ?*

*Car entreprendre la création d'un univers est (extrêmement) coûteux en énergie, et un investissement à vie...*

*Le plus simple serait de proposer déjà aux volontaires un exode vers Sanctuary, et de là les élèves mégas pourraient les conduire n'importe où ailleurs par la porte de Transit... enfin là où on a des portes (non sécurisées par l'AG évidemment) ! »*

Trent s'empresse alors de faire une proposition inattendue et surprenante :

*« Qui va rêver ?*

*Simple, les habitants de Kiba eux-mêmes, ceux qui veulent sauver leur monde, après une formation sur Sanctuary ! »*

Möglin tempère alors les ardeurs des créateurs d'univers à-tout-va :

*« Et qui va se porter garant de former des créateurs (et manipulateurs) potentiels de tous les mondes de type E ?...*

*En étant capable de "Création astrale" ces nouveaux maîtres rêveurs pourraient très bien prendre le contrôle total de leur monde, ou pire d'autres dimensions, voire ressortir dans la réalité avec des pouvoirs qui n'y existaient pas auparavant (Cf les Tyggs et leur Cosmos)...*

*Comment offrir une telle puissance et être sûr qu'elle soit utilisée à bon escient ??...*

*Si Sanctuary forme des "créateurs de mondes" à la pelle, n'y a-t-il pas un risque de dérive trop difficile à juguler ???... »*

Lorwan conclue alors cette réflexion avec son flegme habituel :

*« Je crois qu'on va droit vers un gros merdier. »*

Tandis que Möglin rajoute :

*« Et le PQ ça sera encore les PduT ! »*

Loki, qui a « mangé du clown » ce jour-là, en remet une couche :

*« Alors autant ne pas le faire....*

*Car y'en a qui sont déjà au bout du rouleau... » ☺*

Bientôt une autre mission a lieu, justement dans l'univers de type E créé par les shaanistes, aussi d'autres échanges s'enflamment vite, dans le non-lieu, suite à cette aventure sur Sanctuary.

Gmurk réagit le premier au débriefing de Corina, Trent, Birmad et Möglin :

*« Beaucoup de choses à creuser et à découvrir, j'ai hâte d'aller faire un tour chez les Dragon dors.*

*Le leader m'a l'air bien bourrin...*

*Mais suit-il les codes d'honneur, de courage, etc ?...*

***Shaaneg...***

*Manquait plus que ça, j'adore les double-négatifs !!!*

*Argh, au moins, lui, il est autonome et, comme le Korrigan, on peut donc le tuer (et j'insiste : le TUER).*

*Les êtres malveillants comme ça, pas de pitié à attendre de ma part.*

*Sinon, comme je l'ai dit, on n'avait pas besoin de cet ennemi billesque en plus, d'autant plus à Sanctuary sensé être un lieu de refuge.*

*Je suis d'accord avec les conclusions de Möglin : on a grave merdé !*

*Sinon, j'ai bien aimé bien le groupe Birmad, Möglin, Trent, et Corina, vous avez bien assuré, de très bonnes actions, et le Spirit utilisé la fin c'est vraiment excellent.*

*J'en veux un moi aussi !*

*Bref, pour conclure, quand on joue aux dieux sans en être, on s'en prend de sévères.*

*Pauvre Nemo.*

*Et je n'ose imaginer ce que pense le Duke de tout ça (" Je vous l'avais bien dit"... ). »*

Lorwan, laconique, ne peut s'empêcher de lâcher :

*« Arf Arf arf, et dire qu'on m'a embêté pour Virus... »*

Trent est dégoûté, il plonge dans le négativisme non-constructif :

*« C'est une constante dans le Multivers pour les pauvres Mégas, la seule solution : le désintéressement total de tout ce qui peut être matériel... », renforçant ainsi ses convictions shaanistes.*

Lorwan est pris soudainement d'une nouvelle crise de délirium, plongeant de nouveau dans des élucubrations de savant fou :

*« Certes, l'adaptation total en temps et en espace est nécessaire.*

*Il nous faut la maîtrise du temps.*

*Vos pouvoirs ont des conséquences qui se retrouvent dans le temps.*

*Avez vous aussi des pouvoirs qui manipule le temps ?*

*Je ne m'en rappelle plus...*

*Seul le vaisseau tétraèdre, ou le MduT maîtrisent le temps.*

*...et un certain pouvoir méga : d'une porte de transit l'extérieur est figé, qu'en est-il des machines Gouluz ?*

*Les guetteurs nous envoient toujours dans le présent (avec des années d'intervalles).*

*Je pense qu'on arrivera rien à résoudre sans qu'on puisse aller dans le passé.*

*Pour le Globbo bubbon un truc m'a toujours étonné :*

*Comment fait-il pour être aussi énorme alors que la matière qu'il ingère est si faible.*

*Il devrait être à l'instar des nébuleuses, un gaz très ténu, mais ce n'est pas le cas... »*

Loki s'efforce alors de lui répondre :

*« Pour répondre sur le Globbo-Bubbon, je pense me souvenir qu'il est fait d'énormément de vide entre deux organes physiques ...*

*Peut-être convertit-il l'énergie solaire et tectonique des noyaux, en matière organique, pour continuer sa progression...*

*Enfin, pour Sanctuary, je pense surtout qu'on paye notre manque d'implication (surtout par manque de temps), en fait ce monde a suivi son évolution, sans qu'on intervienne pour en corriger la trajectoire, et pour en faire ce que l'on espérait.*

*Tout n'est pas à jeter non plus sur cette création, le Shaan s'y diffuse, la magie est présente, la paix y règne, etc... »*

Trent est aussi perturbé par les dérives « techno-spirites » des interrogations de Lorwan :

*« Tant que l'on n'aura pas résolu cette équation de la poule et de l'œuf, on aura toujours un métré de retard...*

*Après les Aésirs observent le Multivers depuis sa création, cela serait bon de les interroger pour obtenir des indices (sur les interventions des Gouluz dans la trame temporelle par exemple).*

*A ma connaissance personne ne peut manipuler le temps sauf Uchron (technologiquement), le MduT (psionologiquement), et bien sûr les Gouluz qui viennent du futur. »*

Loki s'empresse de préciser quelques points :

*« Les Gouluz c'est aussi par la technologie... en manipulant l'énergie méga...*

*Et un détail concernant les Aésirs et le temps, important à prendre à compte avant de les interroger...*

*Ils ont tendance à t'effacer la mémoire, ou à faire des blocages mémoriels, dès que ça touche au futur... et eux aussi sont en rapport avec l'énergie méga...*

*Je ne fais qu'ajouter de l'eau au moulin, mais je n'ai pas plus de conclusions ni d'indices pertinents à apporter. »*

Lorwan, qui cherche à être constructif, avant son prochain renvoi en mission, ne tarde pas à revenir à la charge :

*« Pour le Globbo-Bubbon :*

*L'énergie solaire ou tectonique serait une bonne idée mais hélas, ça ne fait que quelques millions de tonnes de plus, ce n'est pas suffisant.*

*Il vaut mieux qu'il utilise les objets dans sa masse totale...*

*On pourrait peut être utiliser une « bombe à trou noir » pour lui régler son compte...*

*J'ai peur que votre virus ne foute davantage la merde. »*

Birmad cherche aussi des explications scientifiques à la différence de masse entre le Globbo-Bubbon et les systèmes qu'il absorbe, grâce à ses connaissances d'astro-navigateur :

« Et l'énergie noire (à condition qu'elle existe), l'énergie du "vide quantique" qui s'opposerait à la force gravitationnelle, et qui provoquerait l'expansion de l'Univers ?

Le Globo-bulbon la consommerait, et du coup provoquerait à terminaison le "Big Crunch", la contraction de l'Univers sur lui-même... »

Contre toute attente, c'est le Comédien, qui ne s'est pas exprimé depuis un bon moment, qui va terminer cette conversation, sur un ton bien ironique :

« On doit pouvoir faire ce que les Gouluz ont fait !

Revenir dans le temps, et changer toute la trame temporelle ! »

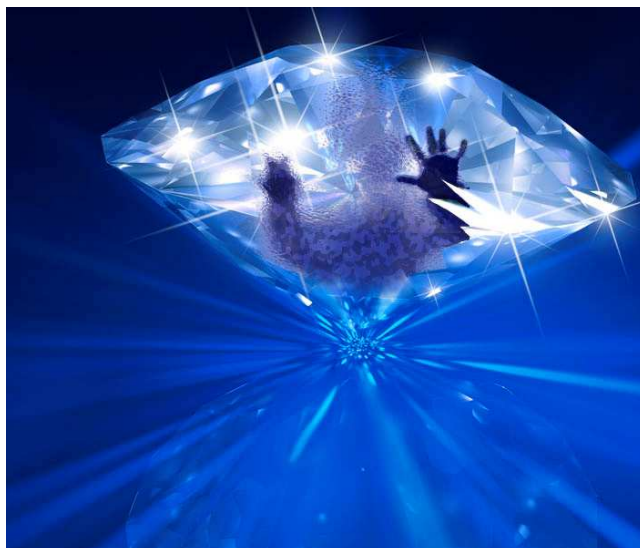
A moins bien sûr que ce ne soit le marionnettiste qui s'est exprimé ainsi, ce qui serait pour le moins sarcastique ! ☺

### **Le sort qui ne pourra se rompre (Tokenai jyubaku) :**

En rentrant de Sancturay (mission 39 « Naissance au Sanctuaire ? »), après avoir contacté Mulan pour faire la transmission entre PduT, Moglin appelle Corina et Cassie, pour résoudre le problème de Sorin, le résident, mage noir vampire, dans lequel il est encore transféré.

Ils décident de créer « **l'Étincelante Prison** », un objet enchanté qui permettrait un emprisonnement magique du corps et de l'esprit de la cible, qui pourrait encore penser, mais qui n'aurait plus la possibilité d'user de ses pouvoirs, tout en recevant une constante thérapie télépathique (issue des compétences mêlées de Moglin et de Corina), pour qu'il se rende compte de ses actes passés, et s'en repente.

L'écoulement du temps sera pour le prisonnier de cet objet magique semblable à celui de la réalité, ainsi même si dans le non-lieu juste quelques heures de bulles améliorées auront lieu pour les PduT, de son point de vue, il pourra subir plusieurs siècles de guérison mentale...



Il y restera jusqu'à ce que sa moralité ait évolué, qu'il ait reconnu ses crimes, et qu'il cherche à s'en repentir, se tournant vers le bien pour espérer une rédemption.

Bien entendu, ce sort obéit à certaines limitations, comme le fait de ne pouvoir s'appliquer qu'à un ennemi préalablement vaincu, et d'une taille humanoïde standard.

Ce plan théorique mis au point, Corina invite donc Cassie et Möglin dans sa bulle améliorée, pour 6 heures de pratique de la haute sorcellerie !

Les PduT demandent aux guetteurs que les durées d'amélioration des conditions de détention de Cassie et de Moglin soient ajoutées à celle de Corina, ils resteront donc ensemble 16 heures, puis les deux invités retourneront chez eux, sous la forme de flots de particules énergétiques.

Ils auront ainsi le temps nécessaire pour faire le sort, Cassie, en échange de son aide à obtenir cette durée, se repose dans le coin le moins humide de la grotte, car revenant pour sa part de Kavir, ses forces surnaturelles sont encore épuisées.

Corina brûle son cosmos, pour disposer de sa pleine puissance magique, afin d'enchanter un diamant en sa possession en « Étincelante Prison ».

Dés que l'instructeur insectoïde a fini son rétrotransfert, elle ne laisse pas le temps de dire « ouf » à Sorin, qu'elle stune d'un coup d'électricité d'anguille, avant de l'enfermer grâce au diamant enchanté.



Moglin profite de l'enseignement de Corina, pour assister à cet enchantement, et l'apprendre également, car cette solution devrait se propager entre les PduT qui en cherchaient une à ce genre de situation depuis longtemps.

Corina utilise donc un diamant, puis elle en donne deux à Moglin pour qu'il reproduise plus tard cet artefact puissant.

Elle lui donne également des composantes (soit 4 rubis, 4 saphirs et 4 émeraudes, de 10 carats chacun) pour pouvoir enchanter plus tard ces 2 diamants.

Ils méditent également, après ses 8 heures d'intense magicologie de l'extrême, pour récupérer pleinement.

Juste après que Moglin et Cassie soient retournés dans leurs bulles du non-lieu, Corina fait venir à elle Lord Athuma, pour lui remettre enfin sa part de la récompense reçue lors de la mission à Bouiane, offerte par les dieux slaves.

Elle lui donne 1 kg de pierres précieuses (soit environ 1000 pierres de 10 carats répartis en 333 rubis, 333 saphirs et 334 émeraudes), une épée magique (la Metch-Kladenets) et 650 grammes d'or. L'écossais la remercie d'un clin d'œil équivoque, mais Corina le congédie avant qu'il se fasse plus entreprenant ! ☺

### **Mission des Guetteurs (Shisetsu kan'shi) :**

Ce qui inquiétait les guetteurs, lors de la Mission 38 « Doctrine Métapsychique », c'était les risques de disparition totale d'une technique intéressante d'invocation et de contrôle des ectoplasmes, et autres créatures du non lieu, développée sur une seule planète du Multivers, aujourd'hui menacée par le Globbo-Bubbon, car placée dans un système de la galaxie départementale, en ligne de mire de sa croissance.

La mission 38, pour les guetteurs, était donc de se rendre sur place, avant qu'il ne soit trop tard, afin de se faire enseigner le maximum de ces techniques, qui seront sans nul doute très pratiques, dans l'avenir des PduT et de leur alliance avec ceux de l'intercontinuum, Guetteurs comme Aésirs.

Bien entendu, en tant que Mégas défenseurs du bien, Cassie, Birmad et Loki ont essayé de trouver un moyen de sauver la population de ce lieu de l'extinction (ne serait-ce qu'en les prévenant de la menace)...

Cette fois, pour cette mission 40 « Challenge Spirituel », Möglin, Lorwan, Cassie, et Athuma devront retourner sur Kiba, afin de finaliser ses objectifs.

Möglin, Lorwan et Athuma pourront tenter d'y apprendre à invoquer eux aussi des spirits, mais surtout il faudra terminer le sauvetage de la population, car cette fois le Globbo-bubon est vraiment sur le point de l'engloutir (ce n'est plus qu'une question de mois).

Pour ce qui est des étapes de notre projet ANTI-GLOBBO-BUBON, il s'agira de faire des prélèvements sur les filaments protobiologiques du Globbo-Bubon, lorsqu'il veut atteindre cette planète.  
Ces prélèvements seront la matière première indispensable, aux travaux de recherche d'Athyn (ou tout autre « plan B » inventé par Lorwan)...





## Celle(s) qui sauvera des Seekers (Chîsana kyûseishu) :



Les PduT optent pour le transit avec l'aide des Aésirs, afin d'éviter d'attirer les foudres de la Brigade Temporelle, car malgré les compromis arrangé par Corina, nul ne sait si la brigade respectera ses promesses.

**Newton**, l'Aésir de la science, s'occupe du transit de Lorwan, **Thémis**, l'Aésir de la justice, s'occupe de Cassie, et **Ganesh**, l'Aésir de l'éducation, de Möglin.

Lord Athuma profite du moment d'exposition de la mission, pour s'allier avec son propre Aésir, celui de la séduction, nommé **Apollon** ! ☺

Tous partent dans un même éclair, il traverse l'espace de la galaxie départementale, hors frange de l'AG, puis rentre dans le système solaire de Kiba, en descendant vers un continent de l'hémisphère sud, Cassie ne reconnaît pas la géographie, et voit juste un coin désertique.

Arrivés à proximité de la surface de la planète, le rayon électrique se sépare en deux boules de foudre, Lorwan et Athuma s'éloignent un peu sur la surface de la terre, ils sont sûrement partis vers le résident qui correspond le mieux au transfert nécessaire à Athuma.

L'éclair de Möglin et de Cassie s'enfonce lui à travers le sol, passe une couche de sable, puis de roche, pour déboucher dans un réseau de grottes gigantesques.

La remolécularisation des 2 Cassie (elle est en effet victime du paradoxe de la double existence) et de Möglin a lieu après avoir traversé ces profondeurs, dans un village caché du « **Pays sous la terre** », en pleine attaque de forces de Jimoto (des soldats nombreux aux ordres de deux shards casters).

Le combat est déjà engagé lors de l'arrivée d'une partie des PduT (2 Cassie & Möglin seuls, donc), dans une énorme grotte souterraine, où trois îlots dépassent d'une sorte de lac souterrain, et sur lesquels se dressent des colonnes de granite verdâtre, avec des habitations sur des corniches en surplomb, accessibles par des escaliers en colimaçons creusés, et des passerelles les reliant les unes aux autres.

La lumière tamisée provient de roches phosphorescentes, et de leurs reflets dans les eaux glacées et calcaires du lac, ainsi que de feux de torches, ou de foyers dans les habitations.



Möglin est matérialisé sur un de ces surplombs, où quelques autochtones paniquent et se cachent dans un abri creusé dans la colonne, trois autres défendent la passerelle, tandis que trois soldats de Jimoto montent les escaliers pour les atteindre.

Au sol, sous sa position, Möglin peut voir deux autres soldats qui s'en prennent à un villageois.

Ces habitants du « pays sous la terre » sont assez archaïques, vêtus de loques, de guenilles, d'un niveau technologique entre la préhistoire et l'antiquité.



Ils ont l'air affolés, et semblent peu capable de se défendre face à ses féroces assaillants médiévaux.

Sur un deuxième surplomb en face de Möglin, un soldat et une shard caster (qui se nomme **El**, on l'apprendra par la suite), très mince, en cote de maille, les cheveux bruns tirés en arrière et attachés en une longue natte, un bandeau sur les yeux (dont l'un est remplacé par une perle de lien).

Elle est là avec son spirit **Kaselle**, une femme plante, de plus de 10 mètres, avec des bras en forme de liane, une chevelure verte, et un corps très filiforme, terrorisent quatre villageois.



Au sol de la plus grande île, entre deux colonnes ressemblant à des arbres géants fossilisés, **Cassivela** (nom de code retenu pour Cassie avec la boucle d'oreille de son familier de l'eau Kavela) vêtue de sa tenue de ranger, armée de son espadon électrique contenant un shard, avec son tradmod 3, son auréole gauss, sa perle de spirit et quelques champignons, se matérialise au côté de **Roïa**, l'amie de Cassie de Tempura, qui est là elle aussi, et qui est toute surprise de voir Cassie apparaître à ses côtés.

Contrairement à Cassie qui n'a pas changée, Roïa est devenue une adulte, une puissante shard caster, qui remplace le rôle de Dumas, en effectuant des missions pour Rope, remplaçant Zee mort de vieillesse, comme sage conseiller à la cour.

Elle est venue pour trouver un type, émigré de Task, tout comme les soldats de Jimoto qui semble le chercher aussi.



Elle et son spirit **Ondyliss**, une femme sirène bleutée, en robe de méduse, avec deux queues à la place des jambes, une chevelure d'algues ondoyantes et un masque respiratoire sur le bas de son visage, avec des oreilles couvertes de nacre, et un canon à eau sur l'épaule gauche, font une barrière de protection devant une dizaine d'habitants, dont plusieurs sont déjà blessés, contre cinq soldats de Jimoto armés de lances énergétiques.

Cassivela ne tergiverse pas, et encourage immédiatement Roïa à combattre à ses côtés !

**Cassilanor** (nom de code retenu pour Cassie avec la boucle d'oreille de son familier de l'air Elanor) vêtue de l'armure de Déus, armée du sword gun - pistolette de Déus, avec son communicateur et quelques champignons se remolécularise sur un surplomb, où cinq villageois sont apeurés, deux soldats montant les escaliers pour les attaquer.

Elle peut remarquer sur le sol d'un îlot en face d'elle que deux shards casters sont en train de combattre, ainsi que leurs spirits (on apprendra aussi leurs noms par la suite, mais par facilité nous allons les donner de suite dans ce récit).

**Aironi**, de Jimoto est un chevalier en armure de plaque quasi-intégrale, dont seul le visage grimaçant de haine est partiellement découvert, car son heaume est à demi-déchiqueté sous les coups de son adversaire, il se bat avec une épée bâtarde rehaussée par un shard offensif.

Son ennemi est donc **Gusuma**, un homme brun, très maigre, vêtu d'un ample pantalon de pêcheur, qui se défend vaillamment avec un simple bâton.





Deux soldats arrivent par derrière pour surprendre le shard caster habillé très simplement, et pas très protégé, qui appartient sûrement à ce peuple de sous la terre.

Cassilanor se précipite donc dans les escaliers, pour se débarrasser des deux soldats, et aider aux combats au sol...

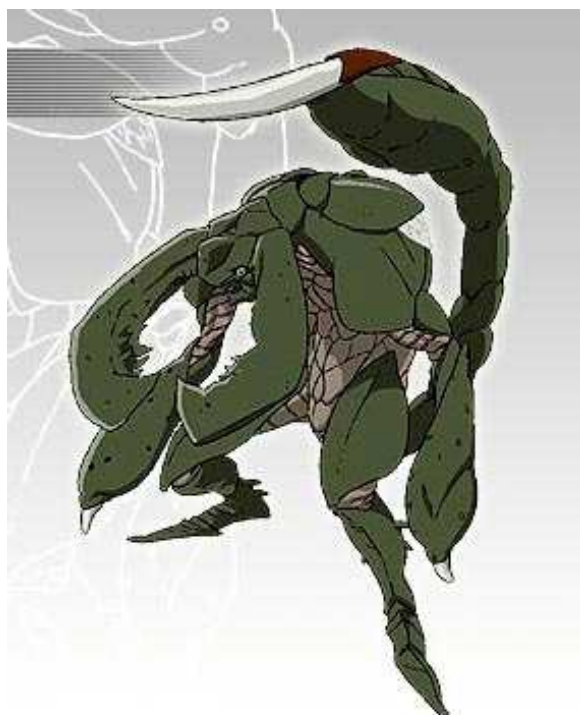
Tout est construit en bois, de façon très archaïque, c'est brinquebalant, rein qu'en courant les marches grincent, et on a l'impression que tout va s'écrouler.

### Bataille défensive (Bousen') :

Le combat entre les deux shard caster tourne à l'avantage de Gusuma et de son spirit **Keritekkusu**, une sorte de serpent à deux têtes sans yeux, et deux queues à plumes, avec un corps jaune taché de rouge.

En effet le shard caster de Jimoto, Aironi et son spirit **Soloni**, un scarabée humanoïde verdâtre, avec une queue de scorpion sont bien malmenés.

Les tirs de rayons photoniques de Keritekkusu font de sérieux dégâts sur Soloni, qui a la mauvaise surprise de constater qu'aucun de ses tirs de dards en os et de trombes d'eau n'ont de conséquences sur son adversaire, qui en est immunisé.



Roïa, encouragée par Cassivela, se précipite sur un soldat, et demande à son spirit Ondyliss de s'occuper de deux soldats, pendant que Cassivela se précipite comme une furie sur les deux soldats restants, avec son espadon.

Cassivela réussit une superbe attaque, qui blesse quasi-mortellement le premier (presque tranché en deux au niveau du torse), et légèrement le deuxième, mais qui sous l'effet du choc électrique (déclenché depuis la garde) tombe inconscient lui aussi.

Ondyliss entraîne dans des trombes d'eau les deux soldats, jusqu'au lac souterrain, et les y fait reculer au loin.

Roïa de son côté manie très bien ses deux petites dagues tri-lames lumineuses, et oblige le soldat à se rendre.

Après qu'elle l'ait attaché, avec l'aide de quelques villageois, elle se retourne, et voyant que les deux soldats que Cassivela a affronté sont déjà au sol, elle demande à son spirit de les soigner, pour les faire prisonniers eux aussi.

Möglin de son côté est bien embêté, en effet, il ne peut pas se faire comprendre des villageois, car il n'a pas de tradmod 3 comme Cassie, il fait donc une « Télépathie shaanique » avec elle, pour tenter de comprendre le peuple par son intermédiaire.

Il n'est pas armé, et donc ne peut que tenter de calmer les autochtones, mais il ne pourra rien faire contre les soldats qui les auront bientôt rejoint.

El et son spirit Kaselle dévastent l'habitation d'en face, et les villageois qui y sont cachés.

On entend d'affreux cris qui en émanent, et on peut apercevoir des flashes lumineux dus aux tirs puissants de son spirit sur les innocents !

Cassivela étant prévenue, par une « Télépathie shaanique » de son double Cassilanor, des agissements d'El et de son spirit, se décide à invoquer le sien, voyant qu'Ondylliss est bien occupée à commencer de sauver des villageois blessés.

Elle fait donc venir **Bombyx Fraisia** dans cette réalité, depuis sa perle de lien insérée entre ses seins, pour lui demander de s'occuper de Kaselle, et ainsi rétablir la balance.

Le ver rose à deux têtes canines est une bête de combat, il adore rendre ce genre de service !

Bombyx fait ses tirs en premier sur Kaselle, et seuls les tirs de désintégrations nucléaires l'atteignent de façon critique, entamant la moitié de la vitalité ectoplasmique du spirit.

El est très surprise de l'arrivée de ce spirit inattendu, et cherche immédiatement à trouver qui est son shard caster.



Gusuma de son côté se débarrasse assez facilement de son adversaire, lui fracassant le crâne avec une dextérité étonnante, mais son spirit continue de se battre contre l'autre esprit du non-lieu, qui n'a pas disparu, malgré que son invocateur soit mort.

Cassilanor se retrouve enfin derrière les deux soldats approchant silencieusement derrière Gusuma pour une attaque en traître, et elle tente de les assommer en cognant leurs casques l'un contre l'autre avec violence.

Mais sa force, pourtant bien développée, n'est pas suffisante pour un tel exploit.

Ils sont tout de même sonnés et surpris, et ils se retournent contre elle, armés avec des lances qui les gênent pour le combat rapproché.

Gusuma, aidé de Cassilanor, ne devraient pas avoir trop de mal à s'occuper de ces derniers soldats qui voulaient l'attaquer par derrière.

Pendant ce temps, Roïa et Cassivela se dirigent vers trois autres soldats, sur leur propre îlot.



Möglin, lui, se cache dans une habitation, où cinq villageois protègent un autre homme, qui n'a pas tout à fait leur apparence (ses habits sont plus modernes et chics, et il porte une sorte de demi-masque), et alors que les trois soldats s'apprêtent à les attaquer, il apprend que cet étranger s'appelle **Cornélius** et qu'il vient de Task.

Il était serviteur au château de son suzerain **Ji-Mu**, qui vient d'être attaqué par une force étrange, et son maître l'a fait se réfugier ici par shard de téléportation, pour protéger un secret...

Möglin informe tout de suite les 2 Cassie, qui comprennent que cet homme doit être celui que Roïa cherche, et Cassivela lui demande qu'Ondylliss leur vienne en aide.

De suite, Ondyliss exécute le service de Roïa, et vole sur le promontoire que les soldats atteignent.

De son côté, contre toute attente, Gusuma, visiblement blessé et épuisé par son duel contre Aironi, n'arrive pas à prendre le dessus sur les deux soldats de Jimoto, et comme son spirit s'est vite débarrassé du spirit de l'adversaire, il vient vite en soutien, et de sa queue puissante entraîne les soldats dans l'eau, pour les y retenir.

Gusuma et Cassinalor peuvent rejoindre à la nage les Cassivela et Roïa, en renfort.

Roïa entame en effet un combat avec un soldat, pendant que Cassivela s'occupera facilement des deux autres, cette dernière agite prestement son espadon, tout en blessant un soldat, et en faisant tomber l'autre inconscient, par électrocution.

Dés qu'elle arrive au sol, Cassilanor combat avec son pisto-lame deux soldats, mais tout en les attaquant, elle a l'espace d'une seconde dans son champ de vision la shard caster El, qui se dirige dangereusement vers Cassivela et Roïa, elle en profite donc pour déclencher un tir de rayon du sword gun angélique, pour la toucher, malgré sa course sur les escaliers de l'autre côté du village, mais superficiellement.



### Victoire (Shouhai) :

El est persuadée que c'est Cassilanor la shard caster propriétaire du spirit, qui fout une branlée mémorable à son propre spirit.

