



Les Chroniques Galactiques
- Section du Major Linsay Mc Lambert -





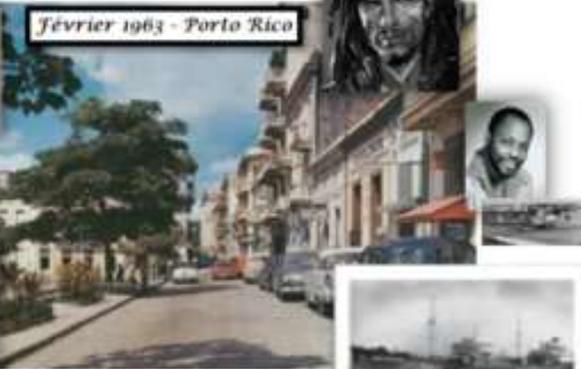
MEGA

5^e PARADIGME

Mars 1918 - Les Bermudes



Février 1963 - Porto Rico



Octobre 1980 - Miami



LES TRIANGLES DES BERMUDES (partie 1)

Briefing de Mission :

Le Major Linsay Mc Lambert accueille la Section des Parias dans une salle de briefing du sanctuaire méga pour leur présenter la mission :

« Bonjour chers agents,

Lors de votre formation à la Mégacadémie de Norjane, on vous a parlé dans vos cours de mythologies du fameux mystère du Triangle des Bermudes. Permettez-moi de vous faire un rapide rappel des faits et des théories terriennes à son sujet, tirées des sciences comme des superstitions...

(CF Documentation 01)

En ce qui nous concerne, d'autres théories peuvent être faites : faille spatio-temporelle, zone de chevauchement dimensionnel, ingérence extra-terrestre, transit par des mégas renégats ou pire, par des Nomegs...

Il est temps de lever le voile sur ce mystère, ça sera le but de votre mission.

Pour cela, nous avons justement 3 Terres parallèles répertoriées par la guilde qui vont nous servir.

La première Terre parallèle est située temporellement le 08 mars 1918, soit 2 jours avant la disparition inexplicable de "l'USS Cyclops".

(CF Documentation 02)

Nous avons deux portes de transit sur cette Terre utiles pour cette mission, l'une à Hamilton aux Bermudes, l'autre à bord de "l'USS Cyclops".

La seconde Terre parallèle est située temporellement le 03 février 1963, soit 2 jours avant la disparition inexplicable du "SS Marine Sulphur Queen".

(CF Documentation 03)

Nous avons deux portes de transit sur cette Terre utiles pour cette mission, l'une à San Juan à Porto Rico, l'autre à bord du "SS Marine Sulphur Queen".

La troisième Terre parallèle est située temporellement le 23 octobre 1980, soit 2 jours avant la disparition inexplicable du "SS Poet".

(CF Documentation 04)

Nous avons deux portes de transit sur cette Terre utiles pour cette mission, l'une à Miami en Floride, l'autre à bord du "SS Poet".

Il est essentiel pour votre équipe d'enquêter au préalable dans les 3 lieux déterminant la fameuse zone triangulaire, avant d'aller fouiner à bord des navires destinés à disparaître, voire de se laisser emporter avec eux ...

Cependant, ce sera à Budi Ahmad de gérer votre équipe, de constituer des sous-groupes efficaces d'investigation, de centraliser les informations, et de décider quand se rassembler et où !

Aux Bermudes, à Porto-Rico, comme à Miami, un contact de la guilde vous attendra pour vous guider dans la ville et vous transmettre les dernières actualités locales.

Mais avant que vous partiez, je voudrai vous faire rencontrer quelqu'un qui a des informations sensibles qui pourront peut-être vous aider dans votre mission. Seulement, avant de le voir, il faut d'abord signer cette déclaration de confidentialité, car rien de ce qui sera dit durant cet entretien ne devra être communiqué à qui que ce soit d'autre par la suite ... »

Résumé de la mission : Le major Linsay Mc Lambert nous informe donc de 3 navires ayant disparu dans le Triangle des Bermudes sur 3 Terres parallèles à différentes époques : 1918, 1963 et 1980. Nous devons enquêter dans 3 villes (Miami, Les Bermudes et Porto Rico), qui forment le fameux triangle car chacune se trouve à un angle. Nous avons 2 jours devant nous avant la disparition de ces 3 navires. Nous apprenons tous les portes de transit, sachant que Gontran Gloubisch a préalablement créé 3 portes de transit à bord des navires et 3 portes dans chacun des lieux. La Section se divise en 3 groupes de 2 pour couvrir toutes les localités.

Mr White et la Section 32 :

Le Major qui ne signe pas l'accord sur les infos confidentielles sort attendre dans le corridor, et les Mégas voient un étrange personnage entrer dans la pièce.

Il s'agit d'un homme adulte, vêtu sobrement de noir, qui n'a aucun signe distinctif particulier.

C'est un caucasien brun aux yeux noirs, d'environ 40 ans, mais au physique totalement passe-partout ; il n'est ni beau ni laid, ni grand ni petit, ni baraqué ni freluquet, ni gros ni mince, et même son timbre de voix semble impersonnel, quoique autoritaire (CF Walter Koenig en chef du corps psy dans Babylon 5). Il porte un insigne blanc sur le torse, un triangle dans un triangle.

« Bonjour messieurs-dames,

Vous me désignerez sous le nom de code de Mr White ...

Je suis membre de la Section 32 de la guilde.

Cette Section a pour objectif principal de lutter contre les Nomegs.

Elle a été créée dès que la guilde a eu connaissance de leur existence, mais est tenue secrète pour des raisons évidentes de sécurité et d'efficacité.

La 32 opère sans se soucier des lois de l'AG, contrairement à la guilde, et elle a carte blanche pour aboutir à ses buts.

Je n'en dirai pas plus sur notre organisation à ce stade, mais sachez tout de même que l'un des membres de votre Section est aussi une de nos recrues, même si je ne peux encore révéler précisément son identité pour l'instant, tant que vous n'aurez pas gagné notre confiance par vos actes.

Concernant votre mission, elle nous intéresse au plus haut point, car il y a de grandes chances que des Nomegs soient impliqués dans cette affaire.

Je vous rappelle qu'il s'agit de personnes ayant des pouvoirs mégas qu'ils ont développés en dehors du contrôle de la guilde, ces pouvoirs peuvent donc être à la fois proches et différents des nôtres, souvent plus puissants et dangereux.

Mais surtout, ils n'obéissent pas aux codes éthiques de notre guilde, vie et dignité ne sont pas leur priorité, ils ont leurs propres morales, leurs propres buts, et jusqu'à présent il s'agit au mieux de la quête de la richesse et du pouvoir, au pire de dangereux terroristes anarchistes s'en prenant aux fondements de l'AG.

Certains Nomegs sont des bandits solitaires, mais d'autres sont organisés en groupuscules plus ou moins importants avec leurs propres fonctionnements hiérarchiques ...

Le groupe de Nomegs le plus important sur lequel nous enquêtons est nommé "la Confrérie" ; selon nos renseignements, ses confrères Nomegs s'infiltrèrent par transfert dans toutes les strates de notre société dans le but de la plonger dans le chaos par pur nihilisme !

Sachez que les Nomegs usent de portes de transit différentes des nôtres, il y a les pyramides à bases carrées, les doubles tétraèdres collés par la base, les incals, qui ont chacune des fonctions différentes, ils emploient l'énergie du non-lieu pour créer d'horribles ectoplasmes, et les pouvoirs psy de résonance à des fins monstrueuses

Pour vous aider dans votre mission, j'ai décidé de partager ces informations avec vous afin que vous soyez plus efficaces ; en retour, j'attends donc un partage de vos propres infos, et surtout le silence absolu sur nos méthodes et même sur l'existence de la Section 32.

Ainsi, si mon intuition est juste et que des Nomegs sont impliqués, c'est d'abord à moi que vous ferez votre débriefing, et nous déciderons ensemble de celui que vous ferez à votre major de la guilde. »

Mr White quitte alors la salle de briefing avec un salut de rigueur à Mc Lambert, laquelle invite les Mégas à se rendre au Service **M** chercher leur matos, avant de se transiter vers la(es) porte(s) de leur(s) choix : analyseurs de milieux, communicateurs planétaires, med-kit et tech-kit, pistolasers et/ou paralysants, sous-vêtements en texlar damarkev, sacs-à-dos avec matériel standard,... Jolinar choisit aussi de prendre des yeux espions et Miles une cape d'holo-camouflage. Les langues qu'ils peuvent apprendre en hypno-éducation (une par personne) avant de transiter sont l'anglais, le portugais, l'espagnol, le taïno, le créole haïtien et le français.

Résumé de l'entretien : L'agent White de la Section 32, Section secrète des mégas, nous informe que la Confrérie, une organisation nihiliste de Nomegs, aurait infiltré l'AG et l'AMG. Il pense qu'il y a un lien avec notre mission et veut donc qu'on partage nos informations avec lui ... avant même d'en informer notre major.



Équipe des Bermudes (1918) :

Miles (rédacteur) et Oskar

Nous sommes le 08 mars 1918 (les der des der est encore en cours jusqu'à novembre), le climat est doux et sec, il fait 18°C.

La population est essentiellement composée de descendants d'esclaves africains.

Les Bermudes sont situées au nord de la mer des Caraïbes, dans l'Océan Atlantique, à 1047 km à l'Est-Sud-Est du Cap Hatteras en Caroline du Nord (USA).

Les Bermudes se composent de 123 petites îles et îlets de Corail constituant 120 kilomètres de littoral du territoire d'outremer du Royaume Uni.

La majorité de ceux-ci sont inhabités mais les huit plus grandes îles sont reliées entre elles par des ponts et des routes.

Les plages de sable rose et les criques rocheuses côtoient des baies, des parcs, des prés, des marais, des forêts, des jardins et des grottes abritant une grande variété de flore et de faune.

Des baleines à bosse de 40 tonnes aux lézards colorés en passant par les oiseaux rares, les Bermudes regorgent de vie sauvage et de merveilles naturelles.

On y mange des produits de la mer, homards, poissons de roches, vivaneaux, tartes aux moules, ragoûts de conques, requins, morues, accompagnés de haricots à l'œil noir et riz, de pommes de terre, servie avec une sauce aux cerises et à l'oignon, d'avocats, de bananes, de pudding de patate douce, et de cocktails locaux à base de rhum !

Plages de sables rose, flamands roses, maisons multicolores aux couleurs pastels, K-Hollandite dans les minéraux, chaudière de poisson des Bermudes, pain au gingembre, danseuses de salsa des caraïbes, clochards chantant du blues en jouant du banjo, fleurs de banane, hévéa, cèdres et palmiers, le décor est planté ...

La porte de transit est camouflée dans une grotte souterraine de la réserve naturelle de Walsingham, alias « Jungle de Tom Moore » du nom du célèbre poète irlandais, située au Nord-Est de l'île loin de Hamilton (env. 45mn de routes caillouteuses longeant la côte).

Des grottes souterraines, des étangs bordés de mangrove et des forêts subtropicales constituent les merveilles des 5 hectares de cette réserve.

La région est célèbre pour ses grottes de cristal où l'on trouve de profondes piscines souterraines et des formations rocheuses impressionnantes, et c'est donc dans l'une d'elle que se trouve la porte de transit. Des stalagmites montantes et des glaçons de calcaire blanc dégoulinent du plafond, et il faut traverser un pont flottant pour tomber sur un lac cristallin qui révèle sous l'eau des formations rocheuses encore plus complexes. Une salle avec de l'équipement standard est située dans une autre grotte, de l'autre côté d'une passerelle enjambant le lagon souterrain.