Cassilanor se débarrasse d'un premier soldat, et trouve Gusuma à ses côtés, qui lui porte assistance pour s'occuper du deuxième.

Cassivela se débarrasse elle aussi du second soldat face à elle, et voyant que Roïa gère assez bien son combat, elle peut s'occuper personnellement d'El, qui se dirige pourtant à présent vers Cassilanor !



Lorsqu'elle s'interpose, El est stupéfaite de sa ressemblance avec celle qu'elle avait repérée, mais ne cherche pas d'explication avant de l'avoir terrassée.

Elle la menace de son **fouet laser**, mais Cassivela esquivé parfaitement les mouvements secs du fouet, pour se jeter à corps perdu sur elle, en un saut prodigieux.

Cassivela ne tergiverse pas, surtout en sachant ce qu'elle a fait à ces villageois, elle lui met un bon coup d'espadon électrique, en pleine poitrine, et cet adversaire supposée redoutable tombe directement inconsciente à ses pieds.

Ondyliss entre temps s'est débarrassé des soldats attaquant Möglin, en leur envoyant des trombes d'eau, qui les font basculer à l'extérieur du promontoire, puis elle rejoint Cassilanor et Gusuma, pour commencer à soigner le défenseur du village de ses blessures.

Les combats cessent, leurs chefs sont à terre, et les soldats de Jimoto se rendent, les villageois commencent à les réunir, pour les attacher et les faire prisonniers, Cassivela demande à Bombyx Fraisia de soigner un villageois gravement blessé, ainsi qu'El, une fois ligotée et complètement désarmée.

Le spirit de Roïa soigne également plusieurs villageois blessés, mais une dizaine d'entre eux ont tout de même trouvé la mort.

Une quinzaine de soldats sont emprisonnés, un shard caster est mort et un autre est donc prisonnier. On les enferme tous dans une demeure dont les occupants sont décédés.

Cassivela demande à son spirit de rester à ses côtés une heure, pour qu'il puisse se rétablir complètement avant de retourner au non-lieu, et qu'elle n'est pas trop de mal à l'invoquer ensuite au cas où.

Gusuma récupère la perle de lien de son adversaire, afin qu'il puisse l'utiliser pour défendre son village, en cas d'une autre attaque.

Cassivela de son côté récupère la perle de lien du spirit d'El, cette Kaselle lui a plu physiquement, et un spirit n'a pas assez de considérations éthiques pour juger de la moralité des services qu'on lui ordonne, il n'est donc ni bon ni mauvais, et notre héroïne pourra très bien le lier plus tard.

### **L'amitié perdue retrouvée (Sure chigau yujô) :**

Pendant ce temps, Lord Athuma est transféré dans un homme ayant les mêmes caractéristiques physiques que lui, qui marchait seul dans le désert, il se nomme **Tenssaï Tsukabichi**, il est grand, brun, avec de belles moustaches, de fines lunettes de soleil, il a un manteau avec un col très aristocratique, et des sigles rituels cousus et bridés dessus, ainsi qu'un bâton de marche dans une main, orné d'anneaux métalliques.

A ses côtés, se trouve Jaitcee Lorwan, qu'il n'avait jusque là jamais vu sous sa vraie apparence humaine (il l'a toujours connu dans un corps de robot !), un simple scientifique laborantin, barbu, au teint pâle de rat de bibliothèque.

Ses réminiscences dans l'esprit de Tenssaï l'informe que son but à court terme était de trouver de l'eau dans ce désert aride, et à plus long terme, d'aller dans un village de pêcheurs dans le sud.

Lord Athuma se fouille lui-même, et trouve huit perles de shard dans une bourse, et il en a même 3 autres incrustées sur lui, il doit donc être un shard caster.

Il en a une sur le cœur, une sur la cuisse, et une sur l'épaule, dans les tatouages rituels de rigueur. Il fait une réminiscence gratuite, pour savoir davantage qui est Tenssaï : c'est un shard caster itinérant, il vend au plus offrant ses services, comme une sorte de ronin mercenaire.





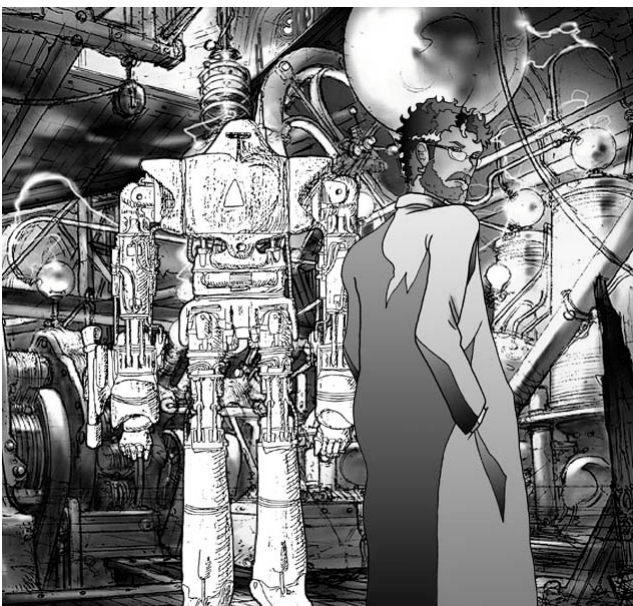
Lord Athuma a beaucoup de plaisir à retrouver Lorwan, et à le voir enfin « en vrai », Lorwan n'est pas aussi heureux, car, pour lui, retrouver son vrai corps est une grosse galère, il se sent diminué depuis qu'il n'a plus de corps robotiques.

Lorwan prend le temps de raconter ses déboires à Lord Athuma.

Il revient sur toutes les circonstances de son emprisonnement temporel, son expérience dans le vaisseau techno-centriste du voyage dans le temps de sa propre vie, qui lui a valu de réintégrer finalement son corps :

Ainsi, Lorwan voyagea alors à travers le temps, visitant différentes périodes de sa propre vie (comme Strauss l'expérimenta avant lui), mais sous la forme de nanites, aussi son interaction avec les événements revécus ne pouvait avoir lieu qu'au travers de la technologie (sans vraiment entrer en contact avec les gens, et donc créer des paradoxes, autre que ceux dit de « l'écrivain »).

C'est ainsi qu'il se donna des coups de pouce à lui-même, lors de moments forts déjà arrivés donc, expliquant ainsi certains des miracles technologiques, auxquels il était déjà parvenus !



Par exemple, pour finir cette course de « cascadeur du temps », il arriva dans l'ordinateur du labo, qui gérait son expérience de cerveau positronique, au moment où la base d'Isoais allait être bombardée.

Donc, c'est lui même qui permit à cette expérience de fonctionner, et à son double du passé de parvenir à créer ce cerveau unique, fonctionnant avec **cette énergie extra-dimensionnelle encore inconnue**, pour s'y transférer, et survivre sous la forme d'un robot... Mais le Lorwan du présent, en nanites, allait bel et bien mourir dans l'explosion de la base, aussi il n'eut d'autre choix que de se transférer dans son corps humain d'origine, pour déjà quitter l'ordinateur du laboratoire.

C'est justement à ce moment précis qu'il est devenu un prisonnier du temps, car le MduT est apparu pendant l'explosion, l'emprisonnant dans les replis intemporels de l'Intercontinuum, à l'instant même où sa vie repartait presque du début...

Ils discutent entre amis de longue date, contents de se retrouver, mais ils sont quand même dans un désert rocailleux, et il fait très chaud.

Lord Athuma est très excité, il veut vite devenir shard caster, ils observent autour d'eux, des rangées de menhirs plantés dans le sol de façon anarchique, et se dirigent finalement vers un lointain piton rocheux à l'horizon.

Ils entament une marche nécessitant beaucoup d'endurance, vers ce piton, et ils souffrent tous les deux de la chaleur étouffante.

Lorwan cherche en vain des traces possibles d'eau, et ils errent ainsi pendant une heure dans ce désert.

Au bout d'une heure, ils sont donc contactés par Mulan, qui leur révèle la position GPS souterraine de Cassie et Möglin (et réciproquement ces derniers sont aussi mis au courant de l'emplacement des autres à la surface).



### La volonté du vent (Kaze no ketsui) :

Après le combat, Roïa, du « pays du vent », fait le point de la situation à Cassie :

Plus de 15 ans se sont écoulés depuis leur dernier passage.

Ils sont arrivés juste avant le fameux grand tournoi international des porteurs de spirit, à Néotopia, aux arènes centrales de la capitale, ce dernier n'arrivant qu'une fois par génération, a été retardé plus de 15 ans, à cause d'une guerre mondiale, pour la possession des Key-spirits.

Les 2 Cassie et Möglin comprennent que cette quête de puissance (la recherche des 3 key-spirit), par les différentes nations ennemies, a enflammé Kiba, juste après leur premier passage, à cause des dirigeants de Jimoto, notamment le terrible **Hyugues**.

Son attaque de la capitale de Néotopia, avec ses alliés de Task, a annulé le tournoi de la décennie précédente, et a donc empêché les savants d'Ulbacus de diffuser le message d'alliance pacifique des visiteurs...

Nul ne sait où ils sont maintenant (dans l'espace peut être), mais ils se présenteront sûrement au tournoi.

Les PduT se rendent donc compte qu'il y a toujours des porteurs de key-spirits, et des machinations en coulisses pour les réunir.

Ils n'oublient pas que leur réunion permet l'invocation de « Tasker », et qu'il faut à tout prix empêcher cette hérésie.

Si le spirit ultime Tasker est invoqué sur place, le tournoi (seul moment de paix, purement sportif, entre ces nations) se transformera en guerre ouverte, et ce petit monde sombrera dans le chaos, bien avant l'arrivée du blob mangeur de planète...

La mission de Roïa, pour sa nation de Tempura, est de récupérer un key spirit à Task, avant qu'il ne tombe entre de mauvaises mains, elle se souvient que les PduT voulaient que Tempura ou qu'Ulbacus gagne le tournoi, et elle est persuadé qu'ils l'aideront sûrement dans sa tâche.

Elle est venue ici au pays sous la terre par shard de téléportation, pour trouver ce Cornélius, émigré de Task, qui y a trouvé refuge après l'attaque récente du château, dont il était le majordome, et où le key-spirit était caché... lui seul sait où, d'où sûrement l'intérêt de Jimoto à le retrouver aussi.

### Retrouvailles de charme (Saikai miryoku) :

Les deux Cassie et Möglin sont donc alertés par Mulan de la position de Lord Athuma et Lorwan.



Möglin reste sur place, pour approfondir ses recherches dans l'utilisation d'un shard de téléportation, pour créer des portes de transit plus rapidement.

Cassivela demande à Roïa d'utiliser une perle de shard, pour se téléporter à la surface, et retrouver ses deux autres compagnons.

Un portail s'ouvre bientôt dans le désert, juste devant Lorwan et Lord Athuma, les deux Cassie, Roïa et le serviteur de Task, Cornélius, en sortent.

Lord Athuma croit rêver avec cette vision de trois femmes magnifiques sortant du sol ! 😊

Roïa pense qu'il s'agit sûrement des deux amis de Cassie de l'époque (Birmad & Loki).

Cassilanor fait un débriefing assez rapide de la situation aux deux autres PduT.

Ces derniers sont d'accords pour soutenir Roïa dans sa mission, avant d'entreprendre un exode mondial, ou des prélèvements sur le globbo, il ne faut surtout pas que ce monde replonge dans le chaos d'une guerre.

Si empêcher que Jimoto ait ce key-spirit juste avant le tournoi (où ils pourront passer leurs idées, comme le souhaitait le premier groupe) est une étape obligée, ils la feront en employant tous les moyens possibles pour aider cette alliée.

Roïa propose de continuer vers le piton rocheux, qui est en fait l'emplacement de l'ancien village du pays désormais sous la terre, ça lui évitera de dépenser inutilement ses précieuses perles de téléportation.

Lorwan convient avec les autres qu'il va faire un transfert dans Cornélius, pour connaître, par sécurité, la cache du coffre contenant la fameuse perle de lien du key-spirit, et le mot de passe permettant de l'ouvrir.

Cassie contacte, par « Télépathie shaanique », Möglin, pour le prévenir qu'il faudra récupérer le corps cristallisé de Lorwan, dans l'ancien village du pays de la terre.

Il enverra des habitants s'en occuper.

Cassie ne réussit qu'à sortir Elanor pour rafraîchir les marcheurs, et faciliter son déplacement malaisé avec l'armure déussienne, car Kavela l'élémentaire de l'eau refuse de sortir en plein désert.

Lord Athuma s'intéresse d'un peu plus prêt à Roïa, et à son histoire, il remarque même des protubérance sur ses épaules, et lui pose la question de leur nature.

Roïa lui répond, assez embarrassée :

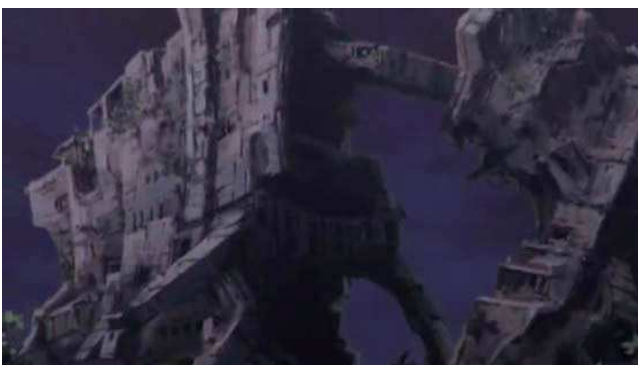
« *Je suis de Task du côté de sa mère et de Tempura du côté de mon père* », expliquant que les habitants de Task ont des cornes sur les épaules, dues à leur métissage avec les races simiesques des Kuujuujins et des Tijjuujins, mais elle n'en dit pas plus, comme si cela la gênait.



Lorwan, rapidement transféré en Cornélius, réussit sa réminiscence concernant le mot de passe du coffre :

« *Syandxin est destiné à Ji-Mu* ».

Ils expliquent à Roïa qu'ils ont la faculté de se transférer dans les corps, et Lorwan révèle à tous le mot de passe, tandis qu'ils doivent porter le corps cristallisé du savant méga.



Ils arrivent enfin à la cité troglodyte en ruines, vestige de temps anciens où ce peuple était fier et ne se cachait pas sous le sol, et Roïa leur explique que c'est une tentative échouée d'invocation du Tasker qui a entraîné cette catastrophe. Ils attendent quelques minutes, cachés dans les ruines de pierres, pour que Lorwan puisse connaître plus précisément l'endroit où est caché le key-spirit de Task, pour y arriver directement par shard de téléportation.

Lord Athuma n'ayant aucune arme sur lui demande si quelqu'un peut lui en prêter, Roïa lui donne une de ces tri-lames courtes, et Cassilanor lui donne un shard bouclier.

Il montre ses perles, qu'il a dans une bourse, pour que les 2 Cassie et Roïa puissent lui dire ce qu'elles sont.

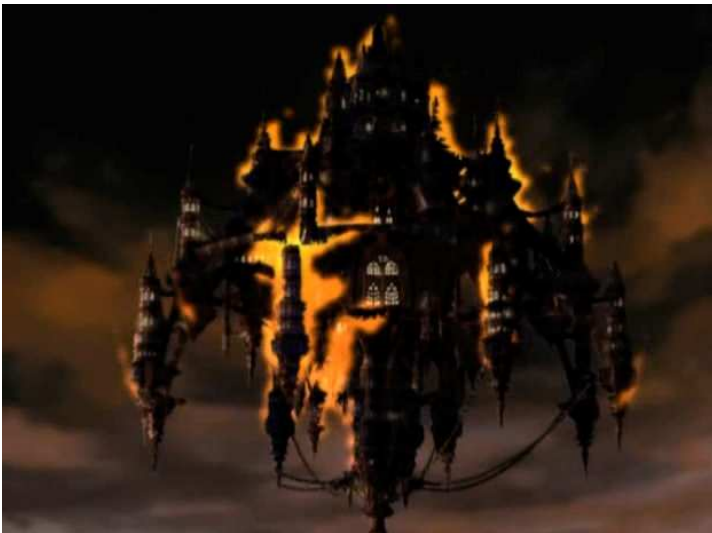
Il s'agit de perles de shards, 4 d'illusions, 2 de soins, & 1 de téléportation, Athuma pense, avec un sourire graveleux sous sa moustache :

*« Je n'avais encore jamais eu la chance de voir 3 belles filles passionnés comme ça par les petites perles cachées dans mes bourses ! » ☺*

Roïa y récupère le shard de téléportation, pour arriver ensemble sur la citadelle de Task.



### **Gloire perdue (Ushinawareta kagayaki) :**



Normalement les téléportations par shard sont hasardeuses et imprécises, mais elle réussit (**NB** : 01) à les mener directement sur un pont, proche d'une tour excentrée de la citadelle, il y a des murs détruits de ci de là, et le reste du château, qui fait environ deux cent mètres de diamètre, est entièrement en flammes, contrairement à cette tour intacte.

Il y a beaucoup de vent, mais pas de personnes visibles.

En se penchant au bord du pont, ils se rendent compte que la citadelle vole dans le ciel de Task, tout comme des portions de territoires, contenant des lagunes et couvertes de mousses, bien au dessus d'un désert rocailleux totalement chaotique...



C'est encore le résultat de cette tentative d'invocation du Tasker datant d'il y a des éons, mais dont les lois de la réalité sont encore bouleversés (ici la gravité) !

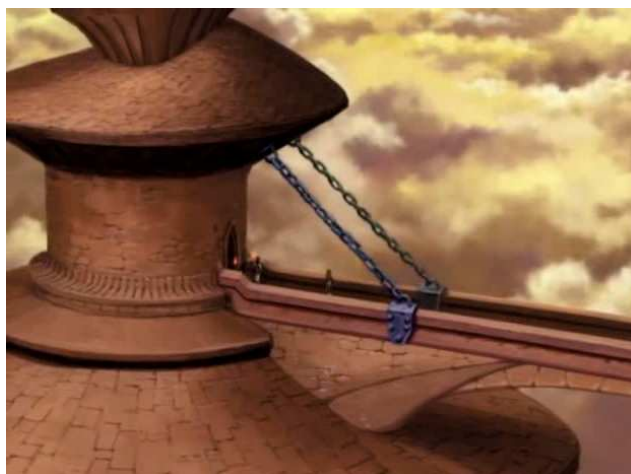
A bien y regarder, les blocs de terrains sont reliés au désert par des chaînes titanesques, dont un simple maillon est de la taille d'un homme (un travail de spirit !).

La citadelle elle-même est ancrée à ses îlots volants par de multiples chaînes, son architecture est gothique à souhait, faite de tourelles reliées entre elle par des contreforts digne d'une cathédrale, avec des vitraux, et des toitures pointues, on dirait un gros insecte, ou une toile d'araignée pendouillant dans les cieux...



Avançant vers la tour, sur le pont suspendu, Roïa est devant, avec les deux Cassie, suivies de Lorwan et de Lord Athuma.

Lorwan se penche encore au bord du pont et trouve une pierre pour la balancer dans le vide, elle chute de quelques mètres, puis elle ralentie et dérive finalement, comme si il y avait un champ de force au sol qui repousserait les éléments. Cette distorsion des lois de la physique a le don d'agacer notre héros, mais sa curiosité scientifique l'emporte, « Fascinant, il y a sûrement une explication logique » se dit-il...



Ils se trouvent bientôt devant une porte à double battants, entourée de deux arbres en sculpture. Ils sont étranges, la forme végétale est très stylisée, en formes courbes très art-déco, dans une matière minérale inconnue, comme de l'ambre mais avec des reflets de cristal, et des veines de marbre.

Roïa a l'intuition que leur fonction n'est pas seulement décorative, et les lieux ne semblent pas avoir subi de dégâts.

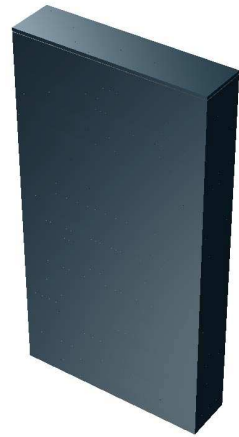
Ils utilisent 3 shards d'illusion d'Athuma, et deux de Roïa, pour se rendre tous invisibles, le temps d'attente pour une nouvelle réminiscence de Lorwan sur le lieu précis où est caché le coffre dans cette tour, mais si Cornélius ne le sait pas vraiment, il n'a par contre pas souvenir de ses deux arbres !

Les deux Cassie sont vigilantes pendant l'attente invisible, et Cassilanor voit très bien des sortes de prismes **TYGG** virevolter aux alentours, et traverser même les murs de la citadelle !

L'attaque décrite par Cornélius se précise, il avait pris ces prismes Tygg pour des spirits minéraux indépendants.

Nos héros sont stupéfaits, la dernière chose qu'ils s'attendaient à trouver ici sur Kiba, c'était bien les fameux cailloux psys !!

Lord Athuma et Lorwan commencent donc à se transférer dans les supposées statues Tygg, de faibles résistances au transfert dues à leur rôle de « créature-outil », le but est de passer la porte sans déclencher l'éventuelle alarme.



La sensation de « devenir » ces arbres minéraux est extrêmement étrange pour nos vieux héros moutons noirs, ils deviennent temporairement des êtres de pierre...

Ils connaissent désormais le langage Tygg, et comprennent que leur mode de pensée est très lent, ce qui a gêné toute tentative de dialogue jusque là...

Lorwan demande à son arbre, par réminiscence, qui est sorti de la tour, et obtient vite la réponse : rien que des hommes transformés en statues de pierre, avec des flambeaux...

Athuma demande à son arbre, par réminiscence, qui est venu dans la tour, et la réponse fait frémir tout le groupe :

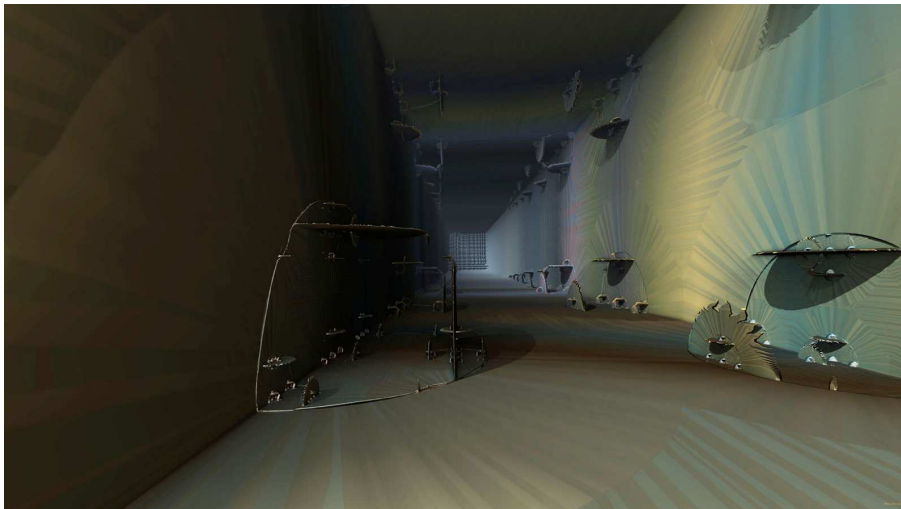
**le Général Cornu JOAHGUMO !!!**

### **Le labyrinthe des mémoires (Kioku no meiro) :**

Puisque leurs compères sont transférés dans les gardiens de pierre, Roïa passe la porte, suivie des deux Cassie avec chacune un corps cristallisé dans les bras.

Elles arrivent dans un couloir qui débouche sur une grande pièce de 4m sur 8.

La pièce paraît étonnement claire, car des parois émane une lumière argentée : on croirait un clair de lune dans le désert.



Elles remarquent également une porte en fonte sur le côté ouest, à gauche.

Il est clair que les Tyggs ont transformé toute l'architecture intérieure de la tour, car un revêtement minéral verdâtre recouvre toutes les parois, tandis que d'étranges engrenages (rappelant vaguement une caricature de la technologie Gouluz) dépassent du sol, des murs et du plafond, de façon totalement anarchique (ou d'une logique tellement « autre » qu'elle leur échappe).

Elles attendent leur deux compagnons qui doivent se rétrotransférer, avant d'aller plus loin.

Lorwan arrive à interconnecter ses branches d'arbre Tygg à des mécanismes de l'intérieur du couloir, pour comprendre que les dalles du sol ont toutes une alarme connectée, pour signaler des intrus.

Athuma, inutile dans de telles démarches, fait son rétrotransfert, pendant que Lorwan entame une neutralisation informatique du système Tygg, pour éviter que l'alarme ne se mette en marche.

Il y réussit très bien, et du coup veut en plus faire une programmation, pour installer une sorte de routine de déprogrammation de tous les systèmes de sécurité, mais ce n'est pas concluant, ils espèrent tous que sa neutralisation initiale suffira.

Lorwan fait donc son rétrotransfert, à regret car il se sentait presque mieux en arbre Tygg !

Pendant ce temps, à l'extérieur, les prismes sont assez vigilants, dans leurs rondes en lévitation, mais n'ont pourtant pas remarqué la porte qui s'ouvrait et se refermait un court instant.

Roïa fait une fouille du couloir, et ne trouve rien, à part le fait de constater que la porte n'a pas une serrure habituelle, son trou est rond, et correspond exactement à la taille d'une perle de shard...

Athuma met alors une perle de soin dans la serrure de la porte, qui s'ouvre sur un couloir 4m, qui leur donne ensuite accès sur une « **salle de réception** », de 6m sur 6, et d'une hauteur de 4m. Il y règne la même lumière que dans la précédente salle (comme ça sera le cas partout dans la tour en fait), et une porte se trouve dans la paroi nord.

Devant la paroi ouest, s'élève une statue, reposant sur un socle de cristal vert phosphorescent, et qui représente un homme masqué entre deux âges, la statue est précédée d'une allée de pierres vertes identiques aux pierres psys de Miiwan.



La statue représente donc un homme de Task, car il a des cornes sur les épaules, un masque de type inca sur les yeux et le front, une tenue aristocratique sur un corps maigre, et un visage ridé avec une expression vicieuse.

Il y a également une mappemonde géante à gauche de la pièce.

Une voix se fait entendre dans leur tête :

*« Soyez les bienvenus, mais je vous préviens : si vous sortez de ce lieu en revenant sur vos pas, vous resterez en vie et pourrez raconter à vos amis que vous êtes parvenus à proximité du trésor.*

*Si au contraire vous manquez de raison mais non d'audace, empruntez la porte nord.*

*Vous y verrez d'étranges choses, mais je doute que vous puissiez jamais les raconter à vos amis.*

*Quand vous aurez passé le seuil de cette porte, je la refermerais sur vous et vous ne pourrez plus la repasser en sens inverse.*

*A vous maintenant, vous pouvez me poser deux questions, avant que je vous en pose une moi-même... »* les informe la statue par télépathie.

Lord Athuma se rapproche de la mappemonde de la planète Kiba, et se rend compte qu'elle doit être mécanisée comme un automate, il en trouve le pupitre de commandes.

Il la met en route, il fait apparaître par des hologrammes sur la carte les projets impérialistes d'invasion des soldats de Task.

Lorwan fait une réminiscence en l'esprit de son résident, pour reconnaître la voix de **Ji-Mu**, le maître de Cornélius, ainsi que son apparence, et se rend compte qu'il s'agit de sa voix qu'ils ont entendu dans leurs têtes, et que Ji-Mu, l'ancien empereur de Task, trône désormais statufié dans le fond de la salle...



Il s'approche ensuite près des pierres vertes, intrigué, et inconsciemment les touche (sa volonté fut trop faible par rapport à sa curiosité vis à vis des pouvoirs psioniques) ! ☹

Cassie demande au Ji-Mu minéral si le key spirit est toujours dans le coffre, sa réponse est positive.

Lorwan (se basant sur le mot de passe) demande si **Syandxin** est toujours destiné à Ji-Mu, et cette fois la réponse est négative, car il est maintenant destiné au grand Concept Tygg.

A son tour, la voix pose une question :

« *Qui est le Marionnettiste ?* »

Les deux moutons noirs ont un frisson...

Une sensation de « déjà-vu » semble paralyse leurs fonctions cognitives, ils restent sans voix (en effet, lors d'une de leurs premières missions pour l'AMG, sur Terre, le Comédien poursuivant l'Homme aux Chevrons dans les sous-sols d'un château avait été stoppé par un golem qui lui avait posé la même question)...

Après quelques temps de réflexion, et le fait qu'aucun d'eux ne veut dévoiler la vérité, Cassie préfère jeter le trouble en évoquant le nom de JoahGumo !

La porte s'ouvre quand même, sur une nouvelle pièce, que nous nommerons « **l'écluse** ».

Il s'agit d'une grande pièce de 6m sur 8, d'une hauteur de 4m.

Parois et plafond brillent également d'une lumière argentée, et elle s'ouvre par trois portes, une au sud, une à l'est et une au nord.



C'est à ce moment précis que Cassie se rend compte que depuis qu'ils ont passé la porte, il n'y a plus la possibilité d'utiliser les pouvoirs mégas, et donc également plus la possibilité de brûler son cosmos, ou encore d'invoquer un spirit.

Nos héros sont conscients que les Tyggs possèdent des cubes cénobites pouvant bloquer certains types de pouvoir, sur des zones données.

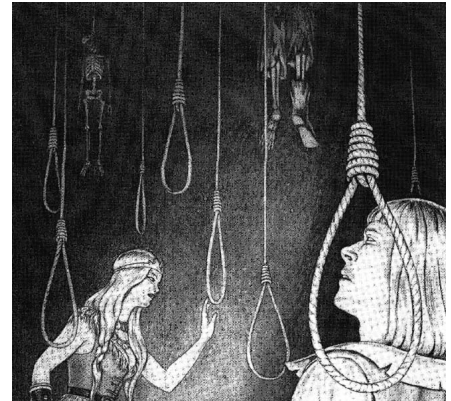
Ils entendent des bruits sourds à travers la porte du sud et décident de la prendre.

Ils entrent dans la « **salle des pendus** », en forme de L, dont la grande branche fait 8m de long, avec le plafond à plus de 6m de hauteur, totalement plongée dans l'obscurité...

Les bruits entendus sont comme ceux de corps pendus qui s'entrechoqueraient.

Ils entendent aussi au sol des crissements, comme des cordes qui serpentent, prêtes à attraper les imprudents.

Cassie sort un galet du visionnaire (un champignon magique lumineux), pour éclairer la pièce, et y voir une porte au fond du L, elle demande à son familier du vent Elanor de se faufiler parmi les cordes, et de vérifier le contenu de la salle suivante.

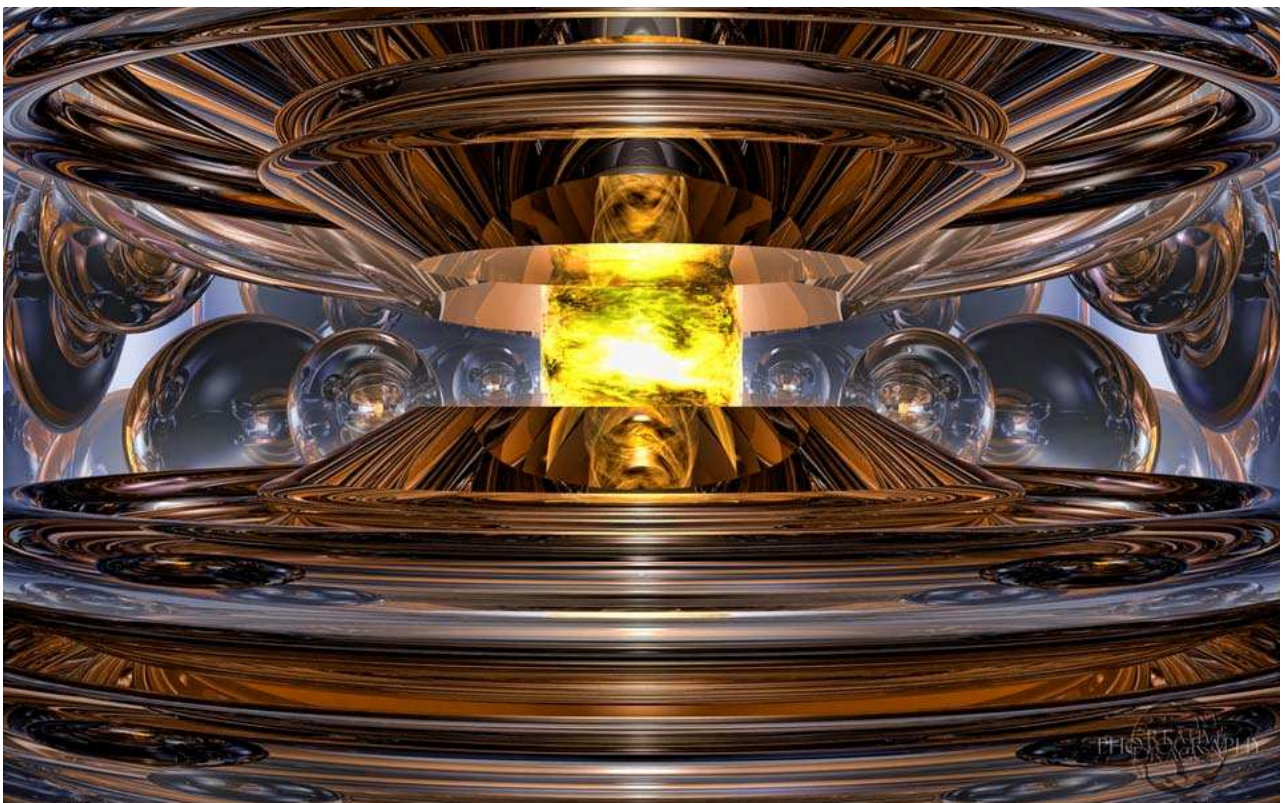


Après avoir évité toutes les cordes, qui réagissent au moindre mouvement pour faire prisonnier tout étranger, l'élémentaire rapporte à Cassilanor qu'il y a une salle avec pleins de miroirs, qui se trouve après la porte...

Athuma retourne en arrière, pour vérifier la pièce de l'autel, où il y a également une autre porte en face, donnant sur la « **salle des offrandes** ».

Cette salle des offrandes est une grande pièce de 6m sur 8, comportant une porte, et, devant le mur ouest, se dresse un autel, sur lequel est posé un vase à offrande vide, qui semble fait d'une étrange matière, comme du mercure solide, avec une vive lumière dorée en son centre.

L'autel est encadré, à droite et à gauche, par deux statues en marbre, grandeur nature, elles représentent deux prêtres masqués qui, du doigt, désignent le vase à offrandes...



Ils choisissent finalement la salle des offrandes, préférables aux dangers de celle aux pendus, Lorwan sort des pièces d'or, les dépose dans le vase, elles disparaissent, mais rien de plus ne se passe.

Athuma sort une perle de lien vide, elle disparaît aussi et toujours rien ne se passe d'autre.

Ils se rendent compte qu'il faut sûrement faire une offrande de matière organique, comme pour une sorte de rituel cénobite, il faut peut être faire couler du sang dans le vase.

Athuma est plutôt prêt à pisser dans le vase, d'ailleurs il le fait par défi, et pour faire sourire ses camarades !

Les statues baissent la tête, toute l'urne contenant la pisse disparaît, et, contre toute attente, la porte s'ouvre (**NB : 00**) !!!

Les statues ne s'attendaient peut-être pas à une telle offrande, ils voulaient sûrement des composants Tygg, comme un objet de la Loge par exemple, mais l'urine d'Athuma a complètement déglingué leur capteur ! ☺

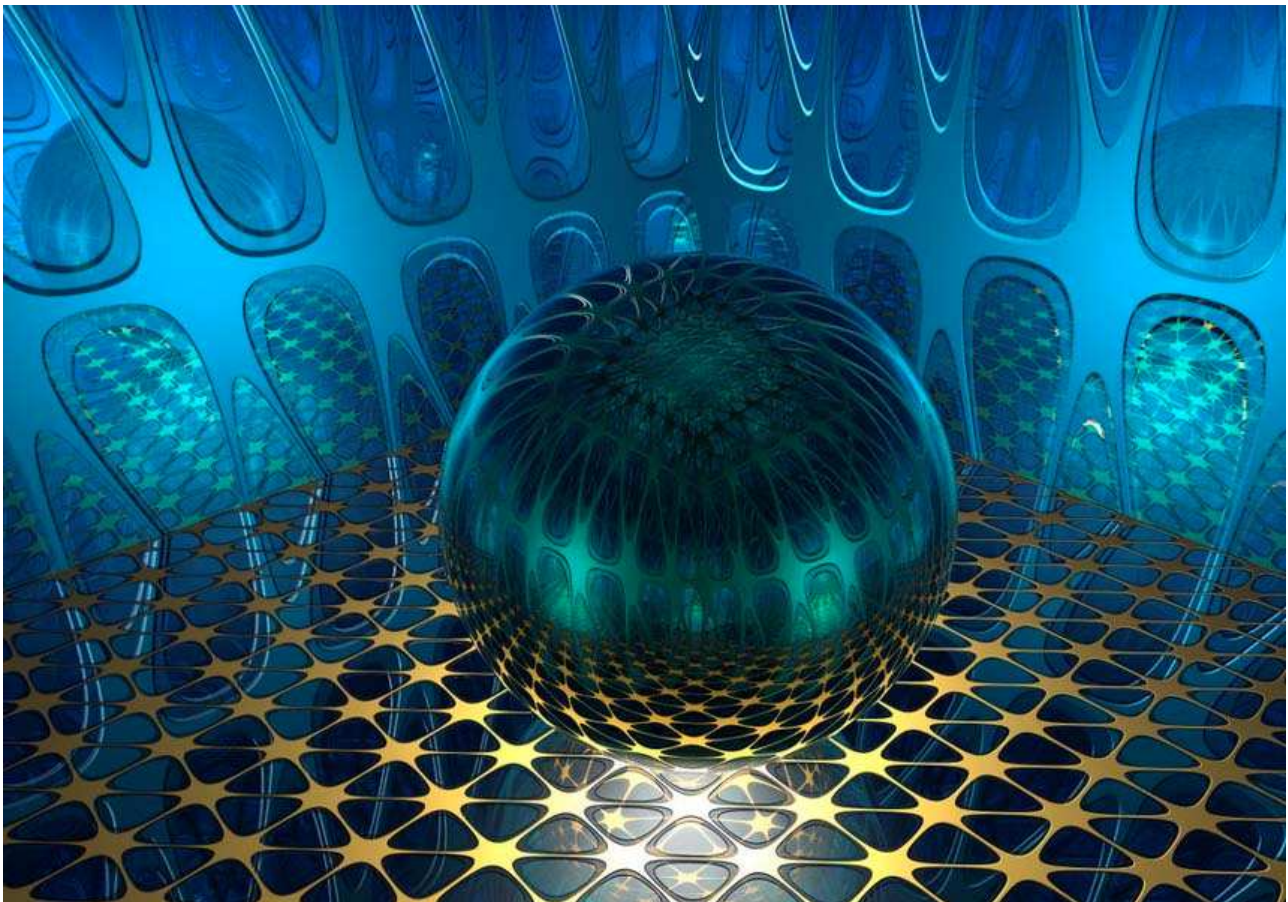
La porte s'ouvre sur un petit couloir qui donne sur la « **pièce des empalés** ».

C'est une grande pièce de 12m sur 4, présentant un léger renflement à l'extrémité ouest de la paroi sud.

Ils y découvrent une porte de fer, à l'extrémité est de la paroi nord.

Le sol est transparent, comme du verre, ou une fine paroi de glace, et ils peuvent voir un gouffre de plusieurs mètres de profondeurs, où des cadavres de Kuujyuujins et des Tijyuujins sont empalés.

Une énorme boule réfléchissante, lévitant dans le fond de la pièce, permet de voir tous ces détails sordides, par un jeu de multiples reflets de toutes ces parois argentées et brillantes.



Cassivela demande à son sylphe de passer en premier pour tester la surface de la pièce, et repérer le meilleur chemin possible.

Le sol semble fragilisé, mais la modification de Lorwan sur l'alarme les avantage, car il ne réagit plus au poids des intrus éventuels aussi bien qu'avant.

Cassivela est la première à passer, en s'encordant avec une corde à grappin de son amie Roïa, puis quand elle est arrivée contre la porte, c'est le tour d'Athuma, de Lorwan, puis de Cassilanor et enfin de la shard caster de Tempura pour finir.

Des craquements sinistres jouent avec leurs nerfs, mais tous sont assez souples et habiles pour faire une traversée de funambules.

Au delà de cette porte de fer, ils tombent sur des escaliers qui s'enfoncent vers un étage en dessous, par un couloir circulaire, pour atteindre en remontant un tout autre secteur de la tour...

Peut être est-ce même une sorte d'issue de secours, communiquant avec une autre tour de la citadelle flottante, au travers un arc-boutant de son architecture titanesque.



Ils descendent dans l'obscurité, avec l'aide du galet visionnaire, dans les escaliers étroits, puis remontent par un nouvel escalier droit.

Tous repèrent au plafond une sorte de dalle « bougeable », qui leur permettrait de passer dans la pièce au dessus.

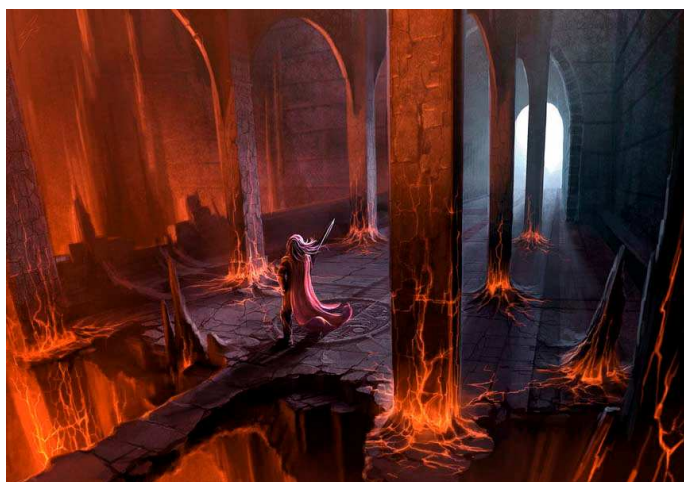
Cassilanor monte sur les épaules d'Athuma, et arrive très facilement à la soulever (**NB** : 01 !), sous le regard admiratif de Lord Athuma.

Ils repassent tous à l'étage supérieur, par cette trappe, s'aidant les un(e)s les autres...

Ils se retrouvent dans un sas, entre la « **pièce du brasier** » et des renards couverts de flamme, et la « **pièce des faces de lune** », couverte de rubis.

La grande pièce du brasier fait 16m sur 10, elle comporte deux ouvertures et une porte, les trois quarts de la pièce sont occupés par un puits, d'où s'élèvent de hautes flammes, une lave surnaturelle semblant même briller entre les briques des piliers de la salle.

Douze renards minéraux et enflammés, ressemblant à des spirits de type Kaon, typique des soldats de Task, tournent le dos aux flammes, et sont postés face à une ouverture...



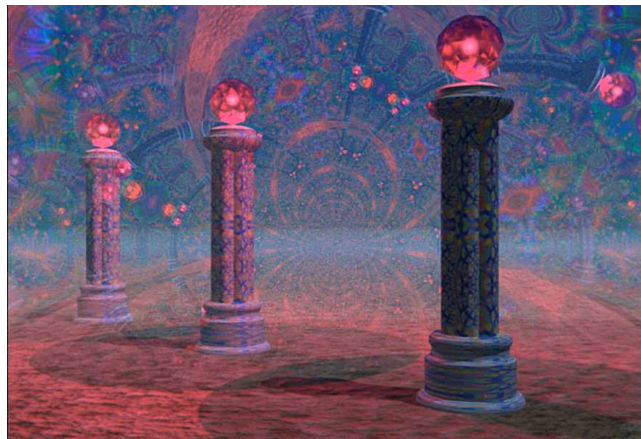
La conception de la pièce et la position de ces sentinelles, font penser que l'ennemi doit être plutôt attendu de l'autre côté, et qu'ayant trouvé un raccourci, il faut que nos héros continuent leur chemin en passant par la pièce des faces de lune, ils auront ainsi astucieusement évité quelques pièces sûrement semées d'embûches.

## Faces de Lune (Kao man'getsu) :

Ils se tournent donc vers une grande pièce de 16m sur 10, comportant une porte en fer au nord, dont le plafond n'est qu'à 1,5 mètres au dessus du sol.

Il est donc totalement impossible de la traverser debout, il faut y ramper, ou au moins s'y mouvoir à quatre pattes...

La lumière y est différente, car le marbre bleu des parois est éclairé par une clarté rose émanant de rubis, brillant au sommet de mini-piliers, disposés aléatoirement dans la pièce comme des obstacles d'un flipper géant ! ☺



Une bande de curieuses créatures, les Faces de Lune (surnommées « **Boulines** »), occupe la partie ouest de la pièce, ces neuf êtres tout ronds n'ont pas de têtes, leurs visages sont au centre de la boule qui leur sert de corps, ils sont courts sur pattes, et possèdent deux petits bras potelés, avec des mains griffues.

Ces boules vivantes font 80cm de diamètre, et sont faites de marbre, bien qu'elles bougent, comme toute créature-objet Tygg.

Un plan prend dans l'esprit fou des héros : car en plus de ces rubis qui ne leur disent rien qui vaille, il y a neuf boulines qui réagissent au son, et peuvent déchirer leurs adversaires avec leurs griffes.

Ils vont chercher des portes, en retraversant le couloir du dessous jusqu'à la pièce des empalés, portes qu'ils « dégondent » dans les pièces précédentes, puis ils fabriquent un « *putain de tank* » (dixit **Athuma** !), avec donc des portes renforcées d'acier pour les protéger sur les côtés, alors qu'ils marcheront en grappe, à quatre pattes entre elles.



En plus l'élémentaire de l'air va faire un bruit assourdissant pour les stoner, et celui de l'eau va les faire glisser... pendant ce temps, nos amis se regroupent entre les portes, avec Athuma pour couvrir les arrières, avec le pistolame de Cassilanor (pas parce qu'il est meilleur tireur, mais surtout parce qu'il est moins fort qu'elle pour soulever les portes).

Bon encore faut il pouvoir donner les consignes à l'élémentaire de l'air, qui n'y comprend rien...

Elanor se contente de siffler joyeusement, au mieux comme un coup de vent sec, alors qu'il faudrait qu'il passe le mur du son pour que ça occasionne des dégâts aux boulines ! ☺

Donc changement de programme, l'improvisation est de rigueur, ils passent le long du mur, et ils tirent au laser sur la paroi d'en face, pour faire un bruit d'enfer...

Au final, ils traversent la pièce en trois minutes, il y a **des boulines qui déboulent** sans arrêt sur les portes, mais en vain car aucun ne les défonce, et les tirs de laser sur les murs neutralisent la plupart d'entre eux... un seul y a résisté, mais sans parvenir non plus à les toucher.



Ils arrivent dans un petit sas carré, qui donne sur la « **pièce des automates** ».

### Le Palais des Dragons (Ryuuguu) :

La pièce des automates est une grande salle de 16m sur 10m, haute de 4m, et comportant une ouverture en face.

A l'entrée de la pièce, devant nos héros, se dresse une armure de chevalier de 2m de haut, sa visière ne couvre que le bas de sa tête, et ils distinguent une partie de son visage tatoué, avec une perle enchâssée sur le front.

Ce devait être un homme blond, un noble, avec une armure et une cape, son masque descendant comme un long heaume jusque sur son torse.



Sur leur droite, les PduT peuvent facilement voire les statues minérales d'un énorme « dragon » adulte, et de trois autres jeunes dragons, alignées le long du mur.

Ces créatures ont bien issues de la faune locale, ce sont de gros reptiles sans ailes, mais déjà puissamment cuirassés avant même d'avoir été minéralisé par les forces Tygg.



Cassie se met en transe, Athuma tente de se motiver sur son énergie Méga, mais il y échoue complètement (**NB** : fumble), cela pourrait mettre en péril leur détection vis à vis des supérieurs Tyggs, mais heureusement son « charisme surnaturel » est trop faible pour donner l'alarme ! ☺

Cassie lance sa « Pyrokinésie » psionique dans la pièce, avec assez de puissance pour faire fondre complètement les quatre dragons de komodo, et blesser gravement le chevalier gardien en métal ! Toute la pièce prend feu l'espace d'une seconde, sous une vive lumière insupportable, les quatre bêtes meurent sans un cri, fondant comme du beurre, tandis que le corps du chevalier n'est plus qu'une forme vague, ses jambes ayant collés entre elles, et ses bras le long de son corps... Ils sentent qu'il ne faut pas le laisser sur place, car ça a pu être un combattant loyal, un honnête défenseur de son royaume de Task, avant sa minéralisation.



Cassie pense ensuite à fouiller le sol fumant, pour remarquer quatre perles, qui étaient sûrement enchâssées sur les dragons.

Ils récupèrent chacun une perle de dragon, d'une qualité supérieure au commun des perles de lien, selon Roïa.

Lorwan réfléchit à un pouvoir psy pour « dé-métaliser » le chevalier plus tard, mais il faudrait aussi être capable de le soigner immédiatement, car sinon il mourra comme un méga lors d'un grave accident de remolécularisation, en attendant, les deux Cassie vont le porter, car elles se sentent responsable de son état.

Ils continuent leur chemin dans un couloir désert et tortueux.

Cassie envoie Elanor en repérage, devant comme un éclaireur aussi discret qu'un courant d'air, d'ailleurs ils sont tous le plus discret possible...

### **Sortie de secours (Hijouguchi) :**

Au milieu du passage, ils tombent sur un couloir adjacent, se rétrécissant, et qu'ils soupçonnent être plein de meurtrières inquiétantes... curieusement, ils décident de ne pas tenter de l'emprunter ! ☺

Ils tombent ensuite, en poursuivant dans le corridor principal, sur une grande porte à double battant, richement décorée, située sur leur droite, et ils remarquent que le couloir continue, et part vers la droite, menant à un autre tronçon de couloir, qui part vers ce qui pourrait être l'extérieur (selon leur sens de l'orientation et la forme de la tour vue de l'extérieur).



Ils préfèrent donc prendre ce couloir vers la sortie, plutôt que la porte donnant sur une pièce centrale, en espérant ainsi sortir de la tour, et être hors d'atteinte du blocage des pouvoirs mégas, pour réussir à activer leurs spirits, et revenir ensuite avec !

Leur sens du labyrinthe ne les a pas trompés, ils débouchent bien sur une sortie, une sorte de promontoire donnant sur le vide du ciel, utilisé autrefois comme aire d'envol par les singes ailés kuujuujins, servant de mercenaires à Ji-Mu.

Seulement, cette sortie est évidemment bouchée par deux herse, l'une donnant sur le couloir où ils se trouvent, et l'autre sur le couloir qu'ils avaient abandonner pour passer par la trappe.

Ils sabotent la herse, de plus électrifiée, pour ouvrir l'entrée, en dérivant le courant avec l'espadon électrique de Cassivéla, provoquant un court circuit du mécanisme, et passent enfin hors de la zone de blocage surnaturel.

Roïa invoque son spirit Ondyliss sans difficulté, et lui demande de se rendre invisible, et de garder la sortie, tout en protégeant le chevalier en métal blessé, qu'ils laissent donc ici.

Cassie invoque également Bombyx Fraisias, qui peut les suivre dans les couloirs grâce à sa taille raisonnable (juste 3 mètres) par rapport à la taille d'Ondyliss, elle active également les shards des épées et dagues de tout le groupe.

Athuma se motive, et va donc dépenser de l'énergie méga pour garder sa motivation active, même en revenant dans la zone qui la bloque.

Ils rebrousse enfin chemin, une fois prêts, pour se dresser plus confiants devant l'énorme porte en fonte, Athuma fait un sondage transfert, pour repérer dans la salle un être confus, d'une grande puissance de résistance au transfert, et un autre être équivalent à la puissance d'un Aésir.

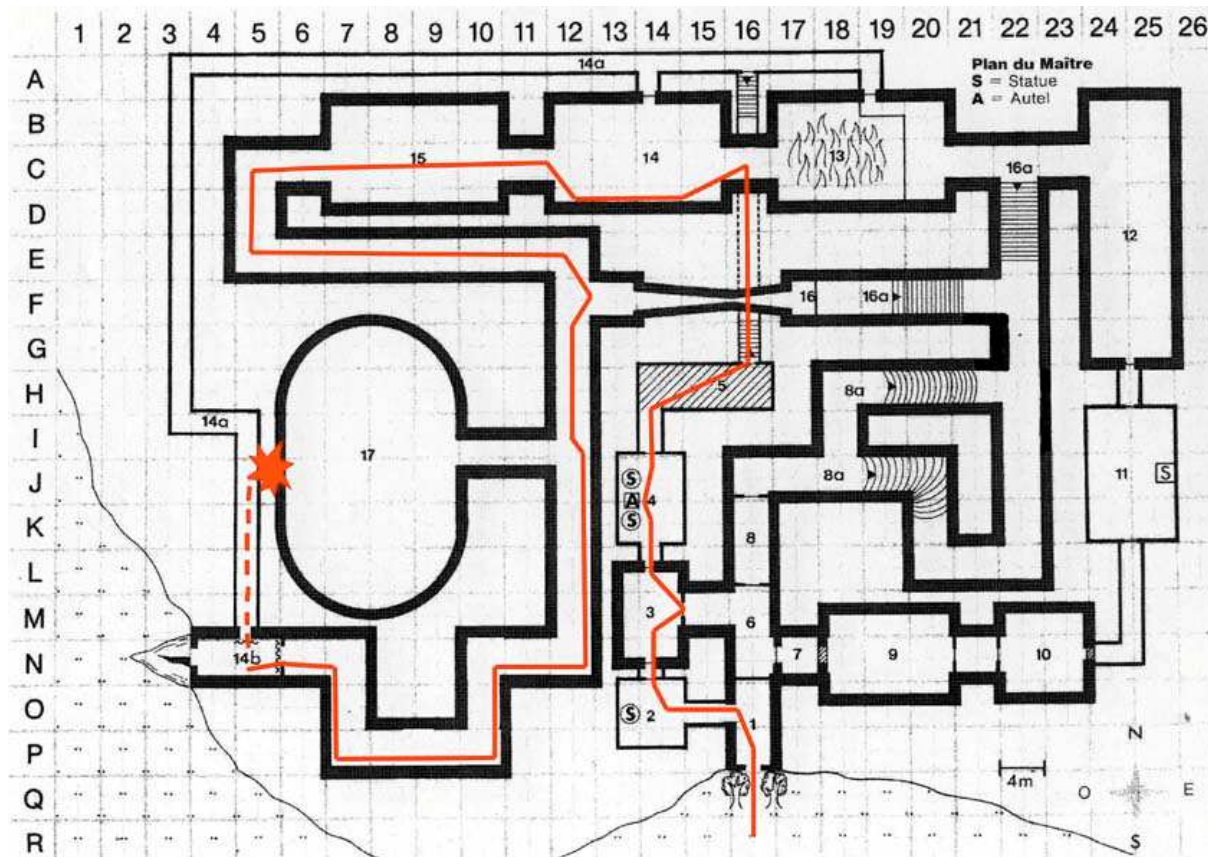
Ils réfléchissent de nouveau, échangeant à demi-mots, et optent pour un « plan B », en cas d'échec de la négociation avec le Général Cornu, qui reste leur « plan A ».

Cassie évoque aux autres l'approche de Corina face au Général Cornu, juste avant d'entrer (elle l'avait déstabilisé en lui prouvant que le MduT trahissait les Tyggs en servant aussi les Gouluz).

Ils veulent parvenir à un arrangement, en faisant admettre au Général Cornu qu'ils ont des intérêts communs ici, suffisamment pour une trêve, voire même une alliance temporaire pour sauver ce monde du Globbo...

C'est ambitieux, et pour la diplomatie, Loki n'est pas là...

Donc, pour le plan B, Cassie demande à son spirit de forcer la deuxième grille, qui protège le couloir passant derrière la grande salle, et d'attendre là-bas son signal, pour y faire alors un tir désintégrateur nucléaire, afin que ça fasse un trou dans le mur, et qu'il puisse emporter par surprise le coffre vers l'extérieur.



Ils décident ensuite d'entrer dans la pièce...