Pour sortir, il nous faut plonger et nager sous l'eau dans un boyau dont la sortie se trouve dans un bayou voisin. Attention aux charmantes bestioles pouvant y habiter.

Le lac souterrain débouche dans le « Blue Hole », un étang de mangrove rempli de poissons, il est d'un bleu si clair qu'il faut le voir pour y croire.

Notre contact Jamarr Lacampaigne nous y attend sur la rive. Il s'agit de l'un de ces bluesmen des rues, chapeau haut de forme, manteau rapiécé, banjo en bandoulière.

Il voit tout ce qui se passe dans les rues d'Hamilton, il écoute tous les ragots ...

Quand nous l'interrogeons sur l'actualité de la ville, il nous parle d'une fête avec un défilé de danseuses, qui aura lieu cet après-midi et qui ne correspond pas à une festivité officielle du calendrier.

Plutôt que de loger chez Jamar, pour ne pas le mettre en danger au cas où, nous choisissons de prendre 2 chambres séparées dans un hôtel de Hamilton. Le tenancier se montre agressif / condescendant / méprisant devant l'accent d'Oskar et ma couleur de peau. Devant nos ID américaines et notre argent, il se calme. Oskar est logé dans une chambre au 1^{er}, moi sous les combles.

Le défilé dont il nous a parlé est organisé en ville pendant 2 jours, avec un groupe de danseuses et des musiciens qui parcourent les rues de la ville.

Nous demandons à Jamarr de se renseigner au port sur le *USS Cyclops* (ce qu'il a déchargé, ce qu'il a chargé, équipage, plan de navigation) et la pègre locale. Nous lui donnons RDV le soir au port à 20h00.

Nous nous rendons à la bibliothèque pour voir si des événements étranges ont eu lieu ces 6 derniers mois. Grâce aux articles de journaux, nous découvrons qu'il y a eu une recrudescence de morts « accidentelles » autour de Hamilton, parmi la population des classes moyennes. Nous apprenons aussi qu'un étrange Nain dénommé Clendon Lacruse, originaire de l'île, est devenu millionnaire et a racheté toutes les banques locales depuis son retour sur l'île ; il aurait fait fortune en découvrant un trésor au cours de ses voyages durant la guerre et serait même devenu plus influent que le gouverneur britannique ...

Nous ne trouvons pas d'infos sur des phénomènes bizarres qui seraient survenus en 1880, lors de la précédente disparition d'un navire dans les Bermudes (*l'Atalanta*), mais en interrogeant la bibliothécaire d'un certain âge (adolescente en 1880), nous apprenons qu'un défilé (avec beaucoup plus de monde qu'aujourd'hui) avait également eu lieu aux dates de cette disparition ... Bizarre.

Nous décidons de nous joindre au cortège dans les rues de la ville pour observer les danseuses. Nous repérons un batteur parmi les musiciens du défilé qui donne le rythme et surveille les danseuses pour les motiver. La musique semble mettre les gens en transe. Je tombe sous le charme hypnotique de la musique pendant un bref instant avant de récupérer mes esprits. Oskar effectue un transfert dans le batteur pendant une dizaine de minutes, sans qu'il s'en aperçoive. Par ses yeux, il réalise que le type lance des regards scrutateurs et insistants sur les danseuses comme les spectateurs. Très dérangent.

Oskar quitte le corps de cet homme-de-main et regagne son corps, que je soutenais en continuant de suivre le cortège.

Nous observons à la terrasse de l'école de danse, sur le trajet du défilé, un « sorcier vaudou » ressemblant au Baron Samedi. Avec discrétion, Oskar utilise son laser pour faire fondre le cadenas de l'entrée principale et se faufile à l'intérieur. Mais il ne trouve personne dans la salle à l'étage. Il trouve à l'opposé du bâtiment (à l'arrière) une fenêtre ouverte et voit s'éloigner en direction du port une carriole avec la silhouette noire aperçue.

Pendant ce temps, je me glisse à l'arrière du bâtiment pour essayer de m'y infiltrer en gagnant une fenêtre avec des barreaux, située en hauteur. Est-ce les effets du rhum bu avec Oskar un peu plus tôt dans la rue, mais je rate mon escalade et retombe maladroitement dans la ruelle. Je tombe inconscient.

Je fais un rêve, ou plutôt un cauchemar. Dans le noir, j'aperçois une porte avec une danseuse entièrement nue et aguichante me faisant signe de la rejoindre. Avançant prudemment vers cette porte, je n'en franchis pas le seuil en résistant à la nympho, quand le visage grimaçant du sorcier ressemblant au Baron Samedi apparaît brusquement et bondit vers moi ... et je me réveille secoué par Oskar !!!

Celui-ci est en train de me donner des claques pour que je revienne à moi, et je lui donne involontairement un coup de boule en revenant à moi. Une patte de poulet a été mise dans ma bouche, et des croix en peinture jaune ont été dessinées sur mes paupières alors que j'étais inconscient !

Le sorcier m'a-t-il lancé une malédiction ? Après m'être débarbouillé et soigné avec le med-kit, je me rends dans l'église la plus proche avec Oskar, pour faire une prière et me bénir à l'eau bénite.

Avant de nous rendre au port pour retrouver Jamarr, nous grignotons sur le trajet des brochettes typiques à un étal. Il faudra que je lui demande comment lever une malédiction vaudou, on ne sait jamais ... Nous en profitons par informer Budi de l'avancée de nos investigations.

Lors du dîner avec Jamarr, celui-ci nous apprend ce qu'on sait déjà sur le *USS Cyclops*. Une seule information en plus : Lors de sa dernière escale imprévue à Barbados, le navire aurait chargé des machines ...

Pendant le repas, je vomis mes tripes en buvant ! Que ce soit du rhum, du jus de fruit ou de l'eau, impossible de boire un quelconque liquide... Le mauvais sort que m'a lancé le Baron Samedi me condamne donc à mourir de déshydratation d'ici 4-6 jours !?!

Nous demandons donc à Jamarr s'il connaît un houngan "bénéfique" pour lever le mauvais œil jeté sur moi. Celui-ci nous emmène voir sa vieille mère qui avait fait appel à l'un d'eux dans sa jeunesse avant de se convertir au catholicisme, et il accepte de nous conduire en pleine nuit voir Gérard Saintilius, qui vit en ermite dans les ruines d'une ancienne abbaye détruite par les Espagnols au milieu de la jungle (à environ 2h30 de route). Oskar est toujours aussi nul en forêt. Il fait du bruit, grommelle dans sa barbe, ralentit le groupe ... et se fait même mordre par un serpent qu'il confond avec une liane ! Je dois le soigner aussitôt à l'aide du med-kit pour contrer les effets fulgurants du venin.

Sur les conseils de la mère de Jamarr, pour nous attirer les faveurs du houngan, nous nous déguisons en « Schwarzie de Prédador » à l'aide de feuilles, de boue et de branches, en retirant nos objets technologiques et nos habits civils que nous confions à Jamarr qui reste en retrait. Nous approchant discrètement et sur le qui-vive des ruines, entourées de brumes, de lucioles, de souches et d'un arbre déraciné, Oskar marche sur une branche morte, alertant Saintilius qui nous met promptement groggys à l'aide d'un sortilège et nous tombons inconscients.

A notre réveil 3 heures plus tard, attachés près d'un feu, nous parvenons à convaincre le houngan de nous aider. Ce-dernier fait appel à l'Iwa de la justice, Senjak, pour nous fabriquer 2 talismans de protection (en échange de divers approvisionnements et d'argent que Jamarr, qui nous a finalement rejoints, doit repartir chercher en ville) mais il ne peut lever le sort jeté sur moi, trop puissant. Le Baron Samedi serait un sorcier de niveau maître ... Argh ! Selon Saintilius, celui-ci m'aurait lancé 2 sortilèges : Le premier pour lire mon esprit (cauchemar), mais interrompu par Oskar et ayant résisté dans mon subconscient, il n'a pas a priori réussi. Le second pour m'empêcher d'ingurgiter toute boisson et donc mourir à brève échéance.

Il nous apprend que le rituel que nous lui décrivons (danseuses, rythmes musicaux mettant les gens en transe, chants hypnotisant, ...) pourrait servir à « invoquer » Agoué, l'Iwa de l'océan, voire Shango, celui de l'orage.

Nous apprenons aussi que ces sorciers vaudou sont comme les Sith : un maître et un disciple. Enfin, selon Saintilius, les morts accidentelles seraient destinées à créer des zombies (mais dans quel but ???). Celui-ci nous communique aussi toutes les infos de base sur le fonctionnement des rites vaudous (CF Documentation 05).

Nous passons la nuit dans la forêt, Oskar près du feu, moi dans une mare d'eau boueuse pour m'hydrater. Ne réussissant pas à convaincre l'houngan de nous aider davantage, nous le quittons au petit matin et Jamarr nous conduit dans le principal cimetière de Hamilton pour vérifier cette hypothèse de zombies. Entouré d'une épaisse brume matinale, nous y sommes effectivement attaqués par 4 morts-vivants qu'Oskar shoote prestement au laser, et dissimulé par la cape d'holo-camouflage, je me glisse silencieusement jusqu'à un mausolée depuis lequel un autre houngan maléfique psalmodie des incantations. Je le paralyse vite fait bien fait ; Oskar se transfère en lui mais n'apprend rien.

Je m'introduis dans le mausolée, mais une sensation oppressante m'envahit alors, je manque de suffoquer, je m'affaiblis rapidement (*perte de 1 point de vie par round*), et je prends tout juste le temps d'y piquer à la va-vite les divers objets et ingrédients que je vois avant de ressortir. Oskar fouille le sorcier et ne trouve qu'un poignard sacrificiel et quelques ingrédients vaudou (des crapauds séchés, une patte de chien, une outre remplie de sang, un tissu renfermant de la poussière, ...).

Nous ré-enterrons les corps sommairement, et décidant de ne pas tuer le sorcier de sang-froid malgré notre crainte, nous l'abandonnons avec l'un des cadavres dans un cercueil, paralysé, ligoté, bâillonné et la mâchoire fracturée d'un coup de marteau par Oskar, avant de l'enterrer grossièrement.

Nous nous débarrassons des ingrédients et, après une bonne douche à l'hôtel et m'être rapidement soigné avec le med-kit, nous demandons à Jamarr de nous emmener faire un repérage de la baraque du nain millionnaire Clendon Lacruse. Pour le rencontrer, nous avons l'idée de lui proposer un événement sportif : un combat entre le champion (moi !) d'Oskar, qui se présentera comme manager/entraîneur sportif, et son garde-du-corps, un gros balaise qui monte la garde près de l'entrée principale de la propriété. Reste à trouver un marin costaud dans lequel me transférer ...

Alors que Jamarr nous emmène vers le port, nous en profitons pour informer Budi de nos découvertes.

En chemin, nous changeons d'avis. Je ne suis pas très chaud pour me transférer dans un marin lambda, d'autant plus pour qu'il se fasse tabasser par un garde-du-corps sans n'avoir rien demandé ... et encore faut-il réussir ce transfert. Oskar pense aussi qu'avec mon agilité, j'ai toutes mes chances face à un gros balaise, musclé mais probablement lent. Nous décidons donc que j'accompagnerai Oskar en personne pour me battre. Empruntant quelques vêtements usés à Jamarr et avec un peu de maquillage, je me déguise en caillera, roulant des mécaniques et essayant d'adopter un air méchant et hautain.

Revenus à la propriété du milliardaire, nous sommes conduits jusqu'à lui pendant que Jamarr nous attend à l'extérieur dans son véhicule. Oskar lui propose donc d'organiser un tournoi underground à New-York entre des champions de divers arts martiaux : le Full Contact Ultimate Fight. Un moyen de se faire de l'argent facile avec des paris, tout en satisfaisant les penchants sadiques de riches pervers aux mœurs dissolus.

Clendon hésite sur le nom du tournoi, il préférerait le nommer « Kunité » ou « Mortal Kombat » ...

Avec une lueur vicieuse dans les yeux, le nain accepte la proposition d'Oskar, mais ce-dernier n'étant pas très convaincant, il lui demande une démonstration sur le champ, un combat entre moi et l'un de ses gardes-du corps. Pas le gros Rondy Savonnett, mais l'autre, Alvernon Davenport, un champion de danmyé mince et rapide, au corps couvert de cicatrices rappelant des coups de fouet.

Le Danmyé ou Ladjá est un art martial martiniquais qui s'apparente à la Capoeira brésilienne.

Utilisant mes pouvoirs de télépathe pour anticiper les mouvements de mon adversaire, et aidé par Oskar qui subrepticement use de télékinésie pour le gêner, je réussis en quelques minutes à étaler Davenport d'un coup de kung-fu dans la gorge. Impressionné, le nain accepte illico de signer un contrat avec Oskar. Il lui propose US\$ 2'000.- et la date du tournoi « Mortal Kombat » est fixée au 15 avril.

Tandis qu'Oskar reste dans le bureau du nain pour finaliser leur accord, je suis conduit à la cuisine pour un bon repas ... Je dois me contenter de pain et de fruits secs, ne parvenant pas à avaler les fruits et autres ragoûts en sauce. Je discute avec un homme-de-main qui m'apprend que son patron est un amateur de belles femmes et que sa fortune lui permet dorénavant, malgré son handicap, de se taper toutes les putes, chanteuses et starlettes qu'il veut. Il aurait acquis son argent pendant la guerre, pas en trouvant un trésor, mais en profitant des combats pour commettre un casse et trahir les gars de son régiment. Selon mon interlocuteur, c'est un escroc rusé qui finira par la mettre à l'envers à mon manager (Oskar) et qui se tient éloigné de tous ces salmigondis vaudous. J'en profite aussi pour utiliser mon analyseur de milieux : Une forte densité d'un métal particulier dans le sol (K-Hollandite), mais aucun signe de vibrations surnaturelles...

De son côté, Oskar profite que le nain lui tourne le dos pour sortir l'argent de son coffre-fort et il effectue un transfert un bref instant pour voir la combinaison et le contenu. Des liasses de grosses coupures, des titres de propriété, des actions et obligations, divers documents comptables, mais rien ne s'apparentant de près ou de loin au vaudou. Il apprend aussi que le nain se nomme en réalité Isaac Barthélémy et que son but est de créer aux Bermudes un îlot défiscalisé à coups de pots-de-vin.

Bref, c'est une fausse piste : Le nain n'a pas grand-chose à cacher, si ce n'est l'origine de sa fortune (le casse d'une réserve d'or allemande sur le front africain) ...

En repartant quelque peu dépités du quartier huppé, je propose à Oskar de repasser au cimetière. Je pense que nous en sommes partis trop précipitamment, sous le choc de l'attaque de zombies et de l'envoûtement du mausolée, sans même fouiller celui-ci à la recherche d'une cache secrète. C'est la fin de la matinée et l'ambiance y est toute autre. Cependant, quelle n'est pas notre (mauvaise) surprise de voir que la terre a été retirée du trou où nous avons enterré le houngan et qu'il a disparu !

Les sortilèges lancés par ce-dernier étant toujours actifs, Oskar utilise sa télékinésie pour accélérer ma vitesse pendant 5 minutes et j'explore rapido-presto l'intérieur du mausolée. Je trouve rapidement une statue amovible révélant un passage secret souterrain. Arrivé au bas de l'escalier, je préviens Oskar que l'effet néfaste n'imprègne pas le souterrain et, rejoint par celui-ci, nous avançons dans ce boyau obscur éclairés de nos simples lampes-torches ... sans réussir à savoir dans quelle direction !

Au bout, nous découvrons un escalier qui remonte vers une trappe et, avec discrétion, nous arrivons dans une petite salle ressemblant à une remise. Des toges, robes et cagoules sombres y sont rangées, il y a une porte au Nord, une porte au Sud, et des chants gospels intenses parviennent à nos oreilles. Je récupère 2 toges dans mon sac-à-dos et en revêt une.

Entrouvrant la porte au Sud, je vois 2 gardes de faction. Profitant de ma célérité accrue toujours active et vêtu de la cape d'holo-camouflage, je les shoote au paralysant et les traîne jusqu'à la remise. Là, Oskar les roue de coups jusqu'à les assommer pour un bon moment et trouve sur l'un d'eux un trousseau de clés. Jetant un coup d'œil par le trou de la serrure de la porte Nord, il aperçoit un houngan devant un autel, flanqué de 2 zombies derrière lui. Il utilise alors son laser discrètement pour faire fondre la serrure.

De mon côté, je découvre une rangée de cellules où sont enfermées 5 personnes en piteux état, apeurées, recroquevillées sur des paillasses, le visage tuméfié. Parmi elles, une femme et un enfant ...

Par une autre porte donnant sur la salle d'où proviennent les chants, je découvre l'intérieur d'une église ... transformé en temple vaudou impie. Il doit s'agir de l'église située juste à côté au Nord-Est du cimetière. Une trentaine de fidèles en transe sont en plein délire, se roulant par terre, répétant en chœur des litanies gospel, s'infligeant des scarifications. Utilisant mes pouvoirs de télépathe, je vois la scène par les yeux des fidèles. Le sorcier à l'apparence du Baron Samedi est à l'extrémité de la pièce assis sur un trône, 2 houngans mineurs se tiennent de chaque côté derrière lui, ainsi que 2 hommes-de-main. Une houngan sexy et à moitié nue, vêtue de plumes et de colifichets, harangue la foule et une dizaine de gardes sont planqués dans chaque alcôve ! Je ne vois pas en revanche l'houngan du cimetière.

Je bloque la porte à l'aide de ma corde. Derrière moi, Oskar ouvre les cellules une à une, essayant de calmer et de raisonner les prisonniers. Mais il ne parvient à rassurer aucun d'entre eux ; en voyant sa tronche patibulaire, cela a même l'effet inverse et les prisonniers se blottissent au fond de leur geôle en gémissant. Me laissant m'occuper d'eux, Oskar prend alors ma cape d'holo-camouflage et met un bourre-pif au garde de faction devant la dernière porte, la plus proche de la sortie. Puis il sort son laser pour shooter le sorcier "Baron Samedi" ... mais ce-dernier a disparu, et c'est la sorcière qui occupe à présent le trône, encourageant les fidèles à répéter les prières des 2 autres houngans.

Du coup, Oskar décide de faire le ménage. Dissimulé par sa cape et les nombreux sectateurs, il fonce sur le garde de faction dans l'alcôve d'en face et lui brise la nuque. Puis il assomme d'un uppercut un troisième garde qui surveillait la porte principale, avant d'envoyer valdinguer contre une statue le quatrième et dernier qui, bien que l'ayant repéré, n'a pas le temps de lancer l'alerte.

A ce moment, la sorcière envoie un de ses sbires dans la pièce au Nord où officiait l'houngan avec les 2 zombies, pour amener les victimes sacrificielles. Ne réussissant pas à ouvrir la porte dont Oskar a fait fondre la serrure, l'alarme est déclenchée tandis que les zombies fracassent la porte.

De mon côté, les prisonniers m'ont appris que le grand sorcier, le prêtre local, se nomme Tyrek Anderson, le percussionniste Tremaine Shipton, la sorcière Wilna Raphael et le houngan du cimetière Sonel Ocean. J'utilise une fois encore ma télépathie pour qu'ils aient l'air de fidèles en transe aux yeux de nos adversaires et les fait sortir un par un par la porte principale de l'église. Par chance, celle-ci n'est pas fermée à clé.

Au moment de quitter les lieux, Oskar essaie par télékinésie et par un tir laser de faire tomber le lustre accroché au plafond de la nef. Il échoue et les gardes restants se précipitent dans notre direction.

Une fois à l'extérieur, c'est chacun pour soi ! Les prisonniers détalent comme des lapins en fuyant, s'éparpillant dans les ruelles avoisinantes, tandis que nous fonçons vers la camionnette de Jamarr qui, resté garé à proximité, a été alerté par le bruit. Je distance Oskar et saute dans le véhicule. 2 gardes qui le talonnaient se figent interloqués quand, se jetant à l'arrière de la camionnette, il les manque d'un tir laser instinctif.

Sans demander notre reste, nous encourageons Jamarr à mettre le plus de distance entre eux et nous, et nous roulons jusqu'à un village de Spanish Point à l'Ouest d'Hamilton.

Nous avons découvert le repère d'où le Baron Samedi officiait pour récupérer l'énergie des fidèles nécessaire à l'invocation des Iwas de l'océan et/ou de l'orage, mais ne savons pas si notre intervention a fait échouer le rituel ... Au moins, nous avons sauvé les prisonniers.

C'est le début de l'après-midi, et il ne nous reste que quelques heures avant la disparition de l'*USS Cyclops*. Avant d'effectuer un transit vers le navire, nous décidons de faire un repérage de la base militaire anglaise locale. Vu nos identités de couverture (boxeur/entraîneur sportif et marin) et nos

allures (métis et allemand), il n'y a aucune chance que les militaires acceptent de nous aider à donner l'assaut. En revanche, nous pourrions par exemple y faire sauter un dépôt de munitions, nous débrouiller pour nous faire pourchasser par les soldats et les entraîner jusqu'au repère vaudou ... avant de nous éclipser. Un plan risqué mais audacieux !

Nous décidons de nous accorder une pause d'une heure et demie et Jamarr nous conduit dans un petit restaurant du village. Victime de la malédiction du houngan qui semble s'intensifier, je ne peux rien avaler du tout (!), mais Oskar savoure un plateau de fruits-de-mer. Nous informons Budi des derniers événements et en profitons aussi pour discuter, car nous avons finalement plus de points communs qu'il n'apparaît de prime abord : mon père est policier comme Oskar, nous avons un ennemi commun, les Nommos, nous avons tous deux perdus des êtres chers à cause d'eux, et suivre les ordres n'est pas trop notre truc ...

Le plan d'attirer les soldats anglais jusqu'au repère de Tyrek Anderson venant de moi, Oskar me laisse prendre les rênes de l'opération ! J'utilise mes pouvoirs de télépathie pour que nous restions en contact mental ; tandis qu'Oskar reste en faction caché dans des fourrés près de l'entrée principale du camp militaire, surveillant aux jumelles les allers et venues des sentinelles, je m'infiltrer discrètement dans la base, vêtu de la cape d'holo-camouflage. De son côté, Jamarr nous attend à proximité en fumant un gros joint dans son tacot ...

Guidé par Oskar qui m'indique le chemin le plus sûr, je me faufile jusqu'à l'armurerie. Détournant l'attention d'un garde en jetant un caillou dans la direction opposée, je me fais repérer par un autre ... Heureusement, celui-ci n'ayant entraperçu qu'une vague forme translucide, j'utilise mes pouvoirs psy pour lancer l'illusion qu'il s'agit d'un perroquet. Par sondage télépathique, je ne détecte qu'un seul soldat à l'intérieur du bâtiment de munitions. Frappant à la porte en me faisant passer pour la relève, je le neutralise d'un tir de paralysant dès qu'il ouvre la porte. Après avoir récupéré six grenades à la demande d'Oskar et suivant ses directives, je fais un gros tas d'explosifs et de munitions en tout genre au centre de la pièce et utilise des balles pour faire une traînée de poudre jusqu'à l'extérieur. Je m'éloigne discrètement tout en tirant le garde paralysé à l'écart et ... BOOM !