Ils découvrent un trésor façon Ali baba, qui scintille dans toute la pièce, une salle gigantesque de 24m sur 16, comportant une voûte de 8m de hauteur.

Elle a une forme presque parfaitement ovale, et il n'y a aucune autre ouverture que la porte par laquelle ils sont entrés.

Les richesses accumulées ici sont sans nul doute toutes celles de la citadelle de Ji-Mu, suzerain de Task, réunies pour une fouille à la recherche du key-spirit...

Sur le mur d'en face, une étrange sculpture évoque deux triangles mégas entrelacés, un positif et un négatif.



Au fond, siège le Général Cornu, le fameux coffre se trouve derrière son trône, et quatre piliers entourent le piédestal où il se trouve.

Sa stature imposante domine de toute sa prestance la salle, et son corps brille comme un trésor plus fabuleux encore que toutes les richesses amoncelées à ses pieds.

Ses cornes d'émeraude s'avancent comme celle d'un buffle, tandis que son armure verte bouge lentement comme le corps d'un pantin ou d'un robot. Seule la matière dont est fait son masque est différente ; une moitié en Gamanium noir, et l'autre en Orichalque blanc, qui composent un dessin métaphorique, ce sont deux silhouettes stylisées, mêlés l'une en l'autre ; elles se donnent la main ou s'embrassent intimement ; l'un ne peut se passer de l'autre, ni l'autre de l'un, comme l'équilibre parfait du Yin et du Yang.



Les arabesques, décorant sobrement son corps de statue, s'infiltrèrent dans les croisements et chevauchements des pièces de son armure, et jettent aux yeux de nos héros des reflets prismatiques, comme l'eau scintille sur sa propre étendue.

Miroirs, diamants, saphirs, rubis, et autres richesses éclatantes du trésor font pâle figure comparée au charisme impitoyable du chevalier d'émeraude Tygg...

### Négociation précieuse (Sesshou shugyoku) :

Lorsqu'ils entrent dans la pièce du trône, ils s'aperçoivent très vite qu'il reste des traces des habitants du château :

En effet, le général Cornu est entouré de quatre piliers en Gamanium, fait de corps humains entrelacés, dans des poses évoquant la souffrance et le plaisir mêlés.

Le Général Cornu est donc assis sur le trône de Ji-Mu, il était entrain de déplacer des figurines sur une maquette de la citadelle...

JoahGumo est surpris de notre intrusion, il se redresse aussitôt que les PduT ouvrent la porte de la salle.

Il semble avoir lui aussi acquis de la force cosmique, depuis leur dernière rencontre, car une aura verte phosphorescente émane de sa personne, comme une puissance prête à fondre sur nos héros.



Cassie entame de suite les négociations :

« *Bonjour, nous venons continuer une conversation commencée entre Loki, Corina, et vous, dans le Duat égyptien... »*

Devant JoahGumo, sur l'estrade du trône, il y a donc aussi une espèce de table, avec de petites figurines en argile, qu'il avait l'air de déplacer sur une sorte de maquette de la citadelle (les PduT n'ont par la suite pas pensé à regarder plus avant, ça restera donc mystérieux...).

Il descend de son trône, sans sortir du carré formé par les quatre piliers (qui forme peut être une protection ou pire un espace dans lequel il pourrait utiliser ses pouvoirs), et les regarde longuement, sans dire un mot.

Athuma exécute le symbole Méga sur son front, et Lorwan rajoute :

« *Bonjour Gumo, bonjour Joah.* »

Cela le fait enfin réagir, et il répond avec une voix ressemblant à celles mélangées de Joah et de Gumo :

« *Seuls des messagers galactiques, revenant de la Négation, ou d'entre les morts, pouvaient me débusquer sur ce monde qui va disparaître.* »

Athuma, sarcastique, attaque immédiatement :

« *Qui parle ?* »

JoahGumo se fâche d'une telle insolence :

« *Prosternez vous devant le maître du monde de Kiba.* »

Lorwan se plante bien devant lui, et interroge, ironique :

« *Se prosterner devant le maître d'un monde qui disparaît ?* », et il enchaîne sur la facilité qu'ils ont eu à le rejoindre au cœur de la citadelle, malgré ses pièges insensés (d'ailleurs à bien y réfléchir ces installations étaient bien l'œuvre d'un malade mental bien dérangé).

A propos des sécurités informatiques déjouées, il réplique, laconique :

« *Je les ai inventés pour que vous les passiez, de toute façon...* », laissant sous-entendre qu'il espéraient que des PduT parviennent jusqu'à lui, ce qui est tout à fait probable, car c'est un esprit tourmenté, dans lequel deux autres voix cherchent à se faire entendre, rendant ses réactions imprévisibles, et surtout incohérentes.

Suite à cette réponse, il fait surgir du sol, par la seule force de sa volonté, une énorme dalle qui mure le passage donnant sur la seule porte de la pièce, les enfermant avec lui !

S'ensuit un interminable dialogue de sourds, toujours comme sur un fil du funambule, dont l'affrontement en serait le gouffre.

Tous veulent l'éviter, même JoahGumo, mais pour négocier il faut avoir des choses concrètes à se proposer, et c'est là que le bât blesse pour nos héros.

Chacun ne donnant rien de plus que les apparences de sa force brute, pour espérer faire plier l'autre à ses volontés, pas de compromis, pas d'échange...

Le Général Cornu cherche à les impressionner :

« *Vous vous adressez quand même au représentant du Concept Tygg !* », répète-t-il régulièrement.

Les mégas essayent aussi de montrer leur importance, et leurs forces, face à lui :

« Nos venues dans la réalité par intervalles de grandes périodes nous donnent la longévité des pierres », précisent-ils, pour trouver un terrain d'entente, ou au moins essayer de se considérer en égaux.

Mais en fait, chacun essaye plutôt de trouver une faille à exploiter, pour entamer un dialogue sur les sujets de fonds.

Au bout d'un moment, lassé, JoahGumo lâche :

« Je pensais parler à Loki, au moins c'est possible avec lui, d'ailleurs j'ai bien reçu son message sur Valir 4 »...

Il rajoute même préférer dialoguer avec au moins un porteur de kamui, pour continuer l'humiliation de ses interlocuteurs !

Devant leur incapacité à proposer quelque chose en échange de son aide, et pour faire avancer les tractations, JoahGumo leur lance une perche en évoquant le faite que :

« *Je suis le premier à porter mais pas à utiliser le pouvoir méga* », seulement nos héros ne relèvent pas, pour l'instant.



Puis leur demandant de préciser au moins leurs identités (un minimum de protocole lorsqu'on s'adresse à quelqu'un d'un tel rang, voire même simplement de politesse), et suivant avec attention leurs réponses, il pose finalement cette question, à l'adresse d'Athuma et de Lorwan :

« *Vous êtes des humains, certes, mais vous ne seriez pas carrément des **terriens** ?* »

devant leur acquiescement, il leur fait alors une révélation ENORME (qui explique beaucoup de choses)...

**Il leur raconte que ce sont les Tyggs qui sont à l'origine de la conscience chez les Terriens !**

Il prétend que c'est un prisme Tygg qui a donné psioniquement l'impulsion chez les primates, qui a finalement mené à la conscience intelligente des hommes de la Terre.

« *Petits singes savants...* », conclut-il son récit, jaugeant Athuma et Lorwan avec une tendresse déconcertante !

Ils ont donc créé carrément l'intelligence terrienne, lors d'une expérience, puis fait une étude approfondie des peuples qui se sont développées sur la Terre par la suite, mais sans interférer avec leurs réservoirs des symboles.

Ils pensaient qu'en insufflant directement une part d'eux même dans le processus de l'évolution mentale d'une race, il serait plus tard plus facile de dialoguer, voire d'obtenir une symbiose.

Mais les premiers primates conscients ont tout de suite développé une sorte d'adoration religieuse incompréhensible pour le prisme, qui a dû se cacher pour les observer...

Cela n'a eu de suite de se poursuivre, cette relation étrange, faite d'incompréhension et de malentendus, entre un vrai dieu, le concept Tygg, et les faux dieux inventés par les hommes de la Terre de tous temps...

Quelque soit la forme donnée à ces dieux dans leurs religions, ils en façonnèrent des statues en pierre, ils élevèrent des monuments et des temples en pierre, et rien qu'en rentrant dans ces églises qui traversent les siècles, même le plus athée des hommes ressent quelque chose de **Sacré**...

Quelque chose d'explicable...

Une puissance, dissimulée là, dans la pierre elle même...

Nos héros sont déconcertés par cette révélation, somme toute vraiment simple, mais dont la simplicité les éloigne peut être de théories fumeuses qu'ils ont pu bâtir toutes ces années.





JoahGumo dit faire des efforts insensés pour communiquer avec eux, des êtres organiques qui vivent trop rapidement, et que l'intégration des deux mégas en son esprit fait parti de cette tentative de compréhension mutuelle.

Cassie évoque alors ce que lui avait dit Corina, que le MduT travaille pour eux et les gouluz en même temps.

Il est de nouveau troublé suite à cette révélation sur le MduT, il dit l'avoir payé en énergie venant des Terres parallèles, pour ses services et sa loyauté au Concept Tygg.

Le rappel de cette trahison permet de nouveau d'envisager une alliance temporaire.

Il est d'accord pour préserver Kiba pour nos deux factions, car visiblement les doctrines métapshychiques d'invocation des spirits semblent les intéresser aussi (il s'agit bien d'énergie et de pouvoirs mégas canalisés dans des minéraux, comme pour la technologie Gouluz).

Pour faciliter le dialogue, Lorwan décide d'utiliser ses nouveaux pouvoirs psy, pour communiquer directement avec lui, par « Télépathie », mais avec le langage Tygg qu'il vient d'apprendre, lors de son transfert dans la statue d'arbre fossile.

Ce n'est pas de tout repos, car en plus de la voix mentale du général Tygg, il entend les deux autres mégas (Joah Calvi & Gulurian de Moroar) souffrir au plus profond de son être.

Ils appellent à l'aide, du coup Lorwan dit discrètement aux autres qu'ils sont là, et qu'ils souffrent...

« *Peut être faudrait-il plutôt tenter quelque chose pour nos anciens partenaires, plutôt que de tenter une alliance impossible avec un ennemi, fou et redoutable ?* », hésite-t-il...

Tout à coup, Bombyx Fraysia prévient Cassivela que quelqu'un arrive dans le couloir qui passe derrière la salle du trône !

Cassivela rend donc son spirit invisible, en dépensant un service dû.

Bombyx décrit à sa maîtresse un homme qui avance prudemment, un jeune homme, il veut certainement entrer dans la salle par derrière, c'est donc quelqu'un qui connaît la structure du château.

Il tente d'activer un shard offensif, pour détruire le mur, et n'y parvient pas à cause du blocage des énergies méga.

Cassie se demande qui est ce « galopin », qui risque de faire interrompre la négociation.

Athuma cherche alors à accélérer le processus en proposant de s'allier pour empêcher la destruction de Kiba, par exemple en leur remettant le key-spirit maintenant en sa possession, pour qu'il leur serve à faire entendre leur message aux différents gouvernements.

JoahGumo entend leur argumentation à propos de Kiba, mais réplique qu'il ne peut prendre de telle décision tout seul, seul le collectif Tygg le peut.

Il évoque de plus le temps long des décisions chez les Tyggs, chose qu'ils essayent d'améliorer grâce au Cosmos.

Le Général Cornu leur annonce qu'il devrait être de retour assez vite, mais qu'il doit partir avec la perle du key spirit.

Il les remercie de leur patience tout au long de leur entretien, auquel il entend donc mettre un terme.

Nos héros enragent, ils insistent, ils veulent à tout prix trouver un arrangement, mais n'ont rien à offrir au Tygg qui pourrait l'intéresser suffisamment.

En parlant du cosmos, JoahGumo leur confirme bien qu'ils se servent de la croyance et des religions terriennes, pour former l'énergie du cosmos à partir de la foi.

Donc même si le concept de religion échappe à la compréhension des Tyggs, ils en connaissent le mécanisme social, et la force qui génère le cosmos.

Il évoque d'ailleurs une « mauvaise surprise » envoyé avec le kamui du Dauphin, lors de son intrusion à Dell, nos héros comprennent qu'il est responsable de la malédiction de fusion dont est affublée Corina.

Lors de l'évocation des agents et des créatures-objets Tyggs, Athuma cherche à le provoquer :

*« Les gens que vous utilisez vous trahissent sans cesse ?*

*Comment expliquez vous que même des Cénobites vous trahissent ?*

*Allez vous au moins régler son compte au MduT ? »*

Ce à quoi JoahGumo réplique de suite :

*« Vous en parlez comme d'un être avec qui nous serions en contact constant, mais ce n'est pas le cas, et le mal est fait...*

*Mais, les plans sont en marche.*

*Peu importe les trahisons, tant que les plans tiennent.*

*Nos réflexions dépassent le cadre de vos insignifiantes notions du bien et du mal, ou de vos préoccupations individuelles dérisoires. »*

Ça calme !!! ☺

En ce qui concerne le Globbo-Bubon, nos héros comprennent que cela ne pose aucun problème au Secteur de l'Araignée, du moins pour l'ère actuelle (il évoque l'arrivée gênante du globbo à la Stargate 809, située à la jonction des secteurs départementaux galiformé & homoformé).

Le général parle même du globbo comme d'une chose normale, un peu comme si on parlait du vent ou de la pluie, la vie ou la mort semblant être des notions qui le dépassent, car la matière organique finit par mourir et se minéraliser, avant de redevenir de la matière organique, dans le cycle de la vie tout passe par l'injection des êtres les uns par les autres.

En ce qui le concerne, philosophiquement, il ne voit rien qui soit contre nature à la digestion d'une galaxie par le globbo, donc rien de « mal » selon lui...

Il insiste bien sur le fait que les Tyggs ne le craignent pas.

Il ricane qu'une simple « étincelante menace », déclenchée sur Kiba, fera passer le Globbo de l'autre côté du système !

Il évoque le fait que le Globbo-Bubbon génère des déchets, donc qu'on peut trouver des « choses », une fois qu'il les a « rejetées » (mais où ?).

« *Nous avons certainement des choses à apprendre les uns des autres...* » se dit Lorwan, désappointé.

### **L'avènement d'une guerre enflammée (Makiokoru senka) :**

Finalement, sentant télépatiquement sa réelle envie d'un accord, JoahGumo propose qu'en échange d'une aide pour sauver Kiba, il veut apprendre à maîtriser l'énergie méga dissociée !

« *M'aider à comprendre les techniques qui maîtrisent les créatures de l'inter-continuum, et apprendre les pouvoirs méga pour mieux combattre sur l'Ordre du Temple dans le sixième univers, voilà ce que vous pourriez m'apporter de concret.*

*Ce n'est qu'à ce prix, que je peux me résoudre à désobéir, et à vous laisser le key-spirit. »*

Pour les faire craquer, il cherche aussi à les déstabiliser, pour cela, il essaye même de faire douter les PduT sur leurs alliés les guetteurs, mettant en évidence le fait que nos héros acceptent des missions sans pouvoir les choisir, ou se tenir informés de ce qui se passe ailleurs, clairement manipulés par ces soit disant adorateurs...

Ils ont clairement le sentiment qu'il veut ces pouvoirs à tout prix, c'est même un peu comme une seconde nature pour lui, à cause des deux prisonniers inutiles en son esprit (il n'en a pas acquis leurs pouvoirs, l'expérience Tygg est un échec).

Athuma lui évoque donc les personnalités qu'il a en lui :

« *Vous ne voulez pas plutôt vous débarrasser de ces voix ? »*

En précisant que ces voix ne le font pas souffrir, il leur explique que la souffrance ne fait tout simplement pas partie du Concept Tygg.

La souffrance humaine n'est pas voulue, c'est un raté de l'expérience de création de leur conscience.

Suite à la proposition de Lorwan de modification de la course et de la vitesse du soleil, grâce à la puissance associée des key-spirits, pour l'éloigner du Globbo, il nous indique que dans ce cas Kiba irait vers le Stella Vaticanum et la Secte du Minotaure...

Athuma se refuse à lui inculquer des pouvoirs supplémentaires (ce doit déjà être un chevalier du cosmos puissant), qui pourraient ensuite se retourner contre des héros, pour lui retirer cette idée de la tête, il insiste lourdement sur les contradictions que les messagers en lui l'ont amené à commettre au cours du temps, parvenant à l'énerver tellement, qu'il finit par complètement changer d'avis !

Convaincu par les insinuations d'Athuma, il ne veut finalement plus des pouvoirs mégas, se mettant à les diaboliser, les accusant de tous les maux, nos héros voient bien derrière sa colère qu'il a peur, qu'il est trop instable pour toute alliance, même temporaire...

Il est largement temps de passer au **plan B** !!! ☺



Cassie ordonne donc à Bombyx de faire exploser le mur, et de prendre le coffre.

Bombyx détruit carrément la paroi au désintégrateur, elle ne part pas en éclat mais est littéralement dissous en fumerolles de plasma, en faisant cela il redevient matériel, mais reste invisible.

Le coffre se met donc comme à léviter tout seul, et passe le trou béant, alors qu'en fait c'est le spirit qui s'en empare.

Tout cela a aussi lieu devant les yeux du "gamin" qui s'évertuait lui aussi à tenter de détruire cette même paroi, en jetant des perles de shards offensives dessus, il croit donc avoir réussi, et passe prestement par le trou béant pour sa propre attaque surprise.

C'est donc un jeune homme de Task, très mince, avec une tenue moulante grise, de grandes épaulières d'où dépassent les cornes de ses épaules, une cape princière bleu-nuit, de longs gants et bottes assortis, une vraie « fashion victim »...

Il porte un loup cachant son regard malicieux et romantique, sa coiffure s'apparente à une tignasse furieuse, terminée par une longue natte dans son dos, son ventre et son torse sont laissés découverts par sa combinaison sexy, et on voit clairement un tatouage rituel et une perle insérée sur sa poitrine de freluquet, assurant qu'il s'agit bien d'un shard caster, malgré son look d'ado gothiquo-Twilight ! ☺



Ne cherchant pas à comprendre davantage la situation, le jeune intrus saute courageusement, avec son épée lumineuse brandie à deux mains, sur le Général Cornu, et tombe directement inconscient à cause du pouvoir de zone généré par les piliers (sûrement un « Assaut mental ») !

Le Général Cornu se focalise sur le précieux coffre, et part tout de suite par le trou, à la poursuite du spirit.

Les PduT restent par contre bloqués, car les piliers (imprévus dans le plan B !) leur bouchent le chemin, ainsi que la dalle qui ferme le passage de la porte, il leur faut donc détruire au moins un pilier pour espérer passer.

Cassilanor dépense des charges de son pisto-sabre, et fait exploser la base d'un de ces piliers, qui s'abat dans le trésor, en un fracas épouvantable.

Il est donc possible de se faufiler jusqu'au passage, sans se prendre un « Assaut mental », si jamais il est encore actif entre les trois piliers restants.

Athuma passe ainsi sans encombre par le trou fait par Bombyx, et sort dans le couloir, suivi rapidement des autres.

Bombyx Fraisia est déjà dans les airs, quand Ondyliss prévient Roïa que le général Cornu a débarqué dans la zone des herses.

A la demande des mégas, Roïa lui ordonne de le retenir jusqu'à leur arrivée. Elle lance alors des trombes d'eau sur le Général Cornu, qui recule sous l'impact jusqu'au mur du fond, en faisant plusieurs tonneaux sur lui-même, s'encastrant violemment dans les briques de la paroi...



Débouchant eux aussi dans l'esplanade juste à cet instant, nos héros applique immédiatement une proposition qui leur fut soufflée auparavant par leur alliée Roïa, même s'ils n'y croient pas trop : les deux Cassie, toutes deux shard caster, invoquent les mégas Joah et Gumo, exactement comme s'il s'agissait de spirits !

Effectivement, ils sont désormais décorporés, deux purs esprits mégas, comme prisonniers dans un autre espace dimensionnel, à l'intérieur du général Cornu, donc les en faire sortir ressemble à une invocation de spirit, il s'agit bien de faire venir de l'énergie méga consciente d'une autre dimension...

Même si la démarche est audacieuse, ça se tient, et il suffit juste de parvenir à passer les « sécurités Tygg » et autre blocage astraux cloisonnant le cerveau de JoahGumo, donc la réussite paraît miraculeuse...

Mais le miracle a bien lieu, déclenchant une révolution alchimique dans le corps de JoahGumo :

Il brille en blanc et noir alternativement, et est prit de soubresauts désarticulés.

Durant ce très court instant, Athuma est pris d'une curiosité soudaine (mais bien téméraire), et il décide d'ouvrir le heaume du Général Cornu, de la pointe de son arme blanche.

Athuma ouvre donc le masque noir et blanc en deux, et au même moment les mégas en surgissent, comme des spectres, de purs nuages d'énergie méga prête à se dissoudre dans le néant.

Pour éviter cela, les deux Cassie invoque aussi des ectoplasmes méga, qui leur serviront de réceptacles, puisque leurs corps ont été (à priori) détruits.

Le général Cornu se lézarde de partout, et brille de flashes blancs et noirs, de plus en plus stroboscopiques, puis disparaît d'un seul coup (téléporté ou désintégré ? ? )...

Nos héros soufflent.



Ils regardent autour d'eux et analysent la situation.

Les deux Cassie ont fait en sorte que les ectoplasmes abritant les esprits de Joah Calvi et de Gulurian de Moroar leur ressemblent traits pour traits.

Deux êtres translucides flottent donc au bout de cordons ombilicaux argentés les reliant à une Cassie, un humanoïde velu à tête de chien (Gumo), et une belle eurasienne (Joah).

Bizarrement, l'ectoplasme de Gumo est totalement noir, et celui de Joah d'un blanc étincelant.

Ils ont l'air totalement absents, errant comme des coquilles vides, mais cherchant vainement à se serrer dans les bras l'un de l'autre, comme si leur séparation était désormais un déchirement...

Le « gosse » sort du couloir en titubant, Roïa s'explique avec lui, pendant que les PduT, encore sous le choc de ce qui vient d'arriver, font le point.

Athuma a tout à la fois vu et n'a pas vu le « véritable » visage du Général Cornu.

En effet, il a bien vu quelque chose de très perturbant, mais le Général Cornu lui a aussitôt envoyé un pouvoir psy de « Scotomisation », pour effacer sa mémoire immédiate (enfin c'est ce qu'il croit, car rien ne le prouve, ça peut être aussi un trouble mémoriel du à un paradoxe temporel ingérable par son esprit).

Athuma reste persuadé qu'il a vu le visage de l'Homme aux Chevrons, ou plutôt du Marionnettiste.

Athuma est maintenant sûr qu'un unique individu, toujours le même, en marge de tout, serait ainsi derrière toutes leurs Némésis masquées, l'Homme aux Chevrons, le Comédien, Souk-Igah-Schmoo, ou quelque soit son nom !



Comme si ses nombreuses réincarnations serait ces tentatives successives de voyages temporels, pour contrer les Gouluz, ou d'autres choses, mais qu'il échouait à chaque fois, ce qui le ferait recommencer encore et encore, créant chaque fois une nouvelle organisation, Loge, Secte du Minotaure, etc, jusqu'aux Mégas de Norjane eux-mêmes.

Pendant ce temps, le jeune homme apostrophe tout le monde avec véhémence, il veut savoir où est le « trésor » de son peuple (le key-spirit).

Les PduT arrivent à le raisonner, il se calme, les écoute, se présente (il se nomme **Gidora**), et il finit même par les inviter dans son manoir.

Les héros acceptent, car ils comprennent qu'il s'agit d'un shard caster dissident, qui n'appréciait pas la politique de Ji-Mu le terrible roi de Task, ils n'ont donc rien à craindre de lui, et surtout ils ont besoin de repos, surtout pour récupérer leurs énergies surnaturelles.

Ils se téléportent donc tous chez lui, grâce à une perle shard de Roïa.

### La quête du pouvoir (Nerawareta chikara) :

Le groupe se retrouve ainsi dans le mini-château gothique du « prince de Candy ». ! ☺

Ce manoir caché est inséré dans la roche d'une falaise, à flanc d'un météore flottant au dessus du désert rocailleux. Un balcon sans rambarde donne d'un côté sur le vide, de l'autre sur une allée de colonnes, ouvrant sur le grand salon de leur hôte.

De grandes verrières offrent aux visiteurs la douce lumière du soleil couchant, tandis que d'un côté on peut admirer sur une estrade un énorme orgue, avec ses gigantesques tuyaux sonores alimentés par une soufflerie, et ses claviers et pédaliers servant sûrement au romantique shard caster à jouer ses propres mélodies enflammées, pour hurler comme un loup mélancolique la tristesse de sa solitude !

Le fond de la pièce est curieusement décorée, on y trouve en effet des fossiles de dinosaures (et autres dragons fréquents sur Kiba), insérés dans la roche de la grotte, laissée telle quelle.

Ce sont même ces curieux ossements qui ont poussé notre prince charmant à s'établir ici, car en plus d'être un preux chevalier, et un organiste talentueux, c'est aussi un archéologue passionné.

Pour compléter le tableau, déjà bien original, il faut préciser aussi la présence de tas de cristaux colorés, affluant un peu partout, prouvant qu'à l'origine il s'agissait d'une mine, qu'on a fermé lorsque les squelettes ont été découverts, puis où Gidora a installé ensuite son logis.



Gidora leur raconte qu'en se dressant contre son roi, il a été banni de la cour, et c'est pourquoi il vit reclus ici, en ermite.

Mais lorsqu'il a vu dans le ciel la forteresse brûler, son sang de patriote n'a fait qu'un tour, même si il était contre les vues impérialistes de Ji-Mu, il ne sera pas dit qu'il est resté à l'écart lorsque ses frères d'armes étaient submergés par un adversaire mystérieux.

Il a donc oublié son orgueil pour se concentrer sur ses responsabilités de chevalier, même banni, et s'est vite téléporté à la citadelle pour évaluer les dégâts.

Quand il a vu que seule la tour du trésor était intacte, il a compris que les envahisseurs en avaient après l'esprit clef, et a cherché un moyen de s'introduire dans le bâtiment.

Il connaissait l'aire d'envol des singes ailés kuujuujins, et en trouvé curieusement les herses levées et sabotées (par nos héros).

Il a donc supposé que les intrus avaient élu domicile dans la salle du trésor, et a décidé de les surprendre par le même plan que celui des mégas, faire un trou par un shard offensif, dans le mur entre le couloir de ronde et cette salle principale...

Nos héros décident quant à eux de lui expliquer la menace Globbo, ainsi que celle d'êtres avides venant de l'extérieur, et désirant leur key spirit (le General Cornu et ses forces Tyggs).

Le groupe de PduT explique aussi leur plan pour peut-être protéger Kiba : former les meilleurs shards casters mentors de toutes les nations aux pouvoirs méga, une fois qu'ils se seront alliés, pour leur enseigner la **Fusion**, et ainsi leur permettre de contrôler sans risque le **Tasker**.

En effet, bien avant la « Télépathie Shaanique », Möglin avait créé un nouveau pouvoir méga, appelé Fusion, qu'il avait enseigné à titre expérimental aux moutons noirs, pour qu'ils puissent communiquer entre eux, même en étant séparés à l'autre bout du Multivers.

Ils pensent que cela peut faire l'équivalent d'un gestalt, sans les conséquences néfastes psioniques, et ainsi permettre à un énorme groupe d'avoir la force de volonté nécessaire, et l'énergie méga, d'invoquer, et de contrôler, les trois key-spirits, puis au besoin le Tasker lui-même, et leur commander de déplacer tout le système solaire, pour l'éloigner du Globbo dans l'espace.

Lorsque Gidora aperçoit le corps à demi-fondu de l'homme de métal que les deux Cassie transportent avec elles, il s'exclame :

« *Oh non, **Dukemu**, mon pauvre mentor, que lui est il arrivé ?* », leur expliquant que ce chevalier est à la fois le formateur des shards casters de Task, et le chef de la garde royale.

Selon lui, ce n'est pas un mauvais homme, mais il est trop loyal au suzerain, et obéissant, pour remettre en question sa politique, comme lui même a eu le courage de le faire, néanmoins c'est un valeureux soldat, qui n'a pas mérité un tel sort, et sans Ji-Mu il pourrait même devenir un nouveau leader plus éclairé pour Task...

Ils décident donc de s'occuper de sauver et de réveiller ce **Dukemu**, dont le nom provoque l'hilarité du rigolard écossais :

« *Duke est mou ?... et y a aussi un Kob est dur ? ? ?* » 😊

Nos héros ont en effet besoin d'un Mentor, s'ils veulent participer tous au tournoi, et pourquoi pas un shard caster de Task...

Il le ramène à lui, grâce a un spirit de la Terre, invoqué par Gidora, qui le retransforme en chair, puis le soigne dans la foulée.



Nos héros restent éberlués par une telle puissance, il leur faut absolument disposer de ces techniques métapsychiques.

Le plan étant de lui demander d'entraîner Lorwan et Athuma au « shard casting », en remerciement de lui avoir sauvé la vie, ils se précipitent dès son retour à la conscience, pour lui expliquer la situation et lui proposer le deal.

Evidemment, en homme loyal et respectable, Dukemu accepte de rembourser ainsi sa dette.

« *Ouaaaiaiaiaiiiiiiiihhhhh !!!!* », Athuma laisse échapper un cri libérateur, avant que tous tombent de fatigue, dans les bras de Morphée...

Dans la nuit, alors qu'ils faisaient des tours de gardes (**NB** : « Dans ton fion MJ !!!!! »), une des Cassie voit l'arrivée d'une silhouette imposante, se téléportant silencieusement à leurs côtés, dans un flash bleu qui ne ressemble en rien aux cercles concentriques des shards.

Il s'agit de **Gmurky**, la créature du non-lieu mélangeant les apparences de Gmurk et de Loki, qui veut libérer les deux ectoplasmes occupés par Joah & Gumo, au nom du droit à la liberté des Ectoplasmes...

Il les prend par la main, et essaie de les attirer avec lui dans l'intercontinuum, bien que les cordons ombilicaux astraux résistent.



Cassivela hésite longuement, mais finalement décide de retenir les ectoplasmes, réveillant Cassilanor pour qu'elle fasse de même, empêchant ainsi, par leur force de volonté et leur passion en l'énergie méga, Gmurky de les emporter, mais tout en lui promettant de bien s'en occuper, ils ne peuvent être libérés de leur entrave de suite car ils ont chacun la conscience d'un méga en eux, qui a d'abord besoin de soins (les échanges énergétiques entre bulles temporelles permettant de rétablir la santé mentale)...

Gmurky annonce alors qu'il suivra de près les agissements du groupe vis-à-vis de ces ectoplasmes, et que s'il n'est pas satisfait, il les dénoncera ultérieurement à la brigade temporelle anti prisonniers du Temps, visiblement pas capable de les détecter lorsqu'ils viennent dans la réalité avec leurs Aésirs !

« *Histoire de vous faire assassiner, pour passer le temps !...* » précise-t-il avec un humour noir, curieusement pas apprécié à sa juste valeur.

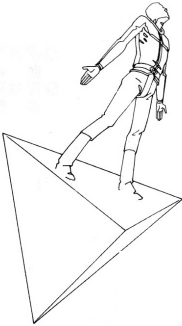
« *Oh, l'enfoiros !* » se contente de répondre Athuma, réveillé en sursaut par ce bref échange verbal.

Gmurky disparaît comme il est apparu, les laissant sur cette menace supplémentaire. ☹

Le lendemain, Möglin, par lien télépathique shaanique, leur apprend qu'il a réussi à créer une porte de transit dans le Pays sous la Terre, en y passant donc seulement des heures à la place des jours (!), il est donc prêt à les rejoindre, et à ramener le vrai corps de Lorwan (toujours dans Cornélius le majordome).

Mégriwah se téléporte jusqu'à eux grâce à un shard de portail ouvert pour lui par Gusuma, il n'arrive qu'à proximité du manoir, perdu dans le désert, car ces téléportations sont hasardeuses, et surtout parce que le shard caster du Pays sous la Terre n'a jamais mis les pieds chez Gidora, mais ce dernier va le récupérer, et le leur ramène en un seul morceau facilement.

Il leur confirme qu'El est toujours détenue prisonnière, afin d'avoir une assurance que Jimoto ne va plus les attaquer, dans l'attente d'un futur procès pour ses crimes, auprès des sages de Tempura, seule autorité démocratique apte à rendre ici une justice éclairée, selon Cassie Jones.

	<p>L'insectoïde maladroit est content de retrouver ses partenaires, et ces derniers impressionnés d'apprendre qu'il est parvenu à dompter les énergies déposées dans les shards de téléportation, pour créer des portes de transit plus vite.</p> <p>Désormais avec ce système, il peut le faire en employant des heures à la place des jours, seulement la perle est vidée de son énergie à la fin du rituel, et ne peut plus être utilisée autrement.</p> <p>Cette <b>technique de création accélérée de porte de transit</b> sera sûrement un atout appréciable lors de la suite des aventures des PduT.</p>
---	---

Dukemu est d'accord pour former ces nouveaux shard casters, et accepte d'entendre l'histoire des Mégas, mais ne leur donne raison que « du bout de lèvres »...

Il semble conserver une réserve à leur égard (n'ont ils pas profité de l'attaque de leur citadelle par cet ennemi commun, pour s'emparer eux aussi du trésor de leur peuple ?).

Il se détend cependant une fois qu'il voit que les Mégas ont déjà de forts pouvoirs pré-requis.

Cependant sa pédagogie reste autoritaire, il passe tout par une stricte discipline de soldat, à laquelle nos mégas anarchistes ne sont pas habitués.

Möglin permet de faire le tampon, ménageant « la chèvre et le chou »... et une sorte de respect mutuel prend finalement forme, progressivement, entre le shard caster mentor et ses apprentis.



Les deux Cassie utilisent les deux perles de dragon, d'exceptionnelle valeur, récupérées dans la tour, pour lier les ectoplasmes des deux rescapés mégas à ces perles, comme si c'était des spirits.

Ainsi, les corps ectoplasmiques seront au moins dans le non-lieu et pas dans la réalité, et elle pourra emporter les deux esprits de leurs alliés avec elle dans sa bulle temporelle, comme des objets inanimés, pour les y soigner de leurs traumatismes mentaux.

La formation Shard Caster sera de Tradition Shamanique, car cela se fait ainsi en région Task, les cours de Dukemu se prolongent ainsi sur toute une semaine.

Avant, Lorwan fait un rétrotransfert dans son propre corps, pour libérer Cornélius.

Ils lui expliquent que son maître Ji-Mu n'est plus, et qu'il peut être le nouveau serviteur de Gidora, qui sera le nouveau porte parole de Task, en l'absence des nobles, qui ont été décimé dans la citadelle volante par les Tyggs.

Lorwan et Athuma se révèlent de bons apprentis shard casters, alternant les cours théoriques, et l'entraînement pratique, et même l'art de l'escrime, si distingué sur Kiba.

Lorwan préfère même apprendre le maniement d'une lame, plutôt que de trop s'imprégner des traditions et des rituels préliminaires (du charlatanisme selon lui), et s'enrichit pleinement de l'enseignement de Cassivela, en améliorant grandement sa technique de combat. Ils apprennent le rituel d'invocation des spirits au fil des jours...

Athuma choisit d'appeler une « bête de combat ».  
Lorwan porte plutôt son choix sur un spirit « manipulation de l'homme ».  
Cassilanor ré-invoque aussi une « bête de combat ».  
Cassivela préfère par contre un spirit spécialisé en « soin de la terre ».  
Möglin quant à lui choisit un esprit lié à « l'illusion de l'air ».

Athuma réussit à l'invoquer, mais il ne lui rendra pas de service, il est obligé de se reposer, puis de le réinvoquer, pour obtenir des promesses de services (il est tombé sur un spirit fainéant !).



Son spirit ressemble à Jabba the Hutt, c'est un batracien vermiphore, rond et boudiné, à une tête, deux bras, la peau gluante marron, au visage minuscule, les yeux dans des orbites sombres, le nez avec des naseaux, les joues gonflées comme celles d'un trompettiste, la bouche dans la nuque, avec un sourire édenté, des oreilles décollées, des mains avec seulement deux pouces collants, une colonne vertébrale hypertrophiée comme celle d'un Alien, une sorte de visière osseuse sur le front, une pilation faite de nerfs, située sous son unique pied de ver, il le nomme **Glasgow**, en souvenir de son château en Ecosse.

Il lie également par la suite les trois spirits, qui étaient déjà liés à son résident, un gros rocher moussu avec deux bras musclés, une femme ailée couverte d'éclairs, et un golem de glace, véritable iceberg sur pattes, qu'il renomme respectivement **Rockall**, **Dunedine**, et **Cairn-Gorm**, en référence à son pays bien aimé.



Lorwan réussit à invoquer son élémentaire, mais n'arrive pas à le lier, Cassilanor le lie donc à une perle, pour que Lorwan puisse à son tour le lier plus tard.

Il réussit le lendemain à lier ce reptile-serpent, à une tête, avec deux bras, de 13 m de long, fin et élancé, la peau velue blanche (comme le dragon de « l'Histoire sans fin »), au visage mince, les yeux en amande, le nez faisant office d'oreilles, les joues striées, la bouche en museau de poisson avec des barbillons, avec une dentition de phoque, des mains boudinées, un cerveau hypertrophié (comme ceux des martiens dans « Mars attack »), une queue de chat, et des écailles le long de son dos.

Il ne parvient pas à le nommer (pas par manque d'imagination, mais pressé par le temps, et trouvant peut être déplacé de donner un nom à un être qu'il n'a pas engendré, mais juste invité à le rejoindre).

Du coup, comme c'est un spirit intelligent, il se baptise lui même **Falcor**, en l'honneur d'un célèbre dragon (CF "L'histoire sans fin" donc).

Lorsqu'il invoque ce spirit, Lorwan a une inexplicable impression de « déjà-vu », comme si ce n'était pas sa première fois ! ? !...



Cassivela invoque un curieux spirit, une sorte d'humanoïde aquatique, à deux têtes de dauphin, et avec un corps masculin proche de ceux de la race de l'aquilienne Corina, dont elle a le plus grand respect, mais elle n'arrive pas non plus à le lier, c'est donc Cassilanor qui le lie à elle !

Elle le baptise **Nebulus**, en hommage aux parents de Corina, qui se nommaient Dalus et Nebula.

A part brièvement sur Suc, pour la création de Sanctuary, Cassie n'a jamais vraiment fait équipe avec Corina, mais elle estime beaucoup ses qualités humanistes, et sa façon de se focaliser sur les situations où elle peut porter secours aux autres...

Depuis qu'elle a rejoint le cercle shaani, elle se sent encore plus proche d'elle, et espère que l'aquilienne appréciera cet hommage respectable, gage de son amitié.

Cassivela n'ayant pas réussi à se lier avec le spirit de soin, se lie donc avec la bête de combat, qui ressemble à un homme oiseau, et qu'elle nomme **Rambu**, c'est un mâle, musclé et bien campé sur ses jambes dorées puissantes, il ressemble un peu à Trottein, l'homme vautour, mais une fierté toute martiale, et des points dans le dos, qui démontre tout de suite ce qu'il sait faire !

(NB : Ce spirit fait référence à Zed le héros de la série animé Kiba, dont il a été le premier spirit, avant qu'il parvienne à contrôler le fameux key-spirit de Tempura : Amir Gaoul !)



Möglin invoque donc un spirit de l'illusion de l'air qui nomme **Domedix** :

Il a l'air d'une tête cubiste de 2 mètres, composée de formes géométriques, avec un nez énorme et une sorte de moustache ridicule, le tout rose et bleu...

Il a encore fait très fort, toujours là pour nous faire rigoler ce bon Möglin ! ☺

L'instructeur méga profite aussi de cette semaine pour créer une autre porte de transit, avec sa nouvelle technique usant d'un shard de portail, ici dans le manoir de Gidora.

Il enseigne aussi cette nouvelle technique à Lorwan et Lord Athuma, mais ne peut le faire aux deux Cassie qui ne maîtrisent déjà pas les pouvoirs normaux du transit.

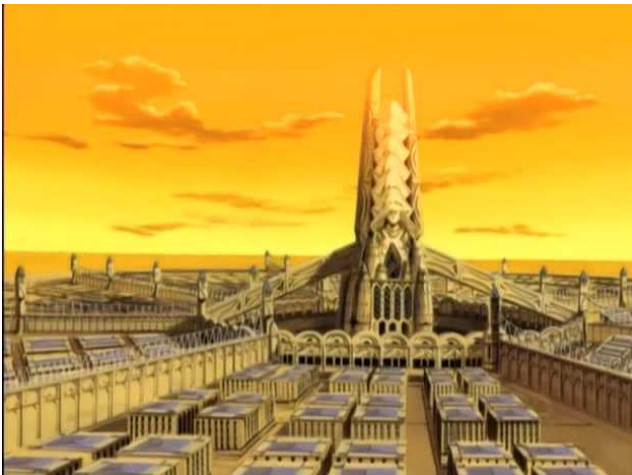
Pendant la semaine, Möglin et les Cassie échangent aussi les sorts de leurs grimoires, prenant le temps non seulement de recopier, mais aussi d'apprendre les sortilèges, avec chacun l'aide de l'autre, tandis qu'Athuma faisait enchanter une masse d'arme avec un shard offensif, par Dukemu, car c'est son arme de prédilection, pour les combats rapprochés que promettent le tournoi.

### Avant le combat (Tatakai no josô) :

Ils sont maintenant proches du tournoi à Néotopia, et il faut qu'ils s'y rendent pour s'inscrire.

Möglin se chargera de créer une nouvelle porte de transit là-bas, pendant qu'ils participeront.

Grâce à un shard de saut, ils se téléportent tous ensemble, avec Roïa, Dukemu, Gidora, et Cornélius, au milieu de cette ville moderne en bord de mer, où règne une dictature religieuse.



Ils réfléchissent à une stratégie pour le tournoi, en se promenant dans les rues bordées d'immeubles. Ils voient des soldats, avec des spirits centaures activés, qui circulent partout dans les rues de la ville, pour maintenir l'ordre, et limiter tout écart de conduite.

Les soldats d'élite de l'armée régulière défilent même dans les rues, en grande pompe, et on peut voir que les enfants néotopiens sont conditionnés, dès leur plus jeune âge, pour vénérer le pape de Néotopia, le dieu vivant **Hilam**, puisque des groupes entiers de très jeunes défilent aussi, en tenues militaires, jouant à l'harmonica ou au tambour des marches patriotiques...

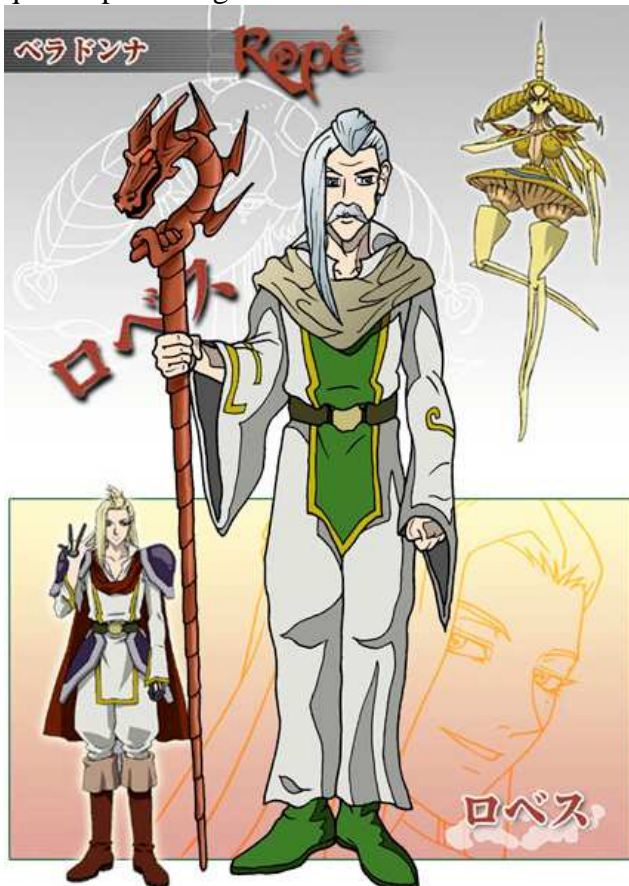


Ils se rendent aux arènes, prennent connaissance des autres participants du tournoi et s'aperçoivent bien vite qu'un seul représentant est inscrit pour Néotopia, Tempura, le Pays sous la terre et Ulbacus, alors que la région de Jimoto et de Task fait étalage de plusieurs représentants, pour leur donner encore plus de chances de prendre le pouvoir.

Dans la salle des inscriptions, se trouvent quelques hautes personnalités, et seul **Ka'n**, le plus jeune représentant des sages de Tempura que Cassie connaissait, est là, les autres membres du « kenjya » ne sont plus de ce monde.

Ka'n lui même a bien vieilli, ses cheveux ont blanchis, ses traits sont tirés comme alourdis du fardeau des responsabilités, il porte une toque qui cache sûrement une calvitie, et il arbore des moustaches longues à la « Fu-Manchu ».

Il est satisfait de voir Roïa qui a réussi sa mission, et il est heureux de reconnaître Cassie, qui n'a pas changée !



Il y a également **Rope**, qui a aussi bien pris de l'âge, et qui possède le bâton de sage de Zee.

Sa chevelure est toujours aussi longue, mais grise désormais, et il porte aussi une moustache bien fournie.

Ses vêtements sont ceux d'un sage conseiller, comme l'était Zee (décédé en se sacrifiant pour combattre Hyugues lors de la dernière guerre), il ne porte plus les pièces d'armure et la cape flamboyante qui faisait de lui le « seigneur de la frime », mais son sourire enjôleur est par contre toujours vaillant, il s'empresse d'ailleurs d'inviter les deux Cassie à dîner, si elles sont libres après le tournoi.

Il est encore plus surpris de reconnaître Cassie qui n'a pas vieilli, que Ka'n, car lui il l'a « étudié » de près, lors de leur longues séances de corps à corps sur les tatamis de son centre d'entraînement...

Ils discutent rapidement de l'urgence de la situation, Rope a toujours le spirit d'Amir Gaoul avec lui, et assure qu'il est bien protégé, il sait que la menace de Sarah existe toujours, et il est informé par nos héros de la menace du Général Cornu s'y rajoutant en plus.

Il informe les deux Cassie que seul **Mic** (l'ancien petit ami de Roïa) est le représentant de Tempura au tournoi.



Rope n'est pas très sûr de la performance de Mic, qui peut jouer de chance comme de malchance, il n'a malheureusement pas autant confiance en Mic qu'en Roïa, et si l'on tombe sur lui, il faudra le battre quand même, car on ne sait pas vers qui son allégeance peut aller lors du conseil que veulent organiser ensuite les PduT, l'appât de la puissance étant toujours vivace chez lui.

Fidèle à son vieux mentor Rope, Cassivela s'inscrit donc au nom de Tempura, pour participer au tournoi international des shard casters de Kiba.

Nos héros quittent la délégation de Tempura, car ils sont impatients de retrouver celle d'Ulbacus.

**Vendar**, le savant et dirigeant d'Ulbacus, a bien vieilli, ses rastas ont blanchis, une barbiche orne maintenant son menton, il a aussi perdu une jambe dans une expérience foireuse, donc marche à l'aide d'une canne, et il est beaucoup plus cybernétisé, son œil est même curieusement relié à son cœur artificiel, par un long tuyau apparent...

Grâce à lui, ils peuvent se renseigner sur les avancées techniques d'Ulbacus.

Vendar déclenche d'abord quelques systèmes électroniques, pour éviter toute fuite ou espionnage, pendant qu'ils discutent plus sérieusement.

Leur base est maintenant en orbite autour de la planète, et ils ont même commencé à construire des fusées plus grandes, dont un cargo spatial, avec des sortes d'hibernateurs, pour un exode important.

Vendar raconte qu'ils ont fait également des expériences avec les spirits, qui ont parfois échappé à leur contrôle, tout en ayant un regard plein de regrets sur sa « jambe de bois ».



Ils sont finalement parvenu à stabiliser un spirit mécanisé, qu'ils ont ensuite dupliqué, dupliqué, et dupliqué encore et encore, en leur donnant pour seul ordre de constituer un champs de force répulseur, autour de Kiba.

Ce champ de force est peut être la raison expliquant qu'il n'y a pas encore de gluons, envoyé par le globbo, ni la présence de polymorphe bestiaux, ou alors c'est que les PduT n'ont pas eu encore la malchance de tomber sur eux pour l'instant, mais c'est peu probable.

Ils profiteront plus tard de la radio hyper onde de Vendar, pour lancer un appel sur la fréquence 111, avec les coordonnées de Kiba, et de la station orbitale d'Ulbacus, afin de donner comme mission au Capitaine Sivana, et à son vaisseau Nounou 2, d'aider aux prélèvements sur le Globbo.

Möglin s'enquiert de l'encrier que Loki a donné à Vendar, ce dernier l'a laissé au fond de la mer, car il supposait que ce « gri-gri » devait rester sur la planète, et non partir dans l'espace (il a bien fait, les noms des mégas potentiels de Kiba continueront de s'inscrire à Sanctuary).

Athuma se renseigne sur la technologie d'Ulbacus concernant le combat, et demande quelques services à Vendar, comme la création d'un bouclier renforcé de métal, et lui explique qu'il va par contre s'inscrire au nom du peuple du Pays sous la terre, qui est également au courant de la menace. Lorwan, qui a évidemment de suite un bon feeling avec Vendar, s'inscrit immédiatement au nom d'Ulbacus.

Ils vont ensuite rejoindre **Rushia**, la femme du valeureux Gusuma, du Pays sous la terre, pour lui expliquer la situation, et l'informer qu'Athuma va combattre pour son peuple. L'écoisais tombe tout de suite sous le charme de cette magnifique rousse, plantureuse et à demi-nue, et il en oublie complètement la belle shard caster de Tempura, Roïa, qui ne semble pas trop prêter attention à lui.



Lord Athuma lui prête donc la dague tri-lames (que Roïa lui avait précédemment prêté !), pour qu'elle puisse se défendre au tournoi, voyant qu'elle n'a aucune arme sur elle. Du coup, Cassilanor prête son pistolame déussien à Lorwan, pour qu'il puisse aussi combattre au tournoi, et ainsi passer de la théorie à la pratique de son enseignement de la semaine précédente. Cassivela récupère les deux élémentaires, l'armure déussienne, et l'espadon électrique, car Cassilanor ne va pas participer au tournoi (mais se reposer, les encourager, et récupérer).

### **Un combat sans fin (Owarinaki tatakai) :**

Quelques heures plus tard, le tournoi commence, les tirages aux sorts font que Lorwan tombe sur **Gile** de Néotopia, Athuma contre **Mori-Ma** de Task (représentant choisit par Ji-Mu avant qu'il ne décède), et Cassivela contre **Kuraineru** de Jimoto, lors de ce premier pool de sélection. La règle veut qu'un combat ne commence qu'une fois que les combattants ont invoqué leur spirit. Lorsque nos héros vont passer un à un dans l'arène, ils ont déjà assisté à un duel où Mick a vaincu **Helic** d'Ulbacus (un shard caster rencontré autrefois par Birmad & Loki).



Les arènes de Néotopia sont donc situées au centre de la capitale, elles encerclent la grande tour cathédrale d'Hilam. Il y a une profonde douve, large de plus de 50 mètres, tout autour de la flèche de l'église géante, remplie d'eau de mer puisque Néotopia est bâtie sur la côte. Les combats ont lieu sur un pont amovible au dessus de cette douve circulaire. Les gradins entourent la douve, adossés à l'espèce de Colisée moderne qui sert de « village olympique » aux délégations des différentes nations.

Hilam lui même peut assister au déroulements des jeux sportifs, depuis un balcon, derrière une verrière blindée.



Avant d'aller sur scène, Lorwan se crée un « Champ de force psy », pour arrêter les projectiles psioniquement, en les freinant par télékinésie, malheureusement, il ne l'apprend que théoriquement, et devra s'y reprendre une autre fois, puis il invoque son spirit sans souci.

Falcor apparaît derrière son créateur, et comprend de suite qu'il n'est pas là pour se servir de son gros cerveau ! ☺

**Gile** est un templier de Néotopia, inquisiteur tyranique du petit village de pêcheur où Loki avait débarqué dans la Mission 38, au visage dur et lisse, à la coupe de moine, en armure et jupette de soldat croyant, une épée shard en main.



Son spirit **Rurk** est un colosse en armure bleue et blanche, aux épaules rondes surdimensionnées, avec une toge tombant sur les jambes, et une pince de crabe à l'arrière du crâne.

Le combat commence, Falcor le spirit de Lorwan fait directement un tir d'antimatière, contre Rurk le spirit de Gile, et le désintègre complètement d'un seul coup !

Lorwan tire simultanément avec le pistolame, mais rate ses trois tirs, tandis que l'adversaire se précipite de toute ses forces contre lui.



Contre tous les pronostics, Lorwan réussit à prendre le dessus sur Gile, par une prise de close-combat, et même à le faire tomber presque inconscient, avec une attaque respectable.

Gile a du mal à réaliser son échec fulgurant, mais, magnanime, Lorwan l'aide à se relever.

Il n'est pas peu fier d'avoir rabattu son caquet à ce fanatique intégriste, flicaillon de surcroît, mais reste courtois et sportif.

La foule l'acclame, sauf les parieurs qui voient leurs économies s'envoler en fumées ! ☺

Lord Athuma, ou plutôt son hôte Tensaï Tsukabishi, est annoncé, et notre héros monte sur le pont, invoquant son spirit Glasgow dans la foulée.

En face de lui, c'est donc **Mori-Ma** de Task, une belle shard caster distinguée de la noblesse dirigeante de cet empire, avec son demi-masque cachant tout son visage sauf un œil et une oreille, sa chevelure pourpre à la coiffure savante digne des perruques de la renaissance, des pointes sur les épaules, et une tenue bizarre, mélange de modes, avec des accordéons sur les membres, et des couleurs vives jaunes ou mauves, du meilleur goût ! ☺



Son spirit **Darhyan** est une femme mince, bleu-verte, aux oreilles pointues, avec des cornes tordues sur les épaules, des pieds de chèvre, une longue chevelure raide, et des yeux rouges.

Glasgow, le spirit d'Athuma, fait un tir de lames effilées, qui entame légèrement Darhyan, le spirit de Mori-Ma, de belles estafilades brillantes sur sa silhouette ectoplasmique filiforme...

Darhyan tire à son tour des rayons photoniques sur Glasgow, mais heureusement, il est immunisé contre le laser, ils rebondissent donc en tout sens, explosant contre les parois de pierres de l'arène, ou dans des gerbes de vapeur à la surface des douves.

Athuma fait dans le même temps une esquive, pour entraîner son adversaire dans le vide, ce qu'il effectue à la perfection.

Chutant vers l'eau du bassin, plus de trente mètres en dessous du pont, elle ordonne donc à son spirit de la rattraper, mais Athuma demande à Glasgow de perturber son rattrapage dans le vide, tout en continuant sa phase de tir de lames effilées, qui entame cette fois-ci grièvement Darhyan, et Mori-Ma finit bien par tomber dans l'eau.

Mais, par contre, Darhyan réussit son attaque physique sur Glasgow, lui enfonçant profondément ses pointes tordues dans son gros corps adipeux.

Athuma a bien relevé que le dernier service demandé par Mori-Ma était de la récupérer, donc étant ainsi écarté du combat, son spirit ne peut pas le continuer davantage contre Glasgow, il est donc déclaré vainqueur par le jury, même si Darhyan n'a pas été totalement vaincu (elle planait inutile au dessus du bassin, attendant de nouveaux ordres).

Le public applaudit sa ruse, mais assez mollement, car le combat des deux spirits auraient pu s'avérer plus croustillant, si les shards casters s'étaient battus plus longuement sur le pont.

C'est au tour de Cassivela, elle choisit d'invoquer Rambu, son nouveau spirit de combat, l'homme oiseau, pour le tester.

**Kuraineru** de Jimoto a l'air d'une adversaire coriace, entièrement protégée de cotte de mailles ou de plaque de métal, sauf sur son ventre dénudé qui laisse voir son tatouage rituel, elle porte de plus un casque sur le haut du crâne, et un bandeau sur les yeux (qui l'aveugle complètement ? ou est-ce un leurre ??)...