Immédiatement, j'utilise une fois encore mes pouvoirs de télépathie pour lancer une illusion de plus grande ampleur et faire croire aux soldats anglais qu'un commando allemand est en train de s'enfuir dans la direction d'Oskar. Celui-ci prend ses jambes à son cou et court rejoindre Jamarr, tout en gueulant des ordres en allemand pour rendre la scène plus crédible.

Les militaires sortent précipitamment de leurs baraquements et courent en direction de ce groupe d'ennemis sorti de nulle part. Profitant de la confusion, je quitte le camp discrètement par le côté opposé. Jamarr, paniqué, n'arrive pas à démarrer sa guimbarde ; sous un feu nourri et un déluge de balles, Oskar prend donc la place du chauffeur et fonce dans ma direction pour me récupérer au passage.

Oskar se prend une balle dans l'épaule à travers la portière, un pneu explose, mais il réussit à garder difficilement le contrôle du véhicule. Je bondis et m'agrippe à la porte côté passager et nous nous éloignons sur la route. Mais au bout d'une trentaine de mètres, touché par des tirs, le moteur de notre véhicule commence à fumer et à avoir des ratés. Nous repérons par chance le pick-up d'un pêcheur garé sur le bas-côté et changeons promptement de voiture en connectant les câbles du tableau de bord.

Derrière nous, trois jeeps militaires se sont lancées à nos trousses. Au milieu du crépitement des balles, nous entendons aussi le moteur d'un biplan décollant de la base anglaise ! Jamarr se blottit sur son siège en se tenant la tête entre les mains et en pleurnichant, il n'a pas signé pour ça. Oskar décide de

couper à travers les champs de canne à sucre pour échapper à l'avion, en slalomant sur les chemins caillouteux. Les jeeps gagnant du terrain, je jette une grenade sur la plus proche, laquelle fait une embardée et s'encastre dans un palmier, ses occupants valdinguent par terre. La seconde jeep qui la suivait de près ne peut éviter le véhicule accidenté et vient le percuter violemment.

Mais la dernière jeep est toujours à nos basques et continue de nous canarder. Au-dessus de nous, le biplan effectue aussi plusieurs passages et nous arrose de rafales de mitrailleuses calibre 30, arrachant des bosquets, déchiquetant des palmiers, faisant voler des mottes de terre tout autour de notre pick-up. Lors de son troisième passage, Oskar réussit enfin d'un tir laser à toucher le moteur de l'appareil, obligé de faire demi-tour et de retourner à la base.

En atteignant les faubourgs de Hamilton, Oskar doit zigzaguer parmi la foule, certains passants se jettent au sol, d'autres se cachent ou se mettent à hurler, et les soldats anglais sont obligés d'arrêter de tirer pour éviter des dommages collatéraux.

Oskar fonce en direction de l'église, les militaires 50 mètres derrière nous. Je réalise alors qu'il n'y a plus de défilé dans les rues, les danseuses et les musiciens ont disparu. Tremaine Shipton, le percussionniste, a dû ramener ses ouailles en transe à l'église pour remplacer les prisonniers libérés et poursuivre le rituel et les sacrifices.

Pied au plancher, Oskar fonce droit avec le pick-up sur la porte principale de l'église, celle-ci vole en éclat et notre véhicule finit sa course folle en s'encastrant dans un pilier. Il n'y a malheureusement pas d'airbag dans les années 20 et nous sommes tous les trois sonnés sous la violence du choc, y compris Jamarr ...

Oskar et moi revenons à nous après quelques instants, réveillés par un coup de tonnerre. Jamarr nous a extirpés de la carcasse défoncée du pick-up et est en train d'appliquer un baume de grand-mère sur nos blessures et contusions. Derrière lui, nous apercevons Gérard Saintilius qui repousse une horde de zombies à grands coups d'invocations. Le houngan a finalement changé d'avis et choisi de nous aider... Ouf ! Son aide ne sera pas de trop.

Nous entendons la jeep des soldats anglais en train de se garer à l'extérieur et, sans perdre de temps, nous passons à l'action.

Je jette mon sac-à-dos contenant encore cinq grenades à Oskar et, voyant une demi-douzaine de zombies s'avancer vers nous en grognant, et presque autant d'hommes de main armés de machettes et de couteaux derrière eux, j'essaie de grimper sur le pilier le plus proche pour atteindre la rambarde du premier étage et passer au-dessus d'eux... Mais je foire lamentablement, glisse et me retrouve les quatre fers en l'air par terre, nez à nez avec un zombie putréfié. Un sectateur bondit alors sur moi mais rate son coup de machette.

Ni une ni deux, Oskar n'hésite pas et lance une grenade au milieu de la salle. Son lancer est parfaitement ciblé et la grenade explose en plein milieu des zombies. Cinq d'entre eux, y compris celui devant moi ainsi que mon assaillant, sont éparpillés en lambeaux sanguinolents à travers la salle ; je me retrouve couvert de sang noirâtre et de morceaux de chair. Sans demander mon reste, je retente d'escalader le pilier ; je réussis cette fois-ci et, bondissant d'un pilier à l'autre, je gagne le chœur de la salle depuis lequel Tremaine Shipton et deux houngans mineurs lancent des sortilèges !

Protégé par le talisman de Saintilius, je résiste à une nouvelle malédiction du sorcier percussionniste ainsi qu'à un sort vaudou lancé par l'un de ses deux séides. Mais Oskar voit quant à lui mon sac-à-dos tomber en poussière, tout comme les mèches des grenades restantes, et son contenu s'éparpiller à ses pieds. Saintilius lui touche alors l'épaule en psalmodiant et Oskar se sent brusquement ragaillard.

Entendant l'officier anglais hurler derrière eux et donner l'ordre à ses soldats de tirer sans sommation « *Ces sales espions allemands sont ici ! Ouvrez le feu !* », Oskar se jette vers la porte adjacente qui donne sur le couloir menant aux cellules, tandis que Saintilius se planque derrière une statue.

Les tirs des soldats anglais ratent Oskar mais Jamarr se prend une balle. Légèrement blessé, ce-dernier se cache furtivement dans la carcasse du pick-up où il reste sans bouger, osant à peine respirer, alors que l'enfer se déchaîne autour de lui. Imitant Oskar, Saintilius préfère s'éclipser et disparaît par la porte opposée. De mon côté, j'aperçois Shipton appuyer sur quelque chose sur le trône, celui-ci pivote et le sorcier disparaît de ma vue... comme l'ignoble Tyrek Anderson la dernière fois. Argh !

Réfugié dans le couloir, Oskar utilise à nouveau son laser pour faire fondre la serrure de la porte derrière lui, tandis que le combat s'engage entre les soldats et les forces ennemies. Les deux zombies encore debout sont abattus par les tirs anglais, les sectateurs se planquent dans les alcôves, mais brusquement, les soldats voient leurs armes partir en poussière, ciblés par les sortilèges des deux hongans mineurs. « *Repliez-vous, repliez-vous !* » hurle l'officier, « *les Forces du Mal se sont alliées aux Allemands !* ».

Les militaires battent en retraite et se mettent à l'abri, attendant des renforts avant de progresser dans cet antre démoniaque.

Atteignant le couloir donnant sur les geôles toujours vides, Oskar tombe de son côté sur trois zombies. Il lasérise le premier d'un tir en pleine tête, shoote le deuxième qui s'effondre à ses pieds avant de l'atteindre et parvient de justesse, en devant s'y reprendre à deux fois, à se débarrasser du troisième mort-vivant, qui n'arrive heureusement pas à le lacérer de ses griffes. Puis il retransverse la petite pièce avec la trappe donnant sur le cimetière et rejoint la salle au Nord où il avait observé un hongan par le trou de serrure, la porte intermédiaire ayant été précédemment démolie par les zombies quand nous avons libéré les prisonniers.

Dans la salle principale, persuadés que les soldats effectuent une descente pour interrompre leur rituel et sans se douter un seul instant que ces-derniers poursuivent en fait de dangereux "terroristes allemands", les sectateurs cherchent à se rapprocher des militaires, couverts par les sorts lancés par les deux hongans mineurs. Les militaires ripostent avec leurs pistolets et la bataille fait rage.

Profitant que l'attention des sorciers soit accaparée par les soldats, je saute au sol depuis le dernier pilier, roule-boule discrètement jusqu'au premier et le shoote au paralysant. Puis je me faufile derrière le trône, où je découvre une échelle métallique donnant sur l'étage, et me glisse silencieusement dans le dos du second hongan qui subit le même sort. Histoire d'être sûr qu'ils soient hors d'état de nuire, je profite qu'ils soient paralysés pour les assommer à coups de bénitier.

Je suis rejoint par Oskar et, blessés et épuisés mentalement, nous observons avec un brin d'anxiété l'échelle. Dire que le combat ne fait que commencer ...

Profitant que l'attention des soldats anglais soit occupée par les quelques gardes restants, nous escaladons l'échelle et, une fois en haut, je convaincs Oskar d'utiliser sa télékinésie pour faire glisser sur le sol jusque derrière le trône le med-kit tombé de mon sac-à-dos qui s'est désagrégé près du pick-up à l'entrée. Je redescends avec discrétion le chercher rapidement en bas de l'échelle, puis longeant la rambarde et enjambant le parapet, après quelques acrobaties, nous nous réfugions dans un recoin à l'étage sans nous faire repérer, ni par les militaires en contrebas, ni par 2 zombies et 2 sentinelles qui montent la garde près de quatre portes un peu plus loin.

En bas, les soldats finissent par maîtriser les hommes de main encore en vie et commencent à se disperser pour fouiller le rez-de-chaussée. Ils ont découvert Jamarr caché sous notre véhicule

accidenté qui, tenu par deux soldats, est en train d'être interrogé avec véhémence par l'officier : « Où sont cachés les Allemands ? Quel est votre but en attaquant nos troupes ? » Sans trop de mal, Jamarr se fait passer pour une victime collatérale, au mauvais endroit au mauvais moment, et ne lâche aucune information : « Je venais de rentrer dans l'église pour me recueillir quand ce pick-up a défoncé l'entrée et m'a percuté... » Les Anglais semblent le croire et le font sortir du bâtiment : « Sortez-le d'ici, mais ne le laissez pas partir tant qu'on n'a pas éclairci tout ça ! » lâche l'officier qui s'affaire à donner des ordres. Dehors, nous entendons de nombreux véhicules se garer près de l'entrée, les renforts sont arrivés et des soldats dressent un périmètre de sécurité.

Bien que je l'ai déjà soigné avec succès de la morsure du serpent venimeux la nuit d'avant, Oskar, habitué à ce que ce soit Valéria qui s'en charge, est dubitatif sur mes capacités de soigneur tant il est vrai que je reste habituellement en retrait pour la laisser faire. Mais en son absence, je dois me débrouiller seul et je soigne donc Oskar de ses blessures par balle. Après cette pause d'une dizaine de minutes, utilisant la cape d'holo-camouflage, je rejoins sans faire de bruit la porte la plus proche pendant qu'Oskar recharge son pistolaser. Par le trou de la serrure, je distingue une pièce sombre, avec un sarcophage au fond surmonté d'un gisant, ainsi qu'un pentagramme dessiné sur le sol...