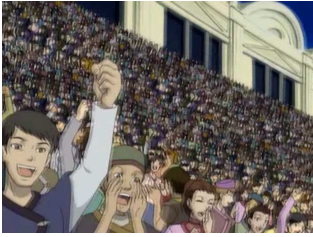
Son spirit **Myckrock** est un être mi-poulet mi-dinosaure, à tête de Predator, au torse entouré par des serres, aux bras terminés par des vrilles et des pointes, et avec une queue hérissée de dards piquants.

Bref, une sale bête...

Tant pis pour lui, Rambu, le nouveau spirit de Cassivela, le désintègre complètement, en une seul salve d'antimatière ! ☺

Pendant le même instant, Cassivela fait une superbe attaque, et entame avec sa lame la cuisse de Kuraineru, tout en enclenchant le choc électrique, qui entraîne direct son évanouissement.





Ce fut le combat le plus bref de tout le tournoi !

La foule est interloquée... on entend les mouettes de la côte l'espace d'une seconde interminable, puis le public hurle et applaudit à en faire trembler la cathédrale, Cassivela les a encore conquis par son exploit impressionnant.

D'autres duels suivent encore ceux de nos héros, jusqu'à ce que soient sélectionnés tous les participants des quarts de finale.

Pendant ces combats dans l'arène de Néotopia, Cassilanor circule dans les gradins, pour se rapprocher du nouveau représentant du Jimoto qui remplace Hyugues, elle découvre qu'il s'agit de **Nudu**, l'ancien espion qui avait tenté d'empoisonner Loki, et qui, avec le temps, a profité d'un avancement inespéré à la mort de Hyugues...



Il n'y aura donc pas d'aide à espérer de ce côté, et il faudra même songer à écarter celui-ci lors du conseil, car c'est une vipère rusée et vacharde.

Par un sondage transfert, elle vérifie sa résistance, qui est malheureusement toujours celle d'un shard caster.

Dans le tirage au sort des quarts de finale, Cassivela se retrouve contre leur alliée **Rushia** du Pays sous la terre, Athuma contre **Rajya** de Task, Lorwan contre le fameux **Mic** de Tempura, et **Kurando** de Task contre **Gra** de Jimoto.



Cassivela n'est pas surprise de voir l'apparence du spirit de Rushia, **Nielssthoff**, une sorte de fleur de nénuphar géante, orange et volante.

Rambu réussit ses tirs de missiles explosifs, qui entament 80% de la vitalité du spirit végétal, tandis qu'à son tour la plante adverse ne fait sur lui qu'un souffle de vent dérisoire (**NB** : 4 points de dégâts !).

Cassivela combat Rushia avec son espadon, mais retient ses coups, et compte juste sur le choc électrique pour la stoner, mais Rushia résiste étonnamment bien, et elle remarque même que Cassivela n'y mets pas toute sa force.

Pendant ce temps, Rambu continue ses tirs de boules lumineuses explosives, et décime complètement le pauvre spirit de Rushia, ses pétales explosant les uns après les autres sous le feu nourri.

Cassivela est munie de son épée électrique, mais son adversaire, elle, combat à mains nues, et ne semble pas vouloir se servir du prêt d'Athuma, pourtant Rushia fait des katas digne de Bruce Lee, et esquive la plupart des passages fulgurant de la lame de Cassivela.

Notre héroïne réussit enfin à la toucher, et la blesse même au ventre gravement, cette dure à cuire ne tombe pourtant pas inconsciente, mais peut difficilement poursuivre le combat dans cet état, en tenant ses entrailles d'une main !

Puisque son spirit **Nielssthoff** a aussi été dévasté, la shard caster est raisonnable, et demande forfait.

Sa victoire officialisé par les juges, Cassivela soigne, avec les pouvoirs de son spirit Rambu, son infortunée adversaire, qui lui dit :

« *Merci de m'avoir permis de montrer à tous la force du Pays sous la terre* »

Pragmatique, Cassie lui répond :

« *Je compte sur vous pour le conseil qui suivra ce tournoi* »...

L'écossais et son Jabba fainéant se retrouve devant **Rajya** de Task, un solide chevalier aux épaules cornues, entièrement camouflé sous sa tenue fourrée renforcée de plaques, intégralement casqué comme un spartiate, avec le bas du visage voilé.



Son spirit, **Drenoz**, ressemble à un squelette avec quatre griffes à la place du crâne, deux perles vertes aux genoux, et une autre dans le torse.

Avant d'avoir pu faire quoique ce soit, le Spirit Glasgow reçoit de sa part une vague de missiles explosifs.

Rajya court vers Athuma, qui donne des coups sur l'armure de son adversaire, avec son bouclier renforcé.

En effet, Athuma essaye de pousser Rajya avec son bouclier, pour le rapprocher du bord du pont et le faire chuter dans l'eau, comme sa précédente adversaire.

Le sharde caster adverse est hélas, grand, massif, et en armure... il n'arrive donc pas à le déplacer comme il le voudrait.





Suite à un échange de passes d'armes, Athuma est blessé à la poitrine, d'une longue plaie béante (**NB** : réussite critique, blessure mortelle, dégâts \* 10).

Athuma perd la moitié de la vitalité du corps de Tensaï, mais miraculeusement il ne s'évanouit pas, car la foi de sa passion lui apporte des forces supplémentaires (**NB** : sacrifice d'une croix en passion pour tirer le jet de vitalité en évident).

Athuma demande à son spirit de cesser momentanément le combat, pour plutôt le soigner de ses graves blessures.

Drenoz en profite pour lancer un missile explosif qui fait un énorme trou dans la chair molle du ver Glasgow (**NB** : 200 points de dégât).

L'adversaire d'Athuma rate son attaque à l'épée, Athuma saisit l'occasion pour le choper, et le balancer à l'extérieur du pont, de façon admirable.

Devant un tel exploit, dans un état pareil (son torse est couvert de sang, il crache ses poumons !), la foule exulte, et scande le nom de Tensaï !

Athuma tente une deuxième sorte de tir par Glasgow sur Drenoz, mais il en est immunisé.

Il le rappelle finalement dans la perle de lien, et comme Drenoz n'a pas reçu l'ordre de s'en prendre au shard caster, il reste inutilement à flotter au dessus de lui, donc les juges décident de donner la victoire à Athuma-Tensaï.

Une fois encore, les plus « oufs » dans le public auraient préféré le voir sauter à moitié mort sur un spirit en pleine forme, mais ils applaudissent quand même, emportés par l'ivresse générale.



Cassilanor discute dans les gradins avec Roïa de sa relation avec **Mic**.

Ce dernier était son premier flirt, autrefois lors du premier passage des PduT, mais leur lien s'est dégradé au fur et à mesure que Mic a changé, sous l'effet d'une puissance difficilement contrôlée de son spirit.

Le drain mental a du affaiblir son psychisme, et plus aussi sain d'esprit qu'avant Mic est devenu instable, colérique, jaloux, aussi Roïa s'est éloigné de lui, à contrecœur.

Roïa profite de cette conversation pour confirmer à Cassilanor que ses soupçons sur Duma étaient justifiés, manipulé par Hyugues de Jimoto, ce dernier a trahi Tempura lors de la dernière guerre...

Mais il perdit aussi la vie, lors de ces tristes événements.

Roïa abrège son récit, qui lui rappelle de bien mauvais souvenirs, et son amie n'insiste pas...



Lorwan monte donc sur scène, pour lutter contre **Mic**.

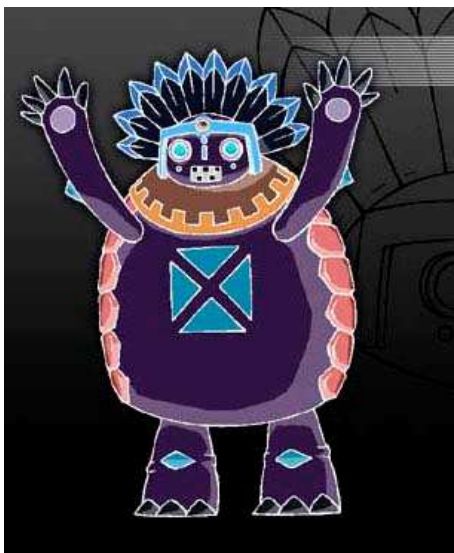
Mic n'est donc plus le jeune adolescent insouciant, boulanger passionné par les viennoiseries, qu'il était autrefois, qui paraissait si inoffensif avec sa salopette bleue et son bonnet péruvien en laine ! ☺

Aujourd'hui c'est une jeune adulte, petit mais costaud, à l'air fier et agressif.

Sa tenue est celle du champion de Tempura, c'est lui qui a repris les épaulières et la cape rouge de Rope, et ses avants bars sont couverts de tatouages rituels.

La seule chose qui rappelle un tant soit peu l'ancien Mic c'est le tatouage en forme de trèfle à quatre feuille qu'il a sur la joue.

C'est son regard qui a le plus changé, n'inspirant qu'une démente latente, qui démontre que ces pouvoirs ne sont pas à mettre en n'importe quelles mains...



Son spirit **Chektukluuan** est une tortue de 17 mètres, à tête d'inca à plumes, avec quatre triangles sur son torse, formant un carré.

Mais c'est Falcor qui agit le premier : le spirit de Lorwan réussit son tir, mais par contre son deuxième tir ne passe pas. En mettant une perle shard vide au fond du canon du pistolame, avant de tirer, Lorwan fait un « champ laser d'étourdissement », car le tir est diffusé en une sorte de flash lumineux éblouissant, mais son adversaire ne tombe pas, et fait quand même son attaque avec sa lame lumineuse de shard caster.

Falcor tire au missile explosif, avec une belle réussite, et fait une blessure dans la carapace de la tortue géante, qui entame un tiers de sa vitalité.

Mic se bat avec rage, mais il est toujours aveuglé, du coup Lorwan chope sa cape, et le tire en arrière, pour le jeter dans la fosse inondée de l'arène.

Mic est ridiculisé par cette prise, qui le balance, lui et ses rêves de grandeur, dans le vide, sous les quolibets de la foule en délire !

Le Spirit de Lorwan entre en combat rapproché avec Chektukluuan, encore une réussite mais qui ne fait que dégâts mineurs au spirit emplumé.

Chektukluuan se venge par des boules de flammes qui réduisent en cendres l'infortuné Falcor, le renvoyant au non-lieu en un seul tir.

Lorwan se retrouve dans une situation posant un dilemme aux juges, car son spirit a été désintégré par le spirit de Mic, mais les juges estiment finalement que la victoire sur Mic a été relativement impressionnante de facilité, et donc c'est bien Lorwan qui est déclaré vainqueur. S'en suit le duel sans un de nos héros, où Gra de Jimoto gagne sur Kurando de Task...

### **Celui qui sera sacrifié (Ikenie to naru mono) :**

Après une courte pause leur permettant à peine de récupérer, les participants apprennent que, pour les demi-finales, Cassivela affrontera Athuma-Tensaï, et Lorwan se retrouvera contre Gra de Jimoto.

Les PduT conviennent entre eux d'arranger le duel en faveur de Cassivela, puis de refuser de combattre en finale si Lorwan parvient jusque là...

Cassivela et Athuma sont bientôt face à face sur le pont amovible, suite à leurs performances précédentes, la foule est remontée à fond, et scande leurs noms dans des holas galvanisantes.

Comme entrée en matière, Rambu fait son fameux tir d'antimatière, mais le spirit d'Athuma y est immunisé (Cassivela l'avait elle oublié, ou est-ce un effet de mise en scène de nos héros ?).

Athuma jubile intérieurement, et démontre ainsi à Cassivela qu'il est plus, si ce n'est « intelligent », disons malin qu'elle ne pouvait le penser, regard à son attitude de dragueur futile.

Le spirit d'Athuma fait son jet de trombes d'eau sur Rambu, ce qui le blesse sous la forte pression.

Le combat entre Cassie et Athuma doit quand même donner le change quelques instants au public, pour ne pas que leur supercherie soit trop évidente.

Dès le début, les adversaires se sont donc mis d'accord pour éviter de se battre vraiment, et désigner Cassie comme vainqueur, elle a plus d'expérience et de pouvoirs pour être sûr d'y arriver en finale contre un vrai adversaire, si Lorwan échoue entre temps.

Mais Athuma simule une première attaque tellement bidonnée, que les spectateurs risquent de deviner ce qui se passe...

Pendant ce temps, les spirits s'affrontent eux réellement, et motivé par l'effet particulièrement performant de la trombe d'eau de son spirit, Athuma repart de plus belle, laissant Cassie douter de sa simulation.

Il fait tellement bien « semblant » de porter son attaque, que Cassie réplique aussi sec, mais freine son élan, pour diminuer l'impact de son arme et minimiser les dégâts.

Athuma s'écroule à terre, en fait il n'est que légèrement blessé, mais fait mine que c'est bien plus grave.

Entre temps, Glasgow son spirit est vaincu, constellé d'éclats d'os projetés par Rambu.

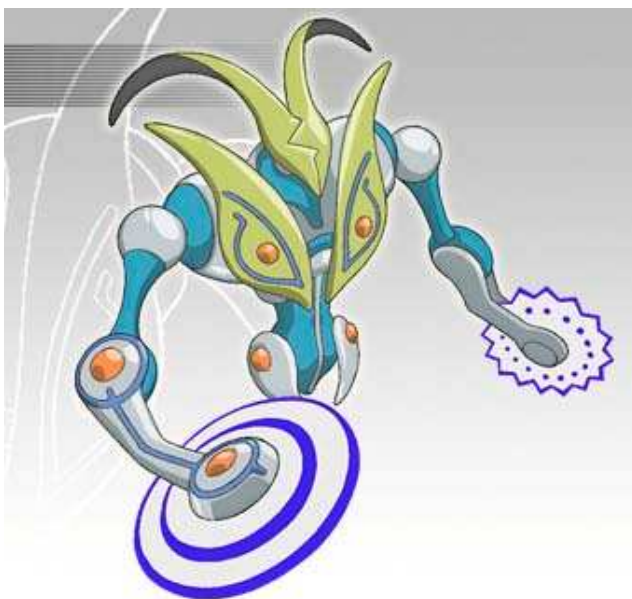
Lord Athuma, jouant la comédie de l'inconscience, fait quand même sortir un second spirit, Dunedine, et demande à cette femme oiseau électrique de faire semblant de soigner ses fausses blessures, mais en fait de réellement soigner Rambu, afin que le spirit de Cassivela soit au top pour l'éventuel combat suivant.



Hué par la foule déçue de sa contre-performance, Tensaï est sorti sur les brancards des soigneurs, tandis que Cassivela quitte la piste humblement, sans plus jouir des acclamations non-méritées de ces fans.

Pour son duel de demi-finale, notre cher savant est devant un si jeune ado, qu'on dirait encore un enfant.

**Gra** a pourtant le look typiquement baroque et chaotique d'un représentant sérieux de Jimoto, maille, plaques, lames aux bottes, tatouages rituels sur les joues, cette petite tête blonde a néanmoins un regard qui en dit long sur sa détermination : il est là pour gagner, pas pour faire figuration.



Son spirit **Goriate** a curieusement le look d'un esprit mécanique d'Ulbacus, peut être est-ce une prise de guerre datant de la décennie précédente, que s'est octroyée ce champion, c'est une machine humanoïde sans jambe, bleue-verte, avec des scies circulaires énergétiques au bout des bras, et une tête à antennes.

De son côté, Lorwan a beaucoup de mal à rappeler son spirit, qui a été littéralement désintégré lors de son précédent combat.

Le public s'impatiente vite, et beaucoup pensent qu'il y aura peut-être une victoire par forfait...

Mais Lorwan réussit enfin à sortir Falcor de sa perle de lien, lors de sa dernière tentative possible.

Dès son apparition, Goriate lance des lames effilées contre Falcor, qui le blesse sérieusement.

Falcor réplique en lançant son missile explosif, qui entame d'un coup 2/3 de la vitalité de son adversaire.

Simultanément, Gra se rue sur Lorwan avec une lame enchantée, mais ce dernier lui fait le coup de l'aveuglement avec une perle dans le canon du sword-gun, et y réussit magnifiquement.

Lorsqu'il arrive à lui, les yeux fermés, Lorwan s'accroupit, et utilise son élan pour balancer Gra par-dessus les limites du pont, comme un vrai judoka.

Le spirit de Gra fait un tir particulièrement foireux (**NB** : échec critique), et se blesse lui-même, tandis que Falcor fait la même attaque, avec lancée de missile explosif, qui le fait cette fois facilement disparaître complètement.

Lorwan est déclaré vainqueur, et devra rempiler pour la finale !

Qui l'eut cru, un tel parcours sans faute, face aux pires adversaires possibles donnés par le tirage au sort, personne n'aurait parié sur notre PduT, plus habitué aux calculs savants qu'au sable des arènes, mais une semaine d'entraînement avec Cassie Jones (et même deux Cassie Jones) valent visiblement plus que deux ans de préparations aux missions de terrain sur Norjane ! ☺

La **grande finale entre Lorwan et Cassivela** arrive enfin, et par leur duel ce sont les nations d'Ubalcus et de Tempura qui vont s'affronter...



Mais, une fois sur le pont, aucun des deux n'invoque leur spirit, et ils font chacun appel à leur représentant politique, car la foule est vite en colère.

Les dit-représentants prennent alors la parole, depuis leurs tribunes respectives, devant l'assistance, pour signaler que la nation de Tempura et celle d'Ubalcus sont des alliés, et ne font en fait qu'une seule et même nation, leurs champions ne combattront donc pas l'un contre l'autre :

« *Le temps du sport est révolu, il est important de réunir un conseil d'urgence constitué des plus hautes instances de Kiba, pour discuter d'un problème beaucoup plus grave* », insiste Ka'n, tandis que Vendar l'appuie, peu à l'aise dans la prise de parole en public.

Ils remercient la population de Néotopia d'attendre des communications de Hilam, qui viendront plus tard, sur la suite des décisions importantes à prendre, pour sauver la planète Kiba.

Hilam le pape néotopien est visiblement conscient du danger, offrant aux chefs d'état l'abri de sa cathédrale pour ce conseil exceptionnel, les deux Cassie supposent que la Secte du Minotaure n'est sûrement pas très loin, et que c'est ainsi qu'il est déjà au courant.

Le plan mis au point par les PduT lors de la mission 38 a enfin été mené à bien, en participant au tournoi, et en le faisant remporter par les nations les plus ouvertes d'esprit, ils leur ont accordé une audience extraordinaire de la part des autres, et s'assurent ainsi le bon déroulement d'une mise en commun des ressources de tous, pour sauver si ce n'est la planète, au moins sa population...

Durant la journée qu'a duré le tournoi, Möglin n'a pas perdu son temps non plus, puisqu'il a créé une porte de transit supplémentaire, juste à l'extérieur du stade, dans le petit parc où naguère Loki rencontrât Ginga.

### **L'œil de la politique (Kaigan ken'ryoku) :**

Ils sont tous amenés à la cathédrale d'Hilam, par des ponts-levis higtech, les héros ne faisant pas parties des deux finalistes s'infiltrant dans le conseil par le biais des délégations des nations qu'ils représentaient.

Dans la grande salle du temple principal, outre les statues gigantesques des pionniers shard casters, on trouve, entre de grandes tentures bleues, une impressionnante baie vitrée donne une lumière apaisante, propice à la médiation, tandis qu'Hilam domine toute l'assemblée perché dans son balcon de demi-dieu.



Cette situation injuste lui donne un avantage charismatique, mais curieusement il s'en sert peu, préférant écouter respectueusement les avis des uns et des autres...

**Hilam** est un vieux chauve, de bonne stature, dont la toge bleue d'archiprêtre dissimule mal une armure de combat moderne, l'épée stylisée sur sa chasuble ne donnant aucun doute sur l'aspect martial de son ordre religieux.



Son visage est dur, de longs sourcils pendouillent à la chinoise contre ses joues, un tatouage rituel traversant sa joue comme une balafre, cette apparence mystérieuse renforce encore l'étrangeté de son attitude en retrait lors de ce conseil.

Y assistent Ka'n, Rope, Vendar, Rushia, Dukemu, Gidora et bien sûr **Nudu**.

Ce dernier est toujours un homme maigre au regard torve, son tatouage de shard caster recouvre sa langue, sa perle de lien y trônant comme un piercing obscène, il a des gestes calmes et mesurés, comme ceux d'un assassin méticuleux, à son ancien look se rajoutent juste des signes extérieurs de richesses, bagues et colliers, démontrant qu'il est bien le suzerain actuel de Jimoto.



Athuma et les autres se sont préalablement mis d'accord pour dire qu'ils ont subi des attaques de créatures minérales sur Task, et que Tensaï peut à tout moment se cristalliser suite à ses blessures surnaturelles d'alors (en fait pour couvrir un éventuel transfert, si on doit « museler » un politicien gênant, comme Nudu par exemple).

Ils appuient tous les arguments sur la gravité de la situation, et la nécessité de devoir tous s'associer, pour commencer à évacuer la planète.

Après quelques interruptions, et autres remarques idiotes de pure contradiction mal placée, de la part du Jimotien, Athuma se met d'accord avec Möglin, pour faire un transfert dans le représentant de Jimoto, Nudu.

Le ton monte, les rancœurs sortent, Hilam calme le jeu et dit qu'une « assistance divine » sauvera seulement les plus méritants...

Les PduT lui expliquent que l'assistance qu'il attend ne va pas se contenter de sauver les méritants, et qu'ils vont décimer tous les autres, mais Hilam n'en a soit pas conscience, soit rien à battre.

Athuma et Möglin entament donc ensemble leur transfert en Nudu, pour l'empêcher de sans arrêt mettre de l'huile sur le feu.

C'est l'écossais qui termine le transfert, sans faire de rejet psychique (nouvelle phobie de son instructeur !).

Lorsque le corps de Tensaï est soudainement cristallisé, nos héros jouent le jeu prévu, et font admettre aux autochtones que c'est une conséquence de son combat contre les Tyggs à la citadelle de Task.

Tout à coup, des sentinelles de la cathédrales crient à l'alerte, et bientôt des sonneries d'alarme retentissent dans toute la capitale !

Entendant la clameur populaire, et voyant une ombre recouvrir les verrières, l'assemblée s'en rapprochent pour voir ce qui se passe dehors...

### **La chute sur la capitale (Shuto kanraku) :**



Ils sont donc attirés par leur curiosité vers l'extérieur, et une fois sur un balcon, ils assistent à un spectacle incroyable : un énorme spirit, de la forme d'une méduse, est entrain d'atterrir sur Néotopia !

Les autres chefs d'état reconnaissent immédiatement ce qu'on nomme à Kiba :

« le **Pays volant** ».

Il s'agit donc d'un esprit gigantesque, ressemblant à un mélange entre une montgolfière et une méduse rosâtre, avec six long filaments tentaculaires qui semblent servir de gouvernails, ou de nageoires, pour se mouvoir dans les cieux.

Le spirit a de nombreux signes de dégâts, et il semble carrément chuter vers la cathédrale, plutôt que de flotter au vent comme il en est capable en temps normal.

Par l'apparition d'un plus petit spirit messenger, les vénérables membres du conseil apprennent que le pays volant a subi une attaque, et demande assistance au peuple de Néotopia.

Hilam le leur accorde volontiers, offrant asile et promettant protection, du coup la méduse constituant le pays volant s'arrime tant bien que mal à la flèche de la cathédrale, avec ses longs bras humide, tandis qu'un pont télescopique néotopien est jeté vers une de ses issues principales, pour servir de passerelle.

Bientôt, **Garuba** le chef du pays volant rejoint le groupe, pour participer aussi à ce conseil extraordinaire.

C'est un vieil homme, ressemblant à un nain de féerie, sa longue barbe blanche tressée en deux nattes tombant jusqu'à son ventre rebondi, ses cheveux longs ceints par un bandeau à l'amérindienne, tandis que son costume évoque à la fois les incas et les nippons, il est venu avec son meilleur shard caster en guise de garde du corps : une petite fille !

Nommée **Sagiri**, elle est « haute comme trois pommes », même avec ses semelles compensées, et ses tresses nouées en multiples boucles sur le haut de sa petite tête espiègle.



Le représentant du pays volant, décrit l'attaque qu'ils viennent de subir : ils ont été massacrés par surprise par des sortes de prismes noirs, et un genre de paladin d'émeraude, qui a volé le key spirit de Sarah (championne shard caster du pays volant, en quête éternelle de plus de puissance, depuis son essai manqué de contrôle d'Amir Gaoul, l'ayant rendu folle, elle fut rencontrée autrefois par Cassie, lors de son passage à Tempura pendant la mission 38).

En effet, celle-ci a été transformé en une créature d'or, qui obéissait ensuite aux ordres de ce chevalier d'émeraude.

Sarah n'est pas native de Kiba, elle vient d'un monde extérieur, elle est apparue sur cette planète suite à une invocation échouée de spirit, c'est donc l'ancienne élève de Zee, qui est devenue progressivement complètement démente.



Elle a ensuite longtemps dominé le peuple du pays volant, y faisant régner la peur, et elle a également volé le key spirit de Hyugues, lors de la dernière guerre.

C'est cet esprit clef, nommé **Choozinh**, que le Général Cornu est donc venu chercher au pays volant...

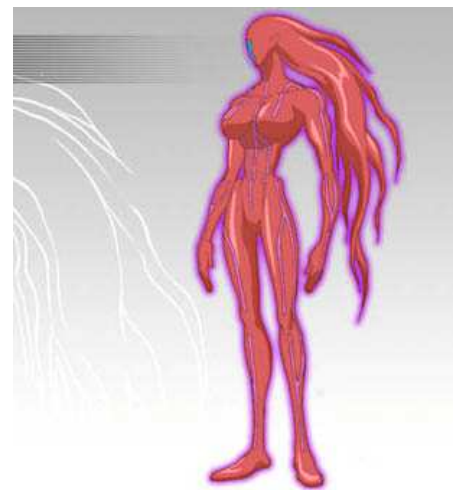
Garuba et Sagiri sont mis au courant de la situation, et sont prêts à se mettre du côté de Tempura, d'Ulbacus et du Pays sous la terre, pour aider de leur mieux à l'exode général.

Nos héros sentent alors les prémisses du rappel dans le non-lieu, sauf Lorwan et Möglin dont les empreintes psychiques ont davantage évolué (par l'accès aux pouvoirs psys pour l'un, et la création d'une nouvelle forme de création de point de transit pour l'autre).

Athuma-Nudu informe sa délégation de Jimoto qu'il va discuter quelques instants, en privé, avec les gens d'Ulbacus, et il ordonne qu'on ramène tous ses espions, et ses autres hommes, à Jimoto, dans l'attente de nouveaux ordres...

Puis, il part avec Lorwan, les deux Cassies, leurs amis Roïa, Dukemu, Gidora, et Vendar le représentant d'Ulbacus.

Une fois à l'écart, il fait son rétrotransfert sans encombre, puis demande à Dukemu son shard caster mentor de délier les perles de spirit du corps de son résident Tensai.





Ce dernier s'exécute, Athuma-Tensaï les range dans sa bourse à shards, ainsi ils les emportera en fin de mission, dans sa bulle temporelle, pour espérer les relier plus tard, à son véritable corps de Lord Athuma.

Cassivela stune le représentant de Jimoto avec son espadon électrique, une fois qu'il est libéré du transfert, pour le faire prisonnier, et le laisser aux mains de Lorwan.

Cassilanor rappelle à Rope qu'elle a faite prisonnière une représentante de Jimoto, El, et qu'elle doit être traduite devant la justice des représentants de Kiba, pour ses crimes contres le peuple sous la terre.

Rope le lui promet, dès que Nudu et Rushia seront de retour au conseil évidemment...



Notre écossais dragueur ne veut pas quitter cette planète, et retomber en nuage de particules, sans avoir avant « trempé son biscuit », aussi il demande aussi à la représentante du pays sous la terre de quitter momentanément les débats, sous prétexte de s'entretenir en privé dans sa suite...

Athuma réussit donc à emballer la belle Rushia en un temps record, cette femme marié ayant visiblement peu de remords à se laisser séduire par ce bel inconnu à l'autre bout du monde, loin de son époux.