Je fais signe à Oskar de me rejoindre, mais celui-ci se fait repérer. Gardant les portes devant lesquelles ils montent la garde, les morts-vivants restent en faction mais l'un des gardes alertés commencent à s'avancer dans notre direction. Oskar explose la serrure de la porte au laser et nous voyons aussitôt un zombie en état de putréfaction avancée, qui montait la garde à l'intérieur et que je n'avais pas vu par la serrure, se retourner vers nous en grognant. Oskar se débarrasse de lui d'un tir laser en pleine tête et s'avance dans la pièce. Entendant des bruits étouffés provenir de l'intérieur du cercueil et une voix de femme appeler à l'aide, il essaie d'en pousser le couvercle en s'arc-boutant. En vain. Reculant alors pour me rejoindre, il ne fait pas gaffe et traverse par inadvertance le pentagramme dessiné avec de la craie et du sang séché sur le sol. Il subit alors comme une attaque mentale, un voile noir l'envahit et il sombre dans l'inconscience !

Resté à l'extérieur de la salle, je vois un homme de main, une hachette à la main, surgir brusquement de la salle voisine en entendant les tirs d'Oskar, alors que l'autre garde déjà alerté accélère le pas et se rue dans ma direction armé d'une batte cloutée. Je les immobilise séance tenante de deux tirs de paralysant et je balance l'un des deux au rez-de-chaussée, lequel vient s'écraser sur les stalles au milieu des soldats. Mais alors que je m'apprête à jeter un œil dans la pièce suivante d'où a surgi l'assaillant et de laquelle me parviennent deux voix en train de psalmodier, je suis soudainement agrippé par derrière et me prend une beigne. Donnant un bon coup de pied à mon agresseur, je me dégage et, en me retournant, je découvre avec stupéfaction Oskar, le regard vide et l'attitude mécanique, comme possédé !?! Heureusement que guidé par son cerveau reptilien, celui-ci n'a pas utilisé son pistolaser au lieu de m'attaquer comme un boxeur !

Je le paralyse d'un tir à bout portant et, après l'avoir allongé sur le sol, je découvre dans la salle suivante, agrémentée d'un autel, de 2 pentagrammes et d'un escalier menant au rez-de-chaussée, Saintilius et un houngan en plein duel, en train de se battre à coups d'incantations. Le sorcier vient d'ailleurs de prendre l'avantage ; apparemment doté d'une force accrue, il projette Saintilius dans les airs et celui-ci dégringole par l'escalier. Profitant que le sorcier me tourne le dos, je me précipite sur lui. Ratant mon attaque-surprise, celui-ci tente maladroitement de riposter mais d'un coup de savate vigoureux dans la poitrine, je l'expédie dans l'escalier et il s'explose en bas des marches. Se redressant péniblement, Saintilius l'achève d'un coup de canne et remonte en claudiquant. Il m'apprend qu'après de notre départ, il a rêvé de cette église, un signe de Senjak de venir nous aider. Je le conduis au corps paralysé d'Oskar en lui expliquant la situation et, pendant qu'il psalmodie pour le désenvoûter, je retourne au premier cercueil en évitant soigneusement de marcher sur le pentagramme.

En bandant mes muscles, je pousse le couvercle du sarcophage qu'Oskar n'avait pas réussi à bouger et découvre à l'intérieur l'une des danseuses, à moitié asphyxiée, le corps couvert de dessins à la craie et de sang. Apeurée, celle-ci se redresse pour avaler une goulée d'air frais. Elle se souvient avoir dansé, dansé et encore dansé en obéissant aux ordres de Shipton, son esprit s'est obscurci, sombrant peu à peu dans un état de transe hypnotique, puis plus rien... Je lui conseille de rester là en faisant gaffe au pentagramme et d'attendre l'arrivée des soldats, puis je rejoins les autres.

Grâce à ses sortilèges, Saintilius a réussi à désenvoûter Oskar, et même à le déparalyser par la même occasion. Ayant à peine retrouvé ses esprits, ce-dernier fonce illico vers la porte suivante, il se débarrasse du zombie en faction de 2 tirs laser et explose la serrure d'un autre tir. Entrouvant la porte, il découvre alors une salle de 5x5 mètres, avec 2 autres sarcophages surmontés de gisants, 2 pentagrammes sur le sol ... et 3 zombies qui se tournent immédiatement vers lui. N'ayant nulle envie de se taper de nouveaux morts-vivants, il repousse la porte et, avec l'aide de Saintilius, la bloque du mieux possible avec le corps du zombie qu'il vient de lasériser. Puis, ne voulant pas attendre l'arrivée des militaires et s'empêtrer dans ses explications, Oskar part en courant vers la pièce suivante qui surplombe l'entrée de l'église. Saintilius lui emboîte le pas.

Derrière eux, je balance par-dessus la rambarde le corps paralysé du deuxième garde, qui vient s'écraser lui aussi en contrebas sur les bancs de l'église parmi les militaires. Ces-derniers ouvrent le feu au jugé, mitraillant ma position surélevée, et je ne dois mon salut qu'en bondissant en arrière, éraflé par une balle et me prenant quelques éclats de bois au passage. Plutôt que suivre mes compagnons, je préfère alors retourner auprès de la danseuse et attendre les soldats pour me faire passer, comme elle, pour une victime... Je me barbouille le visage de craie et, essayant de prendre un air apeuré, je conduis la danseuse vers l'escalier à la rencontre des militaires en train d'investir les lieux.

De son côté, Oskar se précipite donc dans la grande pièce à l'extrémité de cet étage et, voyant un escalier en colimaçon monter vers un niveau supérieur, il fonce sans réfléchir ... oubliant l'autre homme de main que nous avons aperçu en arrivant par l'échelle ! Dissimulé dans un coin hors de son champ de vision et armé d'un vieux fusil de chasse, ce dernier tire sur Oskar qui, de dos, lui offre une cible facile. Alors qu'il arrive aux premières marches, celui-ci est atteint dans le dos et s'écroule inconscient ! Derrière lui, Saintilius évite la même erreur et, sans rentrer dans la pièce, se planque contre le mur du couloir en commençant à psalmodier. L'homme menace d'achever Oskar quand il voit avec surprise son fusil tomber en poussière ; profitant de son étonnement, Saintilius gagne sa position et l'assomme promptement de sa canne, avant de s'occuper d'Oskar. Il extrait la balle avec son vieux couteau de chasse, applique un cataplasme sur la blessure et lui fait un bandage avec de vieux bouts de tissu.

Soigné tant bien que mal par le houngan, Oskar finit par revenir à lui et suivi par Saintilius, ils commencent à gravir les marches. Mais n'arrivant pas comme d'habitude à être silencieux, il attire l'attention de sentinelles postées en haut de l'escalier, et un garde s'approche : « *Qui va là ?* » Oskar reste muet, son pistolaser à la main, prêt à tirer ...

De mon côté, tirant la danseuse amnésique et effrayée derrière moi, je tombe sur les premiers soldats anglais arrivant par l'escalier. Ceux-ci la font évacuer immédiatement mais, essayant trop vite de nous disculper, je m'embrouille dans mon baratin et mentionne prématurément mon compatriote américain à l'accent germanique. Suspicieux, les 2 militaires me mettent en joue en appelant leur officier. Ce-dernier rejoint ses hommes mais, alors qu'il s'avance vers moi pour m'interroger et malgré ma piètre mise en garde, il traverse le pentagramme peint sur le sol.

Pris de tremblements, ses yeux se révulsent et avant que quiconque ait pu réagir, il abat d'une balle dans le ventre le soldat le plus proche.

Alors qu'il s'apprête à tirer sur le second soldat, surpris par la réaction inattendue de son gradé, je bondis sur lui et lui attrape la main. La balle manque sa cible et nous commençons à nous battre au corps-à-corps. Je cherche à le faire tomber dans l'escalier tout en l'empêchant de me tirer dessus à bout portant. Visiblement sous le choc, l'autre soldat ne sait que faire, il hésite un bref instant avant de tourner les talons et de s'enfuir hors de la pièce. Des hurlements atroces retentissent bientôt, alors que le fuyard tombe nez à nez avec les 3 zombies ayant réussi à pousser la porte bloquée par Oskar ; les morts-vivants éviscèrent le malheureux et commencent à lui dévorer les entrailles vivant !

Au niveau supérieur, dès qu'il aperçoit une silhouette se profiler en haut des marches, Oskar tire un coup de laser, atteignant le garde dans la cuisse. Tout en prévenant un comparse, l'homme jette un couteau en direction d'Oskar mais manque sa cible : « *Alerte ! Des intrus ! Des sorciers crachant du feu !* » Gêné par Oskar, Saintilius essaie de frapper l'opposant avec sa canne mais sans succès. Un deuxième couteau rate Oskar de peu, mais lui ne rate pas son tir laser et l'assaillant dégringole mort dans l'escalier en colimaçon. Oskar grimpe alors les marches restantes et tire sur un second garde posté en sentinelle, armé lui d'une machette. Il foire son tir, mais il est dépassé par Saintilius qui se jette sur l'homme et lui fracasse proprement le crâne d'un bon coup de canne.

En haut, ils découvrent un petit couloir sur leur gauche, un sur leur droite en forme de T, avec 3 portes de chaque côté, ainsi que des fenêtres tout au bout des 2 extrémités. Une porte fermée se trouve aussi devant eux. Jetant un œil par une fenêtre, Oskar voit un sacré bordel en bas dans la rue. Les militaires investissent l'église, trois jeeps et un transport de troupe se sont garés devant le bâtiment et les Anglais ont monté à la va-vite des barrages pour essayer de tenir à distance une foule en colère, des adeptes du Possé comme des chrétiens, furieux de voir leur lieu de culte profané par les soldats. C'est tendu !

S'avancant dans le couloir sur leur gauche, Oskar et Saintilius mettent rapidement un plan d'action au point. Le houngan lance un sortilège sur le mur, en bois, puis il frappe d'un grand coup de canne la paroi affaiblie pour qu'Oskar déboule dans la pièce située derrière. Mais la canne de Saintilius se fiche bêtement dans le bois vermoulu, alertant l'occupant qui entrouvre la porte.

« *Gardes, que se passe-t-il ?* » lance une voix masculine. « *Nous sommes attaqués* » répond Oskar du tac au tac en taïno. « *Prévenez Wilna, elle va régler ça. Nous ne pouvons être dérangés sous aucun prétexte, sinon le rituel va échouer !* » répond l'homme d'un ton autoritaire en refermant la porte. Aussitôt, Oskar défonce la paroi vermoulue d'un bon coup d'épaule et surgit ainsi dans une petite chambre, avec un lit, une table couverte de composants et des inscriptions vaudous sur les murs, se retrouvant devant un houngan tout étonné : Sonel Ocean, le sorcier du cimetière ! Sans hésiter, Oskar l'abat d'un tir laser en pleine poitrine et, alors que l'homme s'écroule mort, Oskar est rejoint par Saintilius qui retourne le lit contre le trou dans la paroi.

Au premier étage, aux prises avec l'officier anglais possédé, je n'arrive pas à le faire tomber dans l'escalier. L'homme est coriace et nous échangeons plusieurs coups sans qu'aucun ne prenne l'avantage. Je finis cependant par le désarmer en frappant sa main contre un mur et je roule-boule en arrière pour me désengager de ce stérile corps-à-corps. Ne réussissant pas à l'atteindre au paralysant par deux fois, je décide de rompre le combat et, plus rapide que mon adversaire envoûté, je pars en courant rejoindre mes deux compagnons. En bas, le rez-de-chaussée est envahi par les militaires et, évitant de justesse les 3 zombies occupés à dévorer le soldat, je fonce jusqu'à l'escalier en colimaçon.

Je découvre plusieurs cadavres sur le trajet -Oskar est passé par là- et, parvenu au dernier niveau, je remarque immédiatement le mur défoncé sur ma gauche. Je m'empresse de rejoindre mes compagnons pour faire le point. Saintilius nous informe que Tyrek Anderson, aidé de son séide Tremaine Shipton et de ses sorcières Wilna Raphael et Islande Lafleur, doit être occupé à effectuer le rituel. Il ressent d'ailleurs une étrange présence de l'Au-delà à cet étage ...

Bien sûr, la puissance du rituel s'affaiblira au fur et à mesure que les militaires délivreront de leurs sarcophages les danseuses, utilisées en remplacement des prisonniers que nous avons libérés, mais nous décidons néanmoins d'agir. Je demande à Saintilius de me transférer de l'énergie et, utilisant mes pouvoirs, je détecte par télépathie une personne dans chaque pièce du couloir de droite, 2 personnes dans la pièce du fond et une présence intelligente non-vivante dans la salle centrale.

Nous nous rapprochons silencieusement de la porte du fond. Oskar la défonce d'un violent coup de pied et, tandis que je lance une illusion pour nous donner l'apparence de sectateurs, Saintilius se met à psalmodier. Un énorme bruit de tonnerre retentit, comme si la foudre était tombée dans la pièce, et nous découvrons Tyrek Anderson et son acolyte Shipton en plein rituel d'invocation. Surpris par notre arrivée tonitruante, les deux hougans sont déconcentrés sur-le-champ, brisant net le rituel en cours.

Oskar tire un coup de laser sur Shipton, se contentant malheureusement de l'effleurer, tandis que je tire au paralysant sur Anderson, ce satané "Baron Samedi" qui m'a lancé sa malédiction ... mais mon tir semble rebondir sur sa peau couverte de craquelures comme un gâteau trop cuit ! Shipton lance sur Oskar le couteau sacrificiel qu'il avait dans la main, lequel vient se fiché dans le mur sans nous toucher, et Anderson bondit comme un félin. En un clin d'œil, comme s'il venait de se téléporter, le voilà sur moi, m'agrippant vigoureusement par les épaules et plongeant son regard dément dans le mien : « *Tu es déjà en mon pouvoir, pauvre idiot ! Tu m'appartiens ! Obéis à ma volonté et attaques les mécréants qui t'accompagnent !* » m'ordonne-t-il d'un ton macabre.

Grâce au talisman de protection de Saintilius, je parviens à résister et Oskar, qui se tient à mes côtés, lui balance une patate en pleine tronche. C'est comme s'il venait de frapper un tronc d'arbre, mais l'uppercut de l'ancien boxeur fait mouche ; sous l'effet de sa protection surnaturelle, Tyrek Anderson ne s'écroule pas, mais il retombe en arrière, la mâchoire meurtrie. Saintilius en profite et rentre dans la pièce, s'interposant entre Shipton et nous, et les deux sorciers commencent à se battre au corps-à-corps. Dans notre dos, nous entendons une porte s'ouvrir et, du coin de l'œil, j'aperçois une sorcière que nous n'avions jamais vue auparavant. Une Occidentale, une rouquine au corps couvert de tatouages, probablement la dénommée Islande Lafleur !

Faisant mine d'obéir au sorcier, je me retourne lentement vers Oskar ... et tire au paralysant sur la sorcière, qui se retrouve illico paralysée. Dans la salle, pendant que Shipton et Saintilius continuent de se battre, Tyrek Anderson recule et se met à incanter. Des éclairs sortent de ses doigts, comme l'Empereur Palpatine dans *'Le Retour du Jedi'*, et touché de plein fouet par les décharges d'énergie, Oskar est projeté plusieurs mètres en arrière dans une gerbe de lumière. Il retombe sur Lafleur, à moitié assommé, ses habits tout brûlés, y compris ses sous-vêtements en texlar damarkev !!! Au cas où, je préfère me réfugier dans la chambre d'où est sortie la sorcière et reste sur la pas de la porte.

De son côté, bien qu'affaibli par l'envoûtement lancé sur la salle du rituel, Saintilius finit par assommer son adversaire d'un bon coup de canne. Shipton hors d'état de nuire, il se retourne pour attaquer Tyrek Anderson quand Oskar se redresse en chancelant, tout fumant, et tire un coup de laser sur le sorcier. Bien que touché, celui-ci reste debout (!) et, tandis que Saintilius en profite pour le frapper avec sa canne, la porte à côté d'Oskar s'ouvre soudainement sur une Wilna Raphael en furie qui se jette sur lui, armée d'un couteau. In extremis, je l'immobilise d'un coup de paralysant.

Mais au même moment, évitant son coup de canne, Tyrek Anderson attrape Saintilius, le soulève au-dessus de lui en lui cognant violemment la tête contre le plafond et lui brise les cervicales d'un coup sec. L'ermite hougans retombe mort sur le sol.

Oskar voit rouge et le venge dans la foulée, atteignant le sorcier d'un tir laser en pleine tête, avant de s'écrouler, épuisé.

Je me sens immédiatement libéré de ma malédiction et, pendant qu'Oskar reprend son souffle, j'assomme pour de bon les deux sorcières encore paralysées à coups de lattes. Mais nous ressentons toujours une présence maléfique, une atmosphère oppressante, planer sur les lieux. Oskar est d'avis de déguerpir, mais ayant vu les effets d'un simple pentagramme sur l'officier anglais, je n'ai aucune envie que les militaires tombent sur l'Iwa maléfique invoqué par Tyrek Anderson et Tremaine Shipton.

Il ne faut pas traîner, car nous entendons désormais les soldats anglais progresser au premier étage ! Jetant un coup d'œil par le trou de la serrure sur la pièce centrale, j'aperçois 2 zombies juchés sur des tonneaux d'alcool. Un bon coup de laser sur les tonneaux devrait enflammer la pièce ... J'emprunte son pistolet à Oskar qui, bien mal en point, se dirige vers l'escalier en chancelant. Arrivé en bas des marches, celui-ci s'écroule par terre devant les militaires qui, vu son piteux état, appellent des brancardiers pour l'emmener. Resté seul, j'explose la serrure d'un tir laser mais, gêné par les 2 zombies qui s'avancent vers moi en grognant, je n'arrive pas à atteindre les tonneaux de plusieurs tirs ... et ressens la présence de l'Au-delà s'approcher du seuil de la salle.

Un peu paniqué, je réussis à me débarrasser du premier zombie d'un tir en pleine tête à bout portant. J'esquive les attaques du second, qui ne me griffe que légèrement, et je parviens finalement à tirer sur les barriques d'alcool. Celles-ci s'enflamment d'un coup, un cri d'outre-tombe déchirant me perce les oreilles et une boule de feu embrase la pièce avant de s'attaquer à la charpente du bâtiment. Sous le souffle de l'explosion, le zombie qui me fait face est projeté en flammes à quelques mètres et, alors qu'il se relève lentement, je prends mes jambes à mon cou et m'échappe par une fenêtre. Derrière moi, comme sous un effet magique, l'étage est déjà en flammes et le feu gagne le reste de l'église. Je m'échappe discrètement par les toits avoisinants, retrouvant mes réflexes de traceur de parkour.

De son côté, Oskar a été soigné par les infirmiers anglais et, en compagnie de Jamarr et des danseuses rescapées, il est interrogé par les soldats. La foule s'est calmée, après quelques tirs de semonce, et la police locale est arrivée sur les lieux. Les pompiers ont aussi été appelés pour maîtriser l'incendie qui ravage l'église. Se faisant passer pour un touriste grâce à son ID américaine, Oskar utilise sa couverture de manager/entraîneur sportif venu proposer une affaire au riche Clendon Lacruse et, en entendant ce nom, les policiers prennent les choses en main. Ni une ni deux, ils extirpent Oskar et son chauffeur Jamarr des griffes des militaires et proposent même de le raccompagner à son hôtel !

Arrivé sur place, Oskar donne à Jamarr les US\$ 2'000.- de Clendon Lacruse pour qu'il se rachète un véhicule et rejoint sa chambre pour se reposer. Je le retrouve à l'hôtel et, pendant qu'il pionce, je prends une douche, me soigne enfin à l'aide du med-kit puis je sors dans Hamilton. Je rejoins l'église la plus proche pour faire une prière à l'attention de Saintilius qui s'est sacrifié dans ce combat et m'arrête ensuite dans un restaurant où je m'empiffre de fruits, de brochettes et de plats en sauce, le tout accompagné de boissons en tout genre. La mort de Tyrek Anderson a fait disparaître sa malédiction et je savoure le fait de ne plus avoir cette épée de Damoclès au-dessus de ma tête.

Vers 18h00, Jamarr vient nous récupérer car il est temps de rejoindre la porte de transit. Nous quittons Hamilton en direction du Nord-Est et rejoignons la réserve naturelle de Walsingham. Après avoir pris congé de ce brave Jamarr, nous plongeons dans l'étang du « Blue Hole » et regagnons la grotte souterraine. Je dois aider Oskar qui, piètre nageur, manque de se noyer dans le boyau souterrain... Avant de franchir la porte de transit, nous informons rapidement Budi des derniers événements. Dire que nous ne sommes arrivés que 2 jours plus tôt, 2 jours qui nous semblent être une éternité.

Nous avons réussi à arrêter le rituel. Principalement en tuant tout le monde !

Les sorciers vaudous accomplissaient ce rituel lié à l'océan et à l'orage, à des dates spécifiques liées à la disparition des navires, soit pour couvrir leur disparition, soit pour les provoquer. Mais obéissaient-ils à des forces supérieures ? Et dans quel but ? En tout cas, aucune trace de Nomeg à ce stade.

Équipe de Porto Rico (1963) :

Budi (rédacteur) et Hallen

Nous sommes le 03 février 1963, le climat est doux et sec, il fait 15°C.

Mangrove, canne à sucre, rhum, grenouilles coqui, lagunes naturellement bioluminescentes, sports nautiques (plongée, surf), architectures espagnoles, population bigarrée (amérindiens taïnos, colons espagnols, esclaves africains, riches anglais et américains), le décor est planté ...

Nous arrivons avec Hallen par une grotte sous la jungle d'un parc national à l'Est de l'île.

La porte de transit est camouflée dans une caverne du Rio Camuy, au milieu de la forêt tropicale humide montagneuse El Yunque, et notre contact Marcus Montgomery nous y attend.

Marcus est une sorte de rasta maquillé d'étranges zébrures blanches, toujours souriant, jamais stressé, avec de la bonne marijuana qu'il est prêt à faire tourner.

Sous prétexte de junkie traînant sans but, il voit et entend tout sur les rumeurs urbaines.

Marcus nous mène en pick-up jusqu'à la capitale San Juan, et nous discutons avec lui sur la route entre les champs de canne à sucre ...

Quand nous l'interrogeons sur l'actualité de la région, il nous parle d'une innovation technique :

Le radiotélescope d'Arecibo sera inauguré aujourd'hui.

Avec son miroir sphérique de plus de 300 mètres de diamètre encastré dans le paysage karstique de la région d'Arecibo, il sera le plus grand radiotélescope du monde jusque dans les années 2010.

Lors de son inauguration, prévue dans l'après-midi, un message va être envoyé vers l'espace à destination d'éventuelles civilisations extraterrestres ...

Marcus connaît un ingénieur qui bosse sur le projet, un certain Duron Strickland ...

Concernant les forces de pouvoir, il nous informe que ce n'est pas le gouverneur espagnol l'homme le plus influent ici, mais plutôt des gangs qui se partagent le contrôle de San Juan.

Le plus puissant est celui de Delmar Sturridge, mais ses principaux rivaux sont les clans de Darell Millward et de Devan Oliphant ...

En ville, nous prenons un hôtel et je cherche l'ingénieur étranger en appelant tous les hôtels de la ville.

Pendant ce temps, Hallen demande à Marcus de nous trouver un pilote et il part se balader seul en ville, atteignant la forteresse en ruines de la pointe Nord-Ouest.

En regardant la mer, la météo et sa résonance lui semblent normales... mais il repère 2 zombies qui cherchent à lui couper toute retraite possible de la tour où il s'est perché !