Le moustachu fait au plus vite, brûlant les étapes pour en arriver au plus vite à son objectif, avant de pressentir les premiers appels de la prison temporelle, mais au moment le plus torride avec elle, lorsque leurs vêtements jonchent le sol, et que leurs corps enfiévrés sont enfin enlacés sur la couche, il est rappelé à l'intercontinuum, tout en laissant le véritable Tensaï en pleine action !!! ☺

Heureusement, le méga avait certes baissé son pantalon, mais néanmoins malicieusement conservé sa ceinture transversale avec son matos intéressant, ainsi Athuma emporte avec lui quatre perles avec des spirit liés, une perle vide provenant d'un dragon, un bouclier gauss d'Ulbacus, la dague triple-lame de Roïa (qu'il a en plus récupérée au passage le sagouin !), la masse enchantée et plusieurs autres perles de shard...

Un vrai butin de pirate de l'espace !

### **La fille renfermée (Rôjo no shôjo) :**

Avant sa disparition imminente, Roïa fait une longue embrassade larmoyante avec Cassivela, et cette dernière lui offre l'auréole gauss déussienne, qui la protégera désormais pendant ses combats. Roïa est tellement touchée par ce geste, et comprend qu'elle ne reverra peut-être plus Cassivela, qu'elle délie le lien de sa perle contenant Ondyliss, et lui offre afin que Cassivela se souvienne à jamais d'elle.

Cassivela embrasse son amie Roïa, en lui souhaitant bonne chance, puis rejoint Cassilanor et Rope.

Les deux Cassie sentant les premiers appels de la prison, demande à Rope de rapidement tatouer Cassilanor, après qu'elle se soit liée avec Ondyliss.

Rope a du mal à terminer son travail à temps, et fait les dernières lignes colorées du tatouage de Cassilanor sur son nombril de manière brutale, juste avant que les deux Cassie ne repartent, dans un rayon d'énergie méga commun, qui les refusionnent une fois dans la prison temporelle.

Cassilanor disparaît donc devant les yeux émus de Rope, lissant sa moustache, déçu de devoir encore dîner seul...

Cassie Jones est repartie dans sa Prison temporelle avec ses cinq spirits liés (et oui, une fois les deux Cassie fusionnées en une seule personne), qui font d'elle une **Shard Caster Mentor de l'esprit du Loup**.

Elle a également deux perles de dragons, avec les esprits de Gumo et de Joah.

Mais ceci est une autre histoire...

### Souvenirs solitaires (Kodoku na kioku) :

Lorwan se retrouve donc seul dans sa chambre des arènes avec Möglin et Nudu stunné à l'espadon électrique...

Il ne va pas tarder à se réveiller (il est KO pour un quart d'heure environ), et posera encore des problèmes.

Möglin a deux idées de solutions possibles, soit son sortilège de **Bloclang** (qui l'empêchera de parler quelques heures, mais il pourra toujours écrire pour les dénoncer, à moins de lui briser les doigts !), ou son arme ultime un diamant enchanté en « **Étincelante Prison** » (CF chapitre « Le sort qui ne pourra se rompre » page 6).

Lorwan demande à Möglin si l'étincelante prison peut être utilisée contre le globbo bubon ?

Mais ce n'est pas le cas, car ce sort ne peut être lancé que sur un individu que l'on aurait préalablement vaincu, de plus comme chaque sort il contient peut être un défaut secret, et tant qu'on ne l'a pas découvert, mieux vaut ne pas l'utiliser avec des adversaires qui entraîneraient des conséquences à de telles échelles !

« *Dans ce cas, nous l'utilisons contre Nudu* », conclut Jaïtcee, mais voyant le manque de confiance de l'instructeur dans cette pratique magique encore expérimentale, qu'il faudrait réserver au cas d'extrême nécessité, il se ravise :

« *Nous pouvons aussi demander au représentant d'Ulbacus de venir téléporter Nudu, sur la station, en attente...* », et Möglin part chercher Vendar, ce dernier comprend bien le problème et ordonne à son champion Helic d'emporter Nudu sur la base orbitale d'Ulbacus, et de l'y cacher, enfermé et bien surveillé.

Une fois ce problème résolu, ils peuvent retrouver les autres hauts dignitaires du conseil, qui entre-temps ont été invités par Garuba à visiter le pays volant.

Nos héros y passent donc aussi, en empruntant une passerelle que le spirit géant a étendu entre son corps et la cathédrale néotopienne, comme une longue langue râpeuse.

En traversant l'intérieur de ce spirit servant de « pays » à ce peuple sans terre (il est plus de la taille d'un gros vaisseau, que de celle d'une ville, ou encore moins d'un pays d'ailleurs), ils se rendent compte que sa population est très réduite, et semble vivre en totale symbiose avec la créature, à l'intérieur de son corps, dans ses organes installées comme des pièces, semblables à des « hommes Jonas ».

Les murs sont tous courbes, décorés de tatouages rituels, et éclairés de minuscules lucarnes de peau translucide.

Dans les couloirs il y a des plantations qui poussent en pots le long des murs.

Dans les pièces le mobilier est très sommaire, la vie des habitants est spartiate, mais en harmonie avec la créature qui les abrite.

Un porte secrète est ouverte pour nos héros, un trait lumineux bleuté la dessinant dans une paroi qui s'efface aussitôt (par les fonctions d'illusionniste du spirit).



Ils peuvent alors pénétrer dans une vaste salle où un espace central (entouré d'une coquille partielle) sert de plot amplificateur de téléportation pour les shards.

Là sont réunis les dirigeants de Kiba, avec leurs meilleurs shards casters (les participants du tournoi, mais pas seulement), qui poursuivent les débats animés lancés précédemment par les PduT.



Lorwan leur explique donc les options possibles qui leur restent, pour sauver le monde de Kiba :

*« On peut utiliser les pouvoirs des mégas pour transiter les habitants vers des mondes pouvant les accueillir.*

*Il reste, à savoir si nous aurons le temps de faire assez de portes, grâce au système que Möglin à mis au point avec les shards, et de mégas pour les faire.*

*Sans compter le temps d'évacuer la population.*

*Il faudrait déjà que les migrants se mettent en route pour atteindre des lieux de rassemblement.*

*Il faut aussi mettre au point une logistique énorme pour transporter les provisions, vivre et eau, le matériel avec l'aide de spirits pour organiser les camps d'attente et les camps de réfugiés de l'autre côté des portes.*

*Il faut dès lors se demander comment faire survivre la population une fois évacuée.*

*Pour l'évacuation par vaisseaux, c'est non seulement trop tard pour en faire des millions d'autres, et du coup les moyens actuels sont trop peu importants pour transporter le milliards de personnes.*

*De plus, il restera le problèmes des vivres, car même en hibernation, les équipes de maintenances et les équipages seront au nombre de plusieurs millions.*

*Les chiffres sont là : si nous arrivons à créer un nombre de portes assez élevé pour évacuer par jour un millions de personnes, ce qui veut dire des portes assez larges pour faire passer deux véhicules lourds, disons de 20m, soit des bus de 20 personnes avec leurs effets personnels légers, les vivres et médicaments, donc disons 40 personnes.*

*Il faudrait environ 25000 portes de transits, soit pour 25 portes pour 1000 mégas formés.*

*Soit environ 25 jours pour 1000 mégas sans compte les formations des ces dit mégas.*

*Nous pouvons donc tabler sur 25000 portes dans deux mois.*

*Nous évacuerons donc la population en 1000 jours, soit plus de 2 ans.*

*Et encore, si tout se passe bien, dans le calme, sans révolte, sans guerre, et sans tension, avec du matériel qui fonctionne, sans pannes, etc...*

*Ce n'est pas faisable dans le temps imparti, sauf miracle.*

*Mais c'est réellement faisable en théorie, et sûr. »*

Lorwan est parvenu à raconter tout ça de façon convaincante, et claire, même concernant les pouvoirs mégas, il n'est pas trop satisfait de la précision de ses calculs, mais peu importe puisque c'est pour les faire choisir une autre option.

Tactiquement, il aurait dû user de plus de protocole, et se montrer plus humble, écoutant leurs propres propositions, mais le temps presse, et il a été assez diplomate.

Lorwan s'est certes déjà un peu emporté dans son discours, réfléchissant à haute voix, faisant ses calculs devant l'assemblée, comme un savant un peu fêlé, mais il fallait que ça sorte, il gardait tout ça en lui depuis le début, comme une tache de fond de son cerveau organisé comme un ordinateur, il reprend, dès qu'il sent que son auditoire a accepté la triste réalité :

*« La deuxième solution est d'utiliser un méga et des shards, ou plutôt plusieurs mégas et des shards, et même des spirits, pour créer une porte qui déplacera la planète dans un autre système.*

*On sait que la taille, aussi impressionnante qu'elle soit, n'est qu'une barrière psychologique.*

*De plus, nous pourrions utiliser les moyens spatiaux d'Ulbacus pour fabriquer à l'aide gaz ionisé, de champs de force, et de laser, le tétraèdre qui serait le support de création.*

*Il faudrait pendant ce temps créer aussi une porte de réception.*

*Mais, pour l'instant il reste à savoir si la simple représentation d'un tétraèdre en gaz et rayons d'une taille aussi grande, sans support dur, est suffisante pour créer une porte. »*

Möglin Mégrivah confirme tous les dires de Lorwan, et conclue que cette solution lui paraît fiable, il suffit de deux portes, et ils sont déjà deux mégas formés, reste à choisir le système d'accueil de la planète, avec un soleil le plus comparable possible (surtout en matière de radiations), et à calculer précisément le bon emplacement pour la replacer en orbite correctement.

Les moindres erreurs, même de quelques milliers de kilomètres (sur la distance orbitale), ou de quelques degrés (sur l'axe de rotation), entraîneraient des catastrophes écologiques qui annihileraient toute vie à la surface.

L'autre inconvénient est que les techniques métapsychiques propre à cette population se sont peut être développées uniquement sur cette planète à cause d'une faiblesse du tissu dimensionnel localisée, entre son espace et l'intercontinuum...

En la plaçant ailleurs, les conditions ne seront plus aussi favorables aux shards casters et leur invocation massive de spirits, mais puisqu'ils ont déjà le savoir-faire, ça ne devrait pas changer tant que ça.

Birmad a déjà prouvé lors de la mission 39 « Naissance au Sanctuaire ? » qu'un spirit pouvait être invoqué n'importe où, comme un ectoplasme méga.

Pour l'instant, Jaïtcee ne sait pas vraiment si c'est vraiment possible de créer une porte aussi grande (il n'y a pas de précédent, dans toute l'histoire de l'AMG, c'est sûrement pour une raison), mais il fait confiance aux savoirs de Möglin en méganologie pour trouver si c'est concrétisable ou pas.

Par contre, ses connaissances pointues en carte astrale lui assurent qu'un système solaire conviendrait parfaitement à la planète Kiba : celui de **Norjane** !!!

Leur soleil est identique, et à la distance orbitale nécessaire pour Kiba, selon ses souvenirs d'astronomie et de physique (**NB** : Réussi en évident 98, à deux points du 00...), il n'y a rien dans le système de Norjane, c'est donc idéal, nul doute que là-bas le tissu dimensionnel permette encore les traditions d'invocation des spirits, et son indépendance politique était encore d'actualité, aux dernières nouvelles (qui commencent certes à remonter un peu)...

Mais Lorwan n'a pas fini de dresser la liste de toutes les options possibles, il poursuit :

*« La troisième solution est de savoir même si nous avons de forts soupçons, si les key spirits ne seraient pas aussi ce que nous appelons un Aésir.*

*En ce cas il serait possible de donner une impulsion au soleil pour qu'il suive une trajectoire l'éloignant du globo.*

*Si nous ne faisons que déplacer la planète, alors le froid vous tuera tous.*

*Cette solution repose sur de nombreuses inconnues... »*

Un soleil se déplaçant dans l'espace, avec ses planètes en rotation autour de lui, comme un gigantesque vaisseau spatial, ça rappelait curieusement (et ironiquement) Valir 4, or ce mobile astral avait déchiré le continuum spatio-temporel, entraînant le chevauchement dimensionnel de la galaxie départementale et du secteur de l'araignée...

Mais Lorwan reste persuadé que c'était du à l'usage de pouvoirs psy, par la planète consciente, et qu'avec une solution n'utilisant exclusivement que de l'énergie méga, les mêmes inconvénients ne devraient pas avoir lieu...



Cette fois sa pratique de la méganologie et de l'invocation de spirit lui assure la viabilité de la méthode, ainsi que ses compétences en physique quantique, le persuadant que les problèmes de déchirement spatio-temporel n'auront pas lieu en adoptant cette option.

Cette solution reste celle sur laquelle Lorwan s'était mis d'accord avec ses partenaires Athuma & Cassie, mais les absents ont toujours tort, et seul compte le résultat dans une situation aussi désespérée.

Il conclut ainsi :

*« La quatrième solution c'est de faire peur au Bubon, ou, de le raisonner pour vous contourner.*

*Je dois prélever des échantillons pour faire des analyses sur sa structure.*

*Or, lui et moi on se connaît, il serait peut être possible de faire un pacte avec lui, pour qu'il vous laisse tranquille... »*

Le charisme hypnotique de notre savant face à son auditoire augmente d'un énorme niveau, à cette annonce fracassante.

Après avoir décrit à tous que cette menace était aussi inévitable qu'invincible, voilà qu'il prétend pouvoir la contrer simplement en lui causant ! ☺

Le public hésite entre admiration béate, stupéfaction critique, et rejet moqueur, mais la majorité admire en tout cas l'assurance dont fait preuve notre héros.

L'assistance reste perplexe face à de telles solutions, si déroutantes pour le commun des mortels, et perturbantes pour les chefs d'état qui vont voir rapidement leurs petits privilèges devenir obsolètes, dans l'effondrement des rapports de force et des frontières, en cas d'exode massif.

Aussi, nos héros PduT sentent bien que tous seraient davantage prêts à suivre une des 2 voies qui sauve la planète en l'état (le transit planétaire, ou le déplacement solaire par esprits clefs)...

Mais le choix peut être laissé à la population, Ka-n de Tempura insistant sur ce point, afin que ceux qui désirent quand même partir le puisse, par les portes mégas ou le vaisseau d'Ulbacus.

Garuba explique que son pays volant est capable de survivre dans l'espace, et qu'on peut déjà l'utiliser pour rejoindre la station orbitale d'Ulbacus.

Vendar veut y emmener au plus vite Lorwan, car il n'y a pas de temps à perdre, et lui propose de plutôt utiliser une perle de voyage qui lui reste, pour y aller directement depuis ce plot amplificateur, tandis que les gouvernements et leurs casters monteront tranquillement avec la méduse géante.

Möglin par contre veut rester avec tout le monde, car il va profiter du voyage pour commencer à leur enseigner la Fusion Méga, afin de les préparer à avoir un collectif mental puissant, pour lier les deux keys spirits en leur possession, si cette solution est finalement adoptée.

Il serait maintenant plus utile que Jaitcee aille directement sur la station, en prévision de la campagne de prélèvement.

Il salue donc l'assistance des gros pontes, et son partenaire de Norjane, pour suivre Vendar sur le plot.

Une perle de téléportation est jetée au sol, et après avoir traversé les cercles concentriques mouvant de lumière bleue, les voilà à **New-Ulbacus**.

### Voyage spatial (Uchuuryokou) :



C'est quasiment la même station que celle visitée 15 ans plus tôt par Birmad et Loki, que visite Lorwan, sauf qu'elle est en orbite, et dispose d'équipement évidemment plus avancé technologiquement.

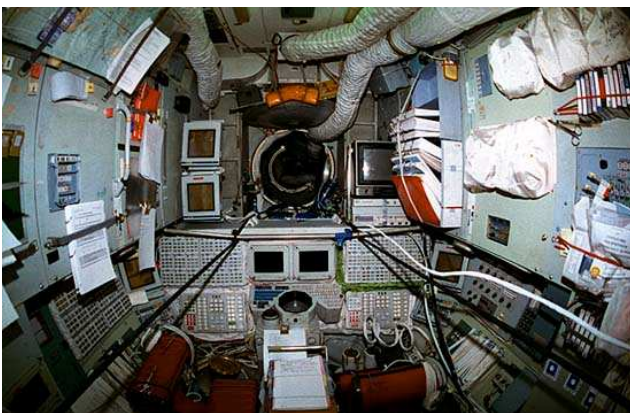
Dans cette ambiance de conquête spatiale, le savant terrien se sent tout de suite parfaitement à son aise...

Après avoir marché dans le désert, exploré un donjon médiéval, s'être entraîné à des pratiques surnaturelles, et même s'être battu comme un barbare primitif dans un tournoi, il retrouve enfin une ambiance civilisée, faite de modernisme et de recherche intellectuelle, de logique et de confort...

Enfin, question confort, tout est relatif ! ☺

En effet, l'espace est assez exiguë, empli de câbles, de tuyaux, d'écrans, et d'objets flottant en tout sens...

Car les savants d'Ulbacus n'ont pas eu les ressources nécessaires pour équiper leur station de la pesanteur artificielle, et vivent ainsi en apesanteur depuis plus d'une décennie.



Dés qu'il a passé un encombrant scaphandre, Lorwan se sent mieux, alors que tout autre humain normalement constitué se sentirait engoncé et prisonnier, lui est à l'aise, et apaisé, d'être ainsi supporté par toute une machinerie dans ses fonctions biologiques limitées.

Vendar lui fait faire le tour du propriétaire, ainsi que la visite du vaisseau-cargo à hibernateurs.

Lorwan fait ainsi la connaissance des autres shards casters d'Ulbacus, Moreno la mentor de Birmad et de Loki bien sûr, mais aussi **Ginga**, le rasta aux cheveux verts, qui a bien changé, prenant de la masse musculaire au fil des années, mais visiblement toujours aussi avenant, souriant et sympathique, et surtout **Kies**, le jeune paysan rebelle néotopien, amené ici en « asile politique » par Loki, qui est devenu un véritable habitant ulbaquien, avec des rajouts cybernétiques, et une tenue hightech de vrai shard caster.



Vendar montre à Lorwan sur leurs radars la position des 3000 spirits spatiaux gravitant autour de Kiba, la protégeant d'un champ de force répulsif, armé de pouvoirs de tirs les plus puissants possibles.

En observant les spirits des savants, mélange de créature ectoplasmique et de technologie robotique, notre héros a soudain une révélation...  
 La fameuse créature énergétique inconnue qu'il était parvenu à invoquer technologiquement dans notre réalité, sur Isoaïs, pour en faire **la source d'énergie de son premier droïd, devait tout simplement être un spirit !!!**  
 Toutes ces années, il a ensuite vécu transféré en un spirit, utilisant sa puissance intrinsèque comme une forme d'électricité, pour faire fonctionner ses corps robotiques successifs...  
 En utilisant le savoir-faire local, Lorwan pourrait très bien tenter de reproduire l'expérience, bien que le temps lui soit compté (ses amis partis, la prison ne tardera pas à le rappeler lui aussi), et il a déjà à faire, mais la tentation va être grande...

Un ancêtre de radio à hyper ondes est construite dans la salle de contrôle principale, on peut s'en servir pour contacter le Nounou 2 du capitaine Sivana, avec la fréquence 111.  
 Lorwan, pensif, réfléchit à la situation, des larmes coulent de ses yeux, un mélange de toutes sortes de puissances, de joies et de beautés, vient de le traverser...  
 Car il tient l'idée qui fera tout à la fois, celle qui rendra tout possible.

De toutes les solutions proposées, il sait que cette dernière est certainement la seule chance pour Kiba.

Et tout en y pensant, il pose sa main sur le notepad d'Isoaïs, qui contient les données et les plans de ces dernières recherches de l'époque : Le bloc autonome d'interfasage de la sphère électron/positron, dans lequel le spirit, car maintenant il en est sûr, a été invoqué.

En y réfléchissant bien, les shards sont des cristaux, et on a déjà fait des expériences de stockage d'antimatière, donc de positrons, dans des cristaux.

Certaines structures cristallines possèdent des lieux qui permettent d'isoler électrostatiquement des particules d'antimatière, on peut même en faire la base d'explosif puissant.

Les shards sont sûrement des cristaux ayant de l'antimatière en suspension dans leur structure, formant des éléments d'informations moléculaires, capable de supporter une structure d'information, comme un spirit.

*« L'ordinateur ultime, équivalent d'un cerveau humain... »*

*Mon cerveau positronique n'est qu'un shard artificiel.*

*Je possède donc sur moi de quoi faire le système d'interface optronique, pour dialoguer avec un shard habité.*

*Je peux donc me refaire un corps. »*

Il se parle à lui-même, l'air absent, alors que Vendar lui cause, tout emballé de lui présenter sa station archaïque, sans se rendre compte que son interlocuteur est ailleurs, bien loin dans ses pensées d'inventeur timbré.

Ce qui débouche sur une sorte de dialogue de sourds à « trois », Vendar, Lorwan, et les véritables pensées de Lorwan :

Vendar :

*« Et là nous avons les modules de recyclage des eaux usées.*

*Avec les condensateurs cryogéniques, les filtres et les pompes à osmose... »*

Lorwan :

*« Heu ?! ... Ha? Oui très ingénieux... »*

Vendar :

*« Voici les ateliers, avec leurs machines outils, vous voyez que nous avons du bon matériel, nous usinons largement au micron prêt. »*

Lorwan :

*« Ha tiens ?? c'est formidable ça !!... Mais alors ?... »*

Lorwan en lui-même :

*« J'ai ici les machines, pour faire un corps en acier à nano-tube de diamant, c'est à dire du cristacier.*

*Le reste de la robotique est déjà là »*

Vendar :

*« Oui ? »*

Lorwan :

*« Je peux regarder votre machine à revêtement céramique ? »*

Lorwan en lui-même :

*« Avec le système d'isolement de la cuve du cerveau positronique d'Isoaïs, je peux faire un système de suspension des échantillons du Globbo-Bubon.*

*Ils ne seront donc pas en contact avec la paroi de la cuve.*

*Il faudra faire attention, car chaque bloc d'échantillon sera le germe d'une arme casse monde.*

*Que se passerait-il si on coupait l'alimentation de la cuve sur une planète ?... »*

Vendar :

*« Et là nous avons les ateliers de productions des sous systèmes de propulsion spatiale... »*

Lorwan en lui-même :

*« Avec les systèmes de propulsion déjà développés, on peut faire les robots de prélèvement.*

*Je vais les concevoir sur ce principe :*



*Un premier étage, qui freinera l'engin, lancé à pleine vitesse pour arriver au contact.  
Puis une sorte de seringue, ou de système de carottage, prélèvera un morceau, qui sera envoyé de manière électrostatique dans la cuve à échantillon.  
Ensuite, le premier étage en contact avec le Globbo s'ouvrira, pour laisser passer une sorte de missile rapide, qui portera l'échantillon.  
On aurait plus qu'à récupérer le petit engin.  
L'étage de descente contaminé sera ingéré par le Globbo.  
Sans contaminer le deuxième.  
Voilà l'idée, voilà mon plan :*

*Une fois mon corps robotique terminé, je pars vers le Globbo avec, dans un engin équivalent au sonde de prélèvement.  
Arrivé à l'arrêt, au contact, je lui rappellerai mon bon souvenir !  
Pour communiquer avec lui, je me transférerai dans un des échantillons, qui sera ensuite automatiquement déposé à la surface, par le tube de prélèvement fonctionnant à l'envers.  
Je m'appuierai sur le fait que Kiba est plein de mégas, et d'énergie méga, ma menace de transfert d'antan, en lui, aura encore plus de poids cette fois.  
Je lui proposerai de respecter un volume d'une bulle de 3 années lumières autour de Kiba.  
En échange, je lui laisserai mon corps, un otage représentant de la chair aura plus de poids pour lui. Ainsi il sera cristallisé, car je me transférerai dans le cerveau shard du corps robotique, et je fuirai ensuite, par le même moyen que les échantillons.  
Voilà, c'est comme ça que la boucle sera bouclée... », songe Lorwan, en tapotant déjà des calculs et des plans sur son notepad.*

Vendar :

« Alors qu'en dites vous ? »

Lorwan :

« Heu de quoi ?? ... Ha ? heu .... j'ai rarement vu un endroit pareil, vous êtes le paradis de la raison et du savant ! » ☺

### **Corps robotique (Roboto shitai) :**

En quelques heures, Lorwan se met à diriger les travaux des savants, et à utiliser les ressources d'Ulbackus pour son nouveau plan.

Pour le corps robotique, cet expert en droïdologie se rend vite compte qu'il ne peut atteindre le meilleur perfectionnement technologique, il doit limiter ses ambitions à ce qu'il est possible de faire correctement dans les plus brefs délais.

Comme il n'a sur lui que les études d'Isoaïs, il va refaire son robot d'origine ou un équivalent, ça reste en effet assez proche de ce qu'ils peuvent faire ici.

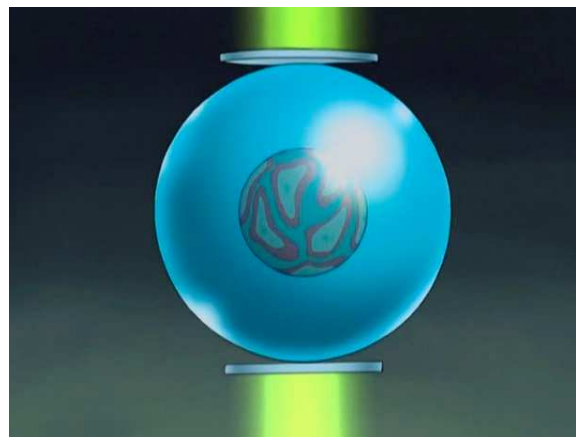
Il utilise les chaînes de montage de la station orbitale pour recréer donc le même robot : le grand bleu de 3m, c'est plus raisonnable avec les technologies qu'il y a ici.

Pour la reconstruction de ce qu'il croyait être à l'époque un simple cerveau positronique, c'est tout son savoir en robotique en électronique, et en physique qui est mis à rude épreuve, maintenant qu'il a une vision « surnaturelle », et non scientifique, de la même expérience.

En fait, il va faire un « cerveau-shard »...

Avec, à la place de la sphère de positronium suspendue électrostatiquement, un shard dans lequel il invoquera un spirit.

Comme ça, il ne doit faire construire que l'interface de lecture, par l'équipe kennkyuuin d'Ulbackus.



« *Parfait, c'est tout à fait ça, bravo ! Youpi !* », s'exclame-t-il de joie, lorsque le « nouveau-né » prend forme, il ne lui manque bientôt plus que ce petit supplément d'âme pour le mettre au monde...

mais, pour l'habiter par un spirit, il lui faut en invoquer un second, or il a un problème car il est complètement vidé, question pouvoir méga.

Il va donc lui falloir d'abord dormir un peu, pour ressourcer ses forces énergétiques, ce qui ne paraît de prime abord pas un gros problème, puisque le globbo devrait mettre encore quelques mois avant d'avalier ce système solaire...

De plus, il va bien falloir quelques jours pour faire les bricolages préliminaires, donc il semble qu'il puisse dormir entre les phases de travail, mais c'est sans compter le sentiment d'imminence du retour à la prison temporelle.

C'est quelque chose d'indéfinissable, une panique intuitive d'abord, puis une sensation bien réelle d'être moins présent physiquement dans la réalité, avant l'évanouissement pur et simple, qui prend toujours par surprise, en fin de mission.

Donc, en ce qui concerne le repos, Lorwan doit en être le plus économe possible, s'il veut être sûr de mener à bien l'essentiel de son plan.

« *Pfff on est encore trop juste niveau temps...*

*Pourquoi on a toujours un timing aussi serré ?* » enrage notre savant fou, comme Doc Brown dans « Retour vers le futur » ! ☺

Il dort malgré tout neuf bonnes heures, pour récupérer complètement, mais se promet de finir avant de retomber de sommeil...