Il saute de la tour sur les créneaux de la muraille, les morts-vivants ne sont pas assez agiles pour le poursuivre, et il disparaît de leur vue en escaladant la paroi extérieure de l'enceinte jusqu'à la mer. Sur les récifs, il s'enduit d'algues et de guano pour changer son odeur. Puis il contourne les ruines et piste les traces de terre laissées par les zombies pour voir d'où ils venaient ...

Ils semblent être revenus à la vie au pied de la forteresse, s'extirpant de la terre pour se mettre en chasse de Hallen ... sûrement des Noirs morts durant la colonisation espagnole et ayant pourri sur place. Hallen repère dans une ruelle une femme étrange qui regarde vers les ruines. A son look, elle pourrait être la prêtresse vaudou ayant relevé ses morts contre lui. Elle quitte les lieux, Hallen essaie de la prendre en filature, mais il la perd en ville.

Il m'appelle alors que je viens de terminer ma recherche, j'ai trouvé l'ingénieur et reçu un rencard de Marcus pour le pilote. Hallen achète un scooter à un jeune, passe prendre une douche à l'hôtel et, tandis que je me love contre son dos, il roule jusqu'au tarmac au Sud de la ville. Là, Marcus nous présente son pilote Terry (le black dans la série Magnum, mais avec un hydravion).

Theodore « Terry » Calvin, parfois aussi surnommé « T.C. », est un pilote américain démobilisé de la guerre du Vietnam (encore en cours, nous sommes sur la même planète que pour notre épreuve de combat de la Mégacadémie) à cause d'une blessure. Il possède une petite société de transport aérien nommée *Island Hoppers* et fait visiter aux touristes les îles de l'archipel aux commandes de son Grumman HU-16 *Albatross*.

Notre plan : Je vais me faire passer pour un journaliste et contacter l'ingénieur pour faire en sorte d'être invité à l'inauguration du radiotélescope. Hallen va quant à lui voler avec le pilote pour se rendre dans la région du radiotélescope par eux-mêmes. Là-bas, Hallen tentera une infiltration commando. Marcus reste à San Juan pour acheter du matériel de plongée ... Nous ne voyons pas d'intérêt à creuser les rivalités des gangsters en ville.

A ce stade, le radiotélescope nous attire, car il a été conçu pour envoyer des messages vers l'espace et restera le plus important jusqu'en 2010. Sa mise en fonction juste ce jour-là ne nous semble pas pouvoir être une coïncidence ...

Je retourne en ville et retrouve l'ingénieur Duron Strickland à son hôtel pour une interview-déjeuner. J'apprends que celui-ci fréquente le principal investisseur étranger du projet, le riche Dayton Ruggles, versé dans le mysticisme paranormal, la magie noire et les superstitions les plus folkloriques, et son avocat au look de vampire, Talin Jenkins ...

Au sujet du radiotélescope d'Arecibo, il faut savoir qu'il n'est normalement inauguré que le 1^{ier} novembre, et c'est donc l'apport des fonds de Ruggles qui a permis de terminer le projet plus tôt. J'insiste pour que Strickland m'invite à l'inauguration du radiotélescope à la place de sa fiancée, afin de rencontrer ces hommes louches.

Pendant ce temps, Hallen vole jusqu'à la région d'Arecibo, l'hydravion se pose sur le large fleuve et notre survivaliste contourne la jungle pour arriver vers 15h30 sur le site du radiotélescope.

Il se planque dans la forêt sur une hauteur et observe les lieux.

(CF Documentation 06)

Il repère un homme sur la structure triangulaire au-dessus du miroir géant, puis 2 types patibulaires qui arrivent en téléphérique et agressent l'inconnu !

Du coup, Hallen se rapproche du bâtiment contrôlant les télécabines, monte dessus et saute sur le toit d'une cabine redescendant à vide.

Dans le bâtiment de contrôle, il entend 2 ouvriers, appelés pour une réparation par un ingénieur, ne comprenant pas qu'on leur réponde que 2 autres ouvriers sont déjà montés pour répondre à cette demande ... Hallen se dit que ça doit être les deux agresseurs qui se sont fait passer pour eux. Les 2 ouvriers montent dans la cabine sur le toit de laquelle Hallen est planqué, et elle est mise en marche pour atteindre la structure triangulaire du radiotélescope.

Une fois en haut, Hallen saute du téléphérique sur la passerelle et il intervient juste à temps pour empêcher les deux types de balancer leur victime par-dessus bord, après lui avoir démonté la gueule et cassé les côtes. Il en paralyse un et poursuit l'autre qui prend la fuite, tout en ordonnant aux 2 vrais ouvriers sidérés de redescendre chercher des secours.

L'agresseur en fuite saute sur la catwalk sous la passerelle, et Hallen l'intercepte en prenant le risque de lui sauter directement dessus ! Ils se battent en roule-boulant 50 mètres au-dessus du miroir géant, et le black, balaise, réussit une fois encore à lui échapper après lui avoir décoché un bon crochet du droit.

L'assaillant tente de sauter sur la cabine du téléphérique qui redescend avec les ouvriers pour s'échapper, mais Hallen lui tire dessus au paralysant... pas assez vite malheureusement pour l'empêcher de sauter ... mais comme il est paralysé, l'homme ne parvient pas à s'accrocher à la cabine et s'écrase 50 mètres plus bas sur le miroir !

Hallen remonte par une échelle métallique sur la passerelle principale et soigne l'ingénieur blessé. Il s'agit du célèbre astronome polonais Aleksander Wolszczan, mais Hallen est trop ignare, ça ne lui dit rien du tout ... Hallen l'informe rapidement qu'il s'appelle Carter, qu'on en veut à sa vie, que des secours vont arriver et qu'il reviendra plus tard lui parler à l'infirmerie.

Puis il attache le premier agresseur avec de la corde en texlar et attend qu'il se déparalyse pour le suspendre au-dessus du vide. Il l'interroge alors en lui faisant croire qu'il va couper la corde s'il ne parle pas, s'appuyant sur son camarade écrasé en bas pour renforcer son baratin.

Le tueur lui avoue avoir été envoyé par l'un des gangs de la capitale San Juan, celui de Darell Millward, mais il ignore les raisons qui poussent le caïd à vouloir faire assassiner l'astronome.

Hallen le remonte, l'assomme et le fait redescendre jusqu'au miroir ; puis il attache l'autre extrémité de sa corde à la structure et descend lui aussi sur le miroir en rappel (quel yamakasi !).

Mais voyant qu'une équipe de sécurité et des brancardiers remontent par le téléphérique, il décide de couper sa corde en tirant au laser sur son attache, ficelle son prisonnier et rejoint le bord du miroir, avant de faire descendre le type avec la corde jusque dans les fourrés en contrebas, s'aidant quant à lui d'un palmier pour le rejoindre.

Il cache le type dans le sous-bois, bien camouflé.

C'est alors que je l'appelle pour faire le point.

Je suis arrivé moi aussi sur le site en voiture, en compagnie de l'ingénieur Strickland.

Nous convenons que j'aille à l'infirmerie pour interroger l'astronome blessé sur ses relations avec la pègre.

Je fais semblant que quelque chose mangé pendant le déjeuner ne passe pas et que je dois voir un docteur avant de rejoindre mon hôte à la soirée d'inauguration. Celui-ci me dépose donc au bâtiment de l'infirmerie et me donne rendez-vous à la réception à 19h00.

Je me retrouve bientôt en compagnie du polonais Aleksander Wolszczan, en train d'être interrogé sur son agression (pour lui inexplicable) par un officier de la sécurité militaire. Ce-dernier a posté un garde pour le surveiller.

Avec ses côtes cassées, l'homme est intransportable avant le lendemain et la police viendra alors elle aussi l'interroger (il ne faut pas gâcher la soirée d'inauguration, avec la présence des médias, par une mauvaise publicité !).

L'officier donne des ordres afin d'organiser une battue car il pense qu'un agresseur s'est échappé, et qu'un de ses hommes (il suppose qu'Hallen est l'un d'eux) est peut-être en mauvaise posture.

Des petits groupes de soldats se mettent donc à sillonner la zone, et Hallen doit se planquer encore mieux. Mais c'est un expert de la survie en milieu hostile, et évitant les patrouilles, il décide de rejoindre discrètement l'infirmerie ...

L'officier finit par quitter les lieux et je fais alors semblant de m'évanouir à cause d'un malaise vagal pour me transférer dans le blessé. Je vérifie ainsi son identité ainsi que ses motivations, lesquelles se révèlent n'être que strictement scientifiques : Juste l'espoir de découvrir les premières planètes extrasolaires avec le radiotélescope ...

Rien ne semblant le relier à la pègre, on décide d'exfiltrer l'ingénieur hors du bâtiment.

Toujours dans le corps de Wolszczan, je fais mine de souffrir et demande au soldat en faction d'aller chercher une infirmière, puis j'ouvre la fenêtre de ma chambre à Hallen.

Ce-dernier descend mon corps cristallisé, il entoure l'astronome blessé d'un matelas ficelé avec un drap, je me rétro-transfère, il me passe Wolszczan par la fenêtre et, le matelas amortissant son transport, nous le portons ainsi, en nous éloignant dans la jungle, jusqu'à une nouvelle planque dans les hauteurs.

Là, Hallen et moi nous séparons.

Je reviens sur le site et va à la rencontre d'une patrouille. J'explique aux gardes que d'autres gangsters sont venus enlever Wolszczan à l'infirmerie et qu'ils voulaient me tuer car j'avais été témoin de son enlèvement ; j'ai donc dû m'enfuir et, prétextant vouloir parler à l'officier responsable, ils me conduisent au centre de commande ...

Pendant ce temps, Hallen cause avec Wolszczan et s'assure qu'il ne sait vraiment pas pourquoi des gangsters ont envoyé des hommes pour le tuer. Il se fait passer pour un homme de main du gang principal de Delmar Sturridge, chargé par son boss de le protéger des hommes de Darell Millward ! Wolszczan a vraiment peur et lui promet de le récompenser s'il l'aide à rejoindre l'aéroport d'Arecibo pour quitter l'île ...

Interrogé sur de possibles changements récents concernant la technique du radiotélescope depuis l'arrivée du nouvel investisseur, le polonais reconnaît qu'il y a des zones des machines auxquelles il n'a plus accès, mais il fournit quand même à Hallen son passe pour rentrer dans les labos ordinaires.

Notre plan est désormais que j'embobine l'officier pour qu'aucun soupçon ne pèse sur moi, avant de rejoindre la soirée inaugurale afin d'y rencontrer le riche Dayton Ruggles et son avocat d'affaires Talin Jenkins, que j'interrogerai en tant que journaliste.

Pendant la soirée qui occupera tout le monde, Hallen pourra s'infiltrer dans les étranges zones techniques désormais interdites même au personnel le plus qualifié, et aussi dans les appartements privés de Ruggles et Jenkins ...

Mon baratin auprès des autorités fonctionne et on m'accorde le droit d'assister à la soirée. Le radiotélescope est mis en marche, puis nous sommes amenés à un buffet mondain, avec toutes les huiles de l'installation scientifique et quelques politiciens de la ville d'Arecibo.

Je me fais présenter par Strickland à Ruggles et Jenkins et j'entame une conversation / interview / interrogatoire pour essayer d'en savoir plus sur les intentions cachées de leurs investissements ; mais sans trop forcer la chose, car j'ai déjà pas mal attiré l'attention sur moi. Comme il y a d'autres journalistes présents, j'essaie juste de pousser certains collègues influençables à poser les questions qui gênent à ma place ...