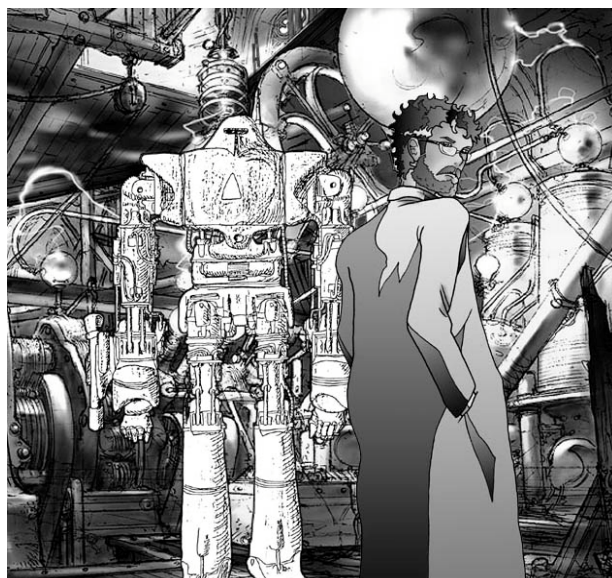
A son réveil, la méduse spirit nommée « Pays volant » est arrivée en orbite, et est amarrée avec ses filaments tentaculaires à la station spatiale (de plus elle s'est entièrement régénérée des dégâts occasionnée par l'attaque Tygg).

Möglin, les délégations de toutes les nations de Kiba, et son shard caster mentor Dukemu sont donc là, il s'empresse donc d'invoquer un spirit, et demande à Dukemu de l'aider à le lier au cerveau du robot.

Vendar les assiste également, car c'est davantage un spécialiste du lien spirit-machine, étranger à la tradition shamanique de Task, et l'expérience se déroule sans encombre, c'est même une parfaite réussite.

Jaitcee ne peut empêcher ses yeux de briller d'émotion, et même une larme de couler jusqu'à sa barbe drue, lorsque l'énergie méga du spirit parcourt tous les systèmes, mettant « en vie » les mécanismes, les circuits électroniques, et les vérins hydrauliques, soulevant les lourds membres en cristaciel du robot.

Il est fonctionnel !



Möglin est surpris d'assister à une telle chose, dont il ne voit pas bien le rapport avec les priorités qu'ils s'étaient fixés ensemble avant de se quitter, mais Lorwan lui explique longuement son nouveau plan...

L'instructeur paraît perturbé, mais il ne dit rien pour le moment, écoutant les explications avec attention...

Sentant sa désapprobation silencieuse, Lorwan se reprend :

*« Pour les robots de prélèvements, j'ai bien sûr lancé parallèlement le travail sur les « fusées-robots », je l'ai moins supervisé parce que c'est moins ma spécialité...*

*Enfin bref, c'est fait, et on va pouvoir appeler au 111, pour demander au Nounou 2 de faire de l'exploration biologique.*

*Pour la suite, il faut bien sûr aussi que je mette en route la deuxième solution viable, car le contact que je vais tenter peut faire carrément l'inverse de ce que je voudrais faire.*

*Il nous faut bien une porte pour transiter la planète, au cas où...*

*Je pensais créer quatre satellites spéciaux, possédant chacun trois lasers, réglés sur la fluorescence d'un composé comme le césium, qui brillerait ainsi de manière à suggérer le contour d'un tétraèdre.*

*On positionnerais la flotte sur l'orbite de Kiba, mais en avance de 2 ou 3 jours, selon les délais que vous avez besoin pour créer un tel point de transit.*

*Une fois que vous seriez prêt, on ralentirais les satellites sommets, pour qu'il passe autour de Kiba 2 ou 3 jours après.*

*Pendant ce laps de temps, ils allumeraient leurs lasers dans un nuage de Césium, qu'on aurait produit au centre du tétraèdre, avec une charge d'explosif.*

*Ainsi les lasers seraient visibles de nuit sur la planète, même si ils sont dans le vide.*

*Le triangle serait même plus grand qu'une pleine lune au départ.*

*Techniquement, on a déjà des spirits qui savent se placer à une position précise pour le bouclier, on pourrait les utiliser pour faire les sommets.*

*Pour la réception... il faut placer Kiba sur la même orbite que Norjane en fait, mais diamétralement opposée par rapport au Soleil.*

*Et là, je ne sais pas qui pourrait se transiter, avec le matériel et les spirits robots, pour aller en quelques jours de l'autre côté du soleil, à partir de Norjane, et tout y préparer aussi...*

*Est ce que Nounou 2 peut le faire ?*

*J'espère que vous avez avancé de votre côté sur la « Fusion méga », ça me donnera plus de poids contre le globbo.*

*Si les keys spirits sont des Aésirs, il est peut être possible de faire le tétraèdre avec eux, non ? »*

Möglin a été patient durant cette longue tirade embrouillée, prouvant l'effervescence du cerveau en ébullition de son camarade, mais il se décide enfin à y répondre calmement :

*« Très bien, je me chargerais de contacter le Nounou 2, le capitaine Sivana sera sûrement heureuse de nous revoir l'un comme l'autre.*

*Ce vaisseau peut apparaître instantanément d'un point à l'autre du Multivers, se téléportant sur des coordonnées connues rien qu'en enclenchant son hyperdrive, c'est un phénomène inexplicable du à sa rencontre avec l'incal technocentriste.*

*Le problème est qu'il est parfois victime de paradoxes temporels qui le font switcher plus tard dans le temps, lorsque l'hyperespace est utilisé, c'est pourquoi le capitaine Sivana se déplace en subluminaire pour ses affaires, et ne saute dans le futur qu'à notre appel.*

*C'est donc tout à fait possible de la faire venir ici, où qu'elle soit ailleurs, d'aller avec elle d'ici à Norjane, pour créer la seconde porte, etc... mais il y a toujours le risque incontournable de faire un bond temporel qui nous amène trop tard pour sauver Kiba.*

*Ça sera malheureusement un risque à courir, car je ne vois aucune alternative à ce problème.*

*Faisons les choses dans l'ordre...*

*Vous préparez le matos, pendant que je contacte Sivana et entraîne les shards casters mentors au Transit et à la Fusion.*

*Ensuite, Sivana se chargera de vous accompagner au plus près du Globbo-Bubon, pour que vous fassiez les prélèvements, qui restent notre priorité numéro 1, tandis que je créerai la porte mondiale, aidé par le gestalt de la fusion des kibiens, voire des Aésirs-keys spirits si nous sommes parvenus à les lier d'ici là.*

*Si vous vous en sortez sans encombres, Sivana me rejoint et m'amène, avec tout le groupe qui me soutient, dans le système de Norjane, où je créerai la porte de sortie.*

*Enfin, lorsque Kiba sera aux coordonnées prévues dans sa révolution solaire, on la téléportera sur son nouvel orbite, et alors nous pourrons lâcher prise et retourner dans nos bulles... »*

### **La preuve de l'existence (Sonzai no akashi) :**

L'instructeur marque une pause, avant de changer de sujet :

*« Mais je tiens aussi à vous donner mon avis sur ce que vous vous apprêtez à faire, d'un point de vue plus personnel...*

*Personne dans votre entourage ne semble prêt à le faire, alors je me lance, en espérant que cela n'entache en rien notre longue amitié.*

*Réfléchissez bien avant de replonger dans des choix par lesquels vous êtes déjà passé.*

*La vie vous offre une seconde chance.*

*Ce n'est pas le robot qui invente toutes ces choses géniales, c'est Jaïtcee Lorwan, l'homme, de chair et d'os.*

*Pourquoi auriez vous forcément besoin d'abandonner votre véritable corps, votre vraie apparence physique ?*

*Chacun doit s'en satisfaire, et vivre avec ses limites, un corps artificiel ne soulagera en rien les maux dont vous souffrez, ni votre soif inextinguible de création et d'invention...*

*Ne (re)faites pas cela.*

*C'est bien Jaïtcee Lorwan qui a affronté les autres shards casters dans l'arène, et non une machine.*

*Avez-vous senti l'adrénaline couler en vous lors de ces matchs sportifs, vous êtes vous rendus compte des exploits inimaginables, que vous avez accomplis durant cette après-midi ?*

*Ses sensations, ses possibilités, sont celles d'un simple être humain.*

*En redevant une machine, vous décuplerez peut être vos forces, capacités perceptives ou de mobilité, mais vous pouvez faire tout ça avec du matériel, une combinaison, ou un exosquelette...*

*Ne passez pas à côté de tout ce que votre véritable vie d'individu organique a à vous offrir, mon ami.*

*N'oubliez pas les paroles de votre compère Athuma, qui cherchait bien avec humour et simplicité, à vous vanter les plaisirs d'une existence d'homme.*

*Vous êtes un homme incroyable, Jaïtcee Lorwan, un homme rare, un de ceux dont peut être fière la race humaine.*

*Alors réfléchissez-y bien avant de refaire les mêmes erreurs.*

*La première fois vous n'aviez pas le choix, aujourd'hui vous avez votre libre arbitre. »*

Lorwan interloqué, sent d'abord la colère monter en lui, un flot d'insultes fusent à travers les couloirs !

Puis il éclate de rire, et après un long nomment fond en larme.

*« Je n'en peux plus de ses émotions, j'en ai rien à foutre de ses émotions !!!*

*Môssieur le sage Möglin!*

*Qui êtes vous pour me dire où et dans quoi je dois vivre ou pas ?*

*De quel droit me jugez vous pour avoir fait des recherches personnelles, moi prisonnier du temps, qui, au final, aboutissent à la compréhensions des shards ?*

*Je ne suis pas un moine shaneu moi !!*

*Môssieur Möglin ! »*

Sur ce, comme s'il ne préférerait pas en débattre davantage, l'insectoïde tourne les talons, et se rend en salle de radio hyper-ondes, pour ne pas perdre une seconde sur le déroulement du planning.

Les heures suivantes le travail de chacun se déroule selon les prévisions, mais l'écoulement du temps est inaltérable, tout comme la fatigue qui s'empare progressivement de nos héros, au fur et à mesure qu'ils dirigent les progrès, techniques pour Lorwan, et surnaturels pour Möglin...

Cependant, ils craignent fortement de retourner dormir, sentant que si ils perdent le contrôle, ils vont disparaître hors du temps.

Aussi, ils tiennent à coup de caféine, de boissons énergisantes, de médicaments, de soins par des spirits, et font même mentalement appel à Newton et à Ganesh, leurs Aésirs en tant que Méta-mégas de la science et de l'éducation, pour qu'ils insufflent de l'énergie méga, afin de les maintenir ici dans la réalité, le plus longtemps possible encore.

Au bout de 36 heures, les sondes automatisées de prélèvements et les huit sommets de tétraèdres sont prêts, ainsi que les shards casters, tous reliés par l'esprit en Fusion, capables de tenter le lien des deux keys-spirits.

Lorwan regarde régulièrement son robot du coin de l'œil, tiraillé entre des pulsions contraires...

Il pourrait en effet se contenter d'en faire un « ami », invoquant le spirit hors de la perle, pour qu'il contrôle ce corps artificiel, et lui rende des services de temps à autres, sans pour autant l'occuper avec son propre esprit...



Le déroulement des tâches de chacun est à peine altéré par l'arrivée soudaine d'un petit vaisseau spatial, un cargo léger de transport de passagers et d'exploration, typique des franges de l'AG, le Nounou 2 ! Une fois arrimé à New Ulbacus, par un sas de connexion souple, Sivana débarque à bord, rassurée par les autochtones au sujet de la méduse géante, son précieux vaisseau ne craint rien : il ne s'agit pas d'une créature spatiale dévoreuse de métal ! ☺

Elle doit ensuite subir un briefing difficile, car pointilleux sur le plan technique, et surtout effectué par les deux zombies défraîchis que sont maintenant les PduT, et la tension palpable entre Lorwan et Möglin.

### **Excursion définitive (Tabi saishuu) :**

Il n'y a pas de temps à perdre, une fois tout le matériel nécessaire à son bord, elle repart en vitesse subluminaire, pour tout d'abord déposer quatre machines censées produire le tétraèdre gazeux au bon emplacement.

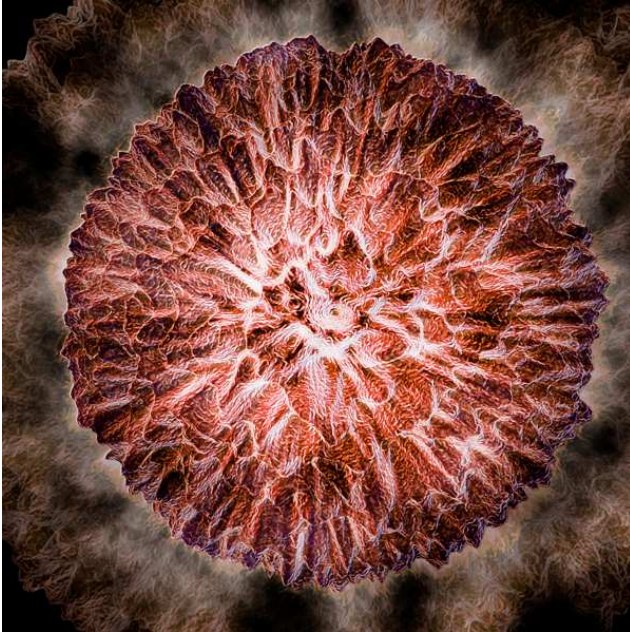
Toute l'équipe indispensable à la suite des opérations est donc montée à bord du Nounou 2, Lorwan, son robot, Möglin, et ses shard casters, nos héros ayant fait auparavant rapidement leurs adieux à tous leurs autres alliés, s'ils ne devaient jamais les recroiser.

Pour pouvoir laisser l'équipe de créateurs de la porte de transit sur place, pendant que Sivana emmène Lorwan faire les prélèvements, le Pays volant est tracté par le vaisseau spatial, fixé sur le dessus de sa coque, à la fois par ses tentacules ectoplasmiques, et des plots d'arrimage magnétique.

Les diffuseurs explosifs de Césium et les traceurs laser sont déposés précisément sur la course de Kiba, à une distance sur son axe de révolution correspondant à son emplacement 24 heures plus tard.

Suite à des estimations surnaturelles de Möglin et des mentors, les machines déchargent aussi dans le tétraèdre lumineux des centaines de milliers de shards de téléportation (en fait tout ce qu'ils ont pu réunir dans toutes leurs nations, dans le temps imparti, et ramené à New Ulbacus pendant les travaux).

Möglin et ses troupes passent donc dans la méduse rose, et elle se sépare de Nounou 2, qui s'éloigne à sa vitesse maximum, vers la menace bubonesque, aux frontières du système solaire. Dans le cockpit, Sivana pilote, et Lorwan l'assiste aux radars, devant eux l'espace n'est qu'un trou sombre, sans aucune lumière stellaire éloigné, une simple zone d'obscurité totale, semblant bientôt emplir l'infini.



Les systèmes radars s'affolent, tous les senseurs sont tout à coup au rouge, ils y sont : Les filaments protoplasmiques du globbo ne doivent être qu'à quelques centaines de kilomètres.

Sivana est prudente, et ne veut pas que son engin n'avance davantage.

Il faut envoyer les sondes, par le biais des lance-torpilles.

Jaitcee avance comme un somnambule, avalant une dernière dose de cachets revitalisant pour lutter contre le sommeil, il charge son robot dans un robot-fusée de prélèvement, et y monte à son tour.

Devant son air absent, ses suées et ses tremblements, la jeune Sivana s'inquiète un peu : « Est-il bien sûr de ce qu'il va faire ? », s'interroge-t-elle à juste titre, elle ne voudrait pas mener à sa perte celui qui l'a sortie d'affaire autrefois, contre l'invasion des nanites technocentristes.

« Tiens c'est drôle, ça devient une habitude de partir de chez vous à bord d'une torpille » tente-t-il pour faire apparaître un sourire sur le visage de Sivana.

« Surtout si vous voyez une petite boule de chair congelé sur votre chemin, ne la ratez pas, ce sera peut être moi », il éclate de rire.

Mais Lorwan n'est plus apte à écouter l'avis de qui que ce soit, seul le hasard désormais déterminera son destin.

Certes le « hasard » ne paraît pas de prime abord une notion bien scientifique, et pourtant si on tient compte du point de vue déterministe des sciences, tout phénomène a nécessairement une cause.

Donc, on ne peut qualifier de hasardeux que les systèmes dynamiques dont le niveau de complexité est tel que l'esprit humain ne peut en déterminer le devenir.

On peut donc dire que le hasard s'applique aux systèmes obéissant à la « théorie du chaos » (NB : ou aux jets de dés en JdR !). ☺

Sanglé aux parois internes de la sonde, Jaitcee fait face à son double mécanique, assis en face de lui.

Il voit son reflet dans le métal de la cuirasse métallique bleutée...

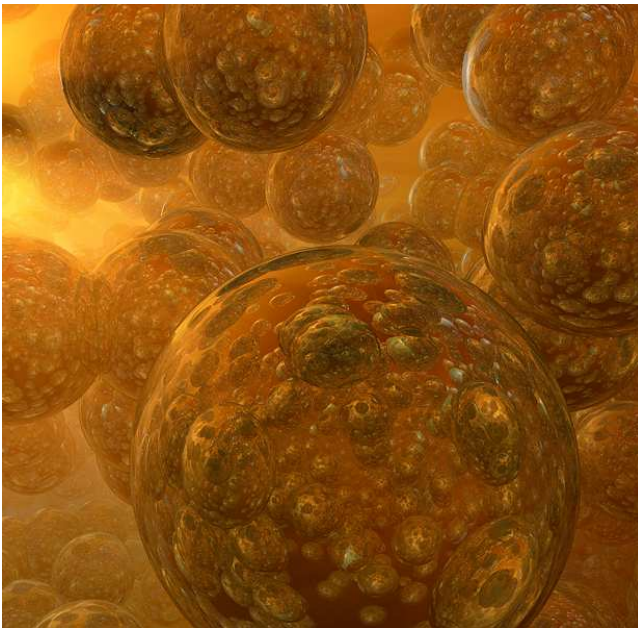
Le reflet d'un homme, fatigué, épuisé même, limité c'est sûr, mais d'un homme de chair et de sang, à qui les caprices du destin ont effectivement offert une seconde chance.

Une seconde chance de réaliser ses rêves, que nul ne parvient à comprendre ?

Ou de vivre une autre voie, une version alternative de son existence, de corriger des erreurs, de se dépasser, ou de réapprendre tout simplement à vivre ???...



Par radio, Lorwan suit le déroulement des prélèvements d'échantillons organiques sur les tentacules géantes du Globbo, qui lui décrit le capitaine Sivana :



Sur les 20 sondes envoyées, seules 4 ont pu renvoyer au Nounou 2 leur micro-missile contenant la cuve d'isolement, toutes les autres ont été phagocytées entièrement avant cela, soit que leur direction d'approche du filament est été mauvaise, les faisant entrer en contact autrement que par la seringue, soit que le système de carottage est été digéré avant d'avoir pu fonctionner, soit que la force électrostatique censée attirer l'échantillon dans la cuve est été insuffisante, et que ce dernier soit entré finalement en contact avec les parois internes... quoiqu'il en soit, seuls quatre échantillons sont de retour au bercail, c'est suffisant de toute façon pour la suite du plan anti-Globbo-Bubon, donc Sivana décroche, abandonnant Lorwan à son sort...

Son propre prélèvement atterrit enfin en suspension dans la cuve d'isolement, attenante à la soude minuscule où il se trouve lui-même.

Par un sondage transfert, Lorwan se heurte à un premier « hic » dans son plan, cet échantillon n'est en rien un gluon, ce n'est pas l'équivalent d'une « créature-objet », mais juste de la matière sans conscience, une fois coupé de son grand tout, et par conséquent totalement intransférable, c'est juste un « bout de bidoche ».

Malgré tout, Lorwan peut toujours s'entêter, et se faire déposer par sa fusée robotique, en scaphandre, sur le filament protoplasmique, pour se laisser phagocyter par le Globbo, en éloignant le second compartiment avec son robot, pour s'y transférer au dernier moment.

Mais s'il fait cela, il va souffrir horriblement en étant ingéré par la tentacule, comme baigné vivant dans un bain d'acide moléculaire, la douleur lui laissera-t-elle assez de forces mentales pour permettre malgré tout son intention de transfert ?

Et même si c'est le cas, la résistance au transfert du spirit de son robot est énorme, comment peut il être sûr d'y parvenir, surtout avant d'être tué par digestion ?

Qu'est ce qui lui assure de parvenir à établir une quelconque connexion de communication avec le Globbo ?

En effet, la dernière fois, c'est en tant que gluon qu'il l'avait intégré, et donc le dialogue s'était fait naturellement par échanges de fluides chimiques, mais dans son propre corps humain, il risque juste d'être dévoré sans plus de considération, sans même que son interlocuteur n'entende le moindre « cri »...

Lorwan peut encore malgré tout se passer de cette tentative de dialogue, et quand même s'accrocher à sa tentative de cristallisation du Globbo, en se transférant dans son robot alors que son corps fait partie du grand tout... mais il doit admettre que ses chances de succès sont totalement dérisoires, car même en réussissant ce transfert difficile, qu'est ce qui empêcherait le Globbo de se désolidariser de quelques années lumières de sa tentacule, laissant cette « rognure d'ongle » dériver cristallisée dans le vide spatial, puisqu'il est clair qu'il est capable de se scinder à loisir.

Et si miraculeusement il parvenait malgré tout à réaliser l'impossible, en quoi avoir une masse de cristal d'un volume d'un quart de galaxie est il préférable à la masse organique actuelle.

Certes, il ne progresserait plus vers d'autres mondes habités, mais avec les Tyggs qui rodent dans le coin, déjà capables de créer des planètes vivantes, est-il bien prudent de minéraliser une masse et un volume pareil, juste sous leur nez ?...

Toutes ses questions taraudent l'esprit du prisonnier temporel, alors que sa réincarnation n'est plus l'affaire que d'un court instant, quelques minutes tout au plus.

### **L'esprit du bonheur (Shiawase no kiroi shard) :**

Lorwan venant de s'apercevoir qu'un transfert dans l'échantillon n'est pas possible, décide de se transférer malgré tout dans le robot.

Auparavant, il déverrouille et arme l'étage supérieur dans lequel il est assis.

Puis, Lorwan se dépouille de son notepad, et de ses frusques d'Isoais, arrache le shard de son dos avec un outil de techkit (mais sans se blesser trop gravement), et glisse le tout dans la trappe technique triangulaire du torse de son étrange robot.

Il se glisse en combinaison dans l'étage inférieur.

Ensuite, Lorwan entames alors le long transfert vers la libération, le changement tant espéré vers un corps artificiel.

Il y parvient en 7 minutes d'efforts intenses...

Lorsque son esprit émerge dans son nouvel hôte, il largue l'étage inférieur, qui finira sa course dans le globbo, et, déclenche l'allumage de l'étage supérieur.

Quel calme, son esprit glisse sur une surface lisse, douce, infinie, et plonge dans une rêverie bien agréable.

C'est ainsi qu'il disparaît de la réalité, transféré dans un spirit alimentant en énergie un robot, emportant dans sa bulle temporelle le véhicule qu'il manœuvre, c'est à dire la torpille de prélèvement, son corps d'origine cristallisé, la perle de lien de Falcor ensanglantée, un tech-kit de niveau technologique 5 provenant de New Ulbacus, et un échantillon du Globbo-Bubon !

### **Conclusion d'un sauvetage (Ketsuron' kyuusai) :**

En seulement cinq heures, le collectif des shards casters mentors en « Fusion méga », dirigé par Möglin, parvient à créer la porte de transit macroscopique, à échelle planétaire !

Toute l'énergie de shards de téléportation diffusés dans le tétraèdre gazeux y a été aspirée, et Mégriwah est bientôt soulagé de voir réapparaître le vaisseau Nounou 2, surtout avec des échantillons à bord, mais inquiet d'apprendre que son compagnon méga a disparu avant de remonter à son bord...

Au sujet de son transfert dans le robot, l'instructeur n'y était pas fondamentalement opposé, il ne voulait aucunement se poser en « donneur de leçons » (et encore moins en gourou shaaniste), mais simplement permettre à son ami de relativiser l'importance de son obsession, et l'aider à avoir toutes les options clairement définies avant de prendre sa décision.

En effet, il n'est pas bien sûr que son camarade est pris en compte le libre arbitre du spirit dont il va occuper le corps, alors que l'un d'entre eux est déjà décédé ainsi, lors de sa première expérience de la sorte (son corps robot a fini par exploser dans un piège du Duke sur Thagarra)...

Mais peu importe, il fait confiance à la sagacité du savant terrien, en ayant hâte d'avoir de ses nouvelles lors du débriefing, après son propre retour.

Le groupe quitte la méduse spatiale, pour rejoindre le cargo, tandis que le spirit retourne seul à New Ulbacus, dirigé par Garuba.

Ensuite le capitaine Sivana engage un saut hyperspatial pour le système solaire de Norjane, à l'opposé de la planète par rapport à son soleil.

Ce saut paradoxal, déchirant les règles physiques de l'espace et du temps, se déroule sans encombre, Nounou 2 arrivant aux coordonnées souhaitées en sept heures.

Il en reste donc douze avant que Kiba ne soit dans la porte méga de son système...

Il en faudra seulement sept autres, pour que le collectif reproduise le miracle d'un point de transit monumental, seulement durant cet effort, Möglin Mégriwah a disparu dans le non-lieu.



Il est retourné à sa prison, laissant Sivana et les autochtones finir le job !

Dans les cinq heures qui restent, Roïa propose au collectif de lier les key-spirits, pour s'aider de leur puissance lors du transit de la planète.

Certains s'y opposent, d'autres, plus nombreux, sont pour, un incontournable débat a encore lieu durant deux bonnes heures, avant qu'un vote n'y mette fin...

**Amir-Gaoul** et **Syandxin** seront donc invoqués depuis leurs perles de liens, et liés au collectif en Fusion.

L'opération normalement quasiment impossible pour un kibien seul, est désormais une formalité avec la puissance réunie de tous ces casters mentors, et les deux esprits clefs apparaissent dans toute leur magnificence.

Amir-Gaoul (le key spirit de Tempura, apporté par Rope) est un humanoïde bleuté, filiforme, voire fluet, certaines parties du corps couvertes de plumes pâles (les tempes, épaules, hanches, poignets et mollets), avec une longue chevelure, et toujours le regard baissé, l'air absent, méditatif et calme, tandis que Syandxin (celui récupéré par nos héros à Task, donc) est un gros homme jaune d'or, couvert de pointes osseuses, avec une énorme pointe en guise de tête, et le visage par contre sur le cœur !



Lorsque Kiba approche de sa porte de le cinquième univers, le Nounou 2 rentre dans celle du système de Norjane, activée par le collectif, qui le transitent dans la galaxie départementale, pour que le collectif puisse y maintenir ouvert et actif le point de transit.

Lentement, mais sûrement, la planète Kiba pénètre totalement dans la porte tétraédrique, alors les mentors en Fusion lancent la téléportation planétaire, en ordonnant aux deux esprits clefs de jouer de tous leurs pouvoirs pour leur éviter la « Roulette Galactique » ou tout autre désagrément...

Heureusement, tout se passe bien (**NB** : 59 sur ce dernier jet), et Kiba apparaît dans l'autre porte, parfaitement remolécularisée.

Mais dans un point de transit, le temps est arrêtée, aussi ne subit-elle pas encore l'attraction de ce nouveau soleil, qui la mènera sur un nouvel orbite de révolution (en tout point comparable à son original), et n'étant pas une personne, capable de sortir de la porte en se déplaçant, va-t-elle rester ainsi, suspendue hors du temps pour l'éternité ? ? ?



...et non, car propulsée par sa propre force d'inertie, elle poursuit naturellement son mouvement, le vide spatial contenu dans la porte ne pouvant en rien la freiner, et le miracle se produit : à une échelle incroyable, la plus gargantuesque porte de transit jamais activée dessine un triangle bleu géant dans l'obscurité de l'espace, d'où sort majestueusement, et tranquillement, une magnifique sœur jumelle pour Norjane. Kiba trouve sa place. Loin du Globbo-Bubon, loin du Stella Vaticanum de la Secte du Minotaure, loin des ennuis immédiats qui la guettaient...

Nos héros ont réussi l'impossible. Les habitants de ce monde seront à jamais les débiteurs des prisonniers du temps, et ces derniers à jamais transformés aussi par leur doctrines métaphychiques... Le Multivers n'est déjà plus le même !