Pendant ce temps, la nuit étant bien tombée, Hallen se repose un peu avant de partir vers les laboratoires de contrôle du radiotélescope avec la carte magnétique du polonais.

Il rentre dans les labos, presque déserts à cette heure, et entreprend une fouille en règle. Il doit être discret pour éviter de tomber nez à nez avec des scientifiques retardataires rangeant leurs dossiers, et ce petit jeu du chat et de la souris dure un moment. Pour faire diversion, Hallen crée un éboulement dans la réserve de papeterie, qui les occupera quelques temps.

Il trouve ensuite une armoire fermée à clef, qu'il ouvre par effraction, contenant des pièces électroniques, certes terrestres, mais d'une technologie dépassant celle des années 60 ! Hallen est obligé de paralyser un savant ayant l'accréditation nécessaire pour le sous-sol interdit. Il l'attache ensuite dans les chiottes, comme si le gars s'était étouffé en se pendant à sa cravate pour augmenter la jouissance de sa masturbation !

Déguisé en scientifique avec une blouse, Hallen prend ensuite l'ascenseur pour le niveau secret, enfin accessible avec la carte magnétique du pauvre branleur amateur de strangulation.

Il débarque devant des gardes en tenue plus high-tech et leur présente son badge, mais sa tête non connue déclenche leur suspicion, et il doit les paralyser avant qu'il ne lance l'alerte d'intrusion.

Il passe par un sas blindé dans une grande salle avec 8 sentinelles armées de matraques, chacune attribuée à une porte. Il se rend à l'une d'elles, le garde lui ouvre en voyant son passe, et il découvre une machinerie totalement WTF, sûrement d'origine alien ! Mais Hallen est un pro du milieu naturel, il n'entrave rien à la technologie, donc il ne sait absolument pas à quoi tout ça pourrait servir !

Il se repose donc un quart d'heure, pour simuler qu'il ait travaillé dans la pièce, puis appelle le garde pour qu'il lui rende un service. Dès que ce dernier rentre, il le paralyse. Puis il change de déguisement, prenant l'uniforme du garde et son casque à visière fumée.

Il sort des machineries et marche tranquillement jusqu'au centre de la grande salle ...

Là, il ouvre subitement le feu sur les autres sentinelles, cherchant à tous les paralyser par surprise ! Il se prend évidemment quelques coups de matraques sur la tronche, mais parvient à son but et tous sont rapidement statufiés. Malheureusement, l'un d'eux est parvenu à prévenir un collègue dans une salle de sécurité, par un interphone, avant d'être atteint d'un tir de paralysant. Hallen ne traîne pas et pénètre dans cette pièce, il endort aussi son occupant et explose les systèmes de contrôle des caméras de surveillance avec son pistolaser. Puis il enferme tous ses prisonniers statufiés dans une petite pièce, contenant aussi des machines bizarres, et en fond la serrure au laser.

En ouvrant une autre salle, il découvre un scientifique en train d'assembler ce qui ressemble à une sorte de siège d'hypno-éducation en kit ! Il le paralyse aussi, puis comprend que ce siège doit leur servir justement à apprendre comment utiliser les technologies supérieures qui les entourent.

Aussi, il décide de s'y assoir et de se lancer le programme d'apprentissage pour lui-même ! Il pourra peut-être ainsi mieux piger ensuite à quoi rime tout ceci ...

Pendant ce temps, j'ai appris peu de choses durant mon entretien avec les grands pontes. Ruggles est un peu "m'as-tu-vu", et on peut en jouer pour le faire causer, mais Jenkins veille au grain et répond à sa place en évitant habilement toutes les questions gênantes. Tout à coup, un garde arrive et prend Jenkins à part ; celui-ci a l'air affolé et le suit immédiatement pour aller gérer ce "problème imprévu". Je comprends donc que mon collègue ethnoranger est peut-être en mauvaise posture, aussi j'essaie de le joindre par communicateur planétaire ; mais je n'y parviens pas, comme si un brouillage radio de haute technologie m'empêchait maintenant de contacter qui que ce soit !!! ...

L'esprit embrumé, Hallen revient à lui, comme s'il était victime d'une surcharge cognitive. Il se débranche de l'appareil et ouvre le sas pour ressortir de la pièce ...

Stupéfaction ! Au-delà du sas, il ne voit plus la grande salle souterraine mais une forêt de mangrove !!! A-t-il été téléporté avec la pièce ailleurs sur Porto-Rico ?

Il fait quelques pas, de la boue jusqu'aux genoux, et entraperçoit dans l'obscurité nocturne des silhouettes de zombies qui se rapprochent de lui, l'encerclant en grognant ; ils sont nombreux et avancent inexorablement. Il tire au laser sur l'un d'eux et profite de cette trouée dans l'encercllement pour s'enfuir, courant à travers le bois marécageux, les morts-vivants aux fesses. Hallen les distance facilement, puis monte à un arbre pour essayer de repérer où il se trouve ... De la jungle à perte de vue, il n'en a donc aucune idée !

Il redescend et entend alors une voix de femme qui chante. Se rapprochant discrètement, il aperçoit sur un îlot la femme houngan qui l'avait déjà attaqué à San Juan. Elle se livre à des rituels étranges et inquiétants ... Caché dans les fougères, Hallen la suit dans sa balade nocturne en forêt, jusqu'à un arbre noueux au pied duquel elle se met à méditer. Mais il est repéré par un gardien zombie qui l'agresse ; Hallen ne veut pas attirer l'attention de l'houngan, aussi il ne dégaine que son couteau, prêt à en découdre, quand tout à coup ...

Il se réveille, encore assis (et même attaché) sur le siège de l'hypno-éducateur ! Tout ce qui a précédé n'était-il qu'un rêve, ou bien une projection dans un univers virtuel due à l'hypno-éducation, ou bien encore les effets d'un sort vaudou ???

Talin Jenkins, l'avocat au look de vampire, est présent, ainsi qu'un scientifique et un garde. Tous se demandent si Hallen ne s'est pas grillé le cerveau sur ce siège qui n'était pas encore prêt à l'emploi ! Jenkins essaie de faire parler Hallen, usant même de l'hypnose, mais Carter résiste en jouant l'idiot rendu gaga par lobotomie informatique. Puis, quand le pâle gothique s'approche de trop, il lui envoie un bon coup de boule dans la gueule !

Mais le milliardaire Ruggles finit par débarquer lui aussi, en engueulant tout le monde pour ce fiasco. Il demande aux gardes de sortir en emportant tous les scientifiques, et de les raccompagner chez eux. Il ordonne à l'avocat de se barrer aussi, pour aller lui réserver un vol pour la Nouvelle Orléans. Tous obtempèrent, et il ne reste bientôt plus que Ruggles et Hallen ...

C'est alors que j'annonce à mon camarade que c'est moi, Budi, transféré dans le milliardaire !

Lorsque j'ai senti que ça prenait une mauvaise tournure, je me suis transféré en lui, mais un rejet psychique m'a fait perdre quelques heures. Je n'ai appris que peu de choses le concernant :

Son vrai nom est bien Dayton Ruggles, il parle le louisannais, un mélange de français, de créole et d'acadien, et son lieu de résidence actuel est la villa du radiotélescope d'Arecibo.

Son objectif à court terme est de mettre en marche la machine, comme réclamé par le gang du Possé de Miami, et son but à long terme est d'en apprendre le plus possible sur l'occultisme, la magie noire et le satanisme.

Sa résistance mentale étant très grande, je n'ai pu réussir qu'une seule réminiscence (il ne sait rien quant à la tentative de meurtre de l'astronome polonais), et j'ai même fait les frais d'un rejet psychique.

Quand j'ai repris le contrôle, je me suis empressé de venir ici pour sortir Hallen de ce mauvais pas.

Je le libère donc, et nous explorons rapidement le reste de l'installation souterraine (une salle de briefing et une autre d'alimentation nucléaire), avant de réfléchir à ce que nous allons faire ensuite.

Grâce à ses nouvelles connaissances technologiques, Hallen comprend que le radiotélescope a été transformé en un giga-brouilleur d'hyper-ondes, camouflant aux radars terrestres comme à ceux de l'AG tout ce qui se passe dans le Triangle des Bermudes, et bloquant toutes les communications radios.

Nous sabotons les modules énergétiques, rendant toute l'installation impossible à remettre en marche. Puis nous remontons à la surface ; j'avais planqué mon corps cristallisé dans les labos, et nous appelons l'infirmerie pour réclamer une ambulance pour un scientifique irradié. Je renvoie illico les infirmiers chez eux et on met mon corps dans l'ambulance que conduit Hallen jusqu'à la villa de Ruggles.

C'est déjà l'aube ...

Tandis que je fouille la maison, Hallen va rechercher l'astronome polonais qu'il a planqué dans la jungle. Quand il revient avec Aleksander, nous nous restaurons tous les trois, on soigne Hallen et l'astronome, puis nous trouvons des documents compromettants dans un coffre-fort. En les étudiant, nous comprenons que Ruggles blanchit de l'argent pour des mafieux de Miami.

On rassemble tout ça dans une caisse, et je rédige de la main de Ruggles une lettre d'aveux de ses crimes à l'attention de la police, faisant mine d'être pris de remords.

Il est 10h du mat' ... J'avale des somnifères, puis me rétro-transfère avant que Ruggles ne s'endorme profondément. Hallen va dormir 3 heures pendant que je monte la garde, puis nous alternons notre surveillance.

Il est donc 16h00 lorsque nous quittons la villa dans la voiture personnelle du milliardaire.

Nous passons les barrages et rejoignons notre hydravion. Notre pilote Terry nous raccompagne à San Juan, où nous attend Marcus avec deux combinaisons de plongée. Hallen envoie la caisse de preuves et la lettre d'aveux par voie postale au FBI et remet le polonais sous la protection de la police locale. Puis Terry nous ramène en vol jusqu'à El Yunque, pour retrouver la porte de transit car il est déjà 18h00.

Avant d'effectuer notre transit, je contacte tous les autres pour faire le point, et comme nous avons saboté le radiotélescope, ça fonctionne !

Ouf, on va pouvoir s'organiser pour la suite ...

Équipe de Miami (1980) :

Jolinar (rédacteur) et Valéria

Nous sommes le 23 octobre 1980, le climat est doux et humide (précipitations de mousson), il fait 20°C. Végétation luxuriante, conga & rumba cubaine, néons aux couleurs vives, drogues dures, bimbos, stars du cinéma, et désillusions, le décor est planté ...

Sous couverture d'agents spéciaux (FBI et CDC), nous arrivons dans une caverne sous Miami qui sert de station d'épuration.

La porte de transit est camouflée dans l'aquifère de Biscayne qui se trouve sous la ville et lui sert de source d'eau (6 mètres sous la surface du sol), et notre contact Keenan Desteruffine nous y attend.

Celui-ci est un charmeur latino à la chemise rose ouverte sur un torse velu, moustache ringarde et banane gominée (le parfait mélange entre Athuma et Kob) !

Ce baratineur traîne dans toutes les boîtes à la mode, où il séduit les femmes de petites vertus en dansant le disco (il déteste le hip-hop), apprenant ainsi les rumeurs provenant des milieux les plus divers, les poules de luxe traînant aussi bien chez les gangsters que chez les politiciens.

Nous sécurisons le périmètre et Keenan nous conduit jusqu'à un hôtel où il nous a réservé une chambre.

Quand nous l'interrogeons sur l'actualité de la région, il nous avoue que tout n'est pas si rose que les paillettes et les néons le suggèrent :

En mai 1980, l'acquittement de policiers responsables de la mort d'un vétéran afro-américain a provoqué des émeutes : 18 personnes ont été tuées et plus de 400 blessées ...

Malgré plusieurs épisodes de crise économique et de tension raciale, ainsi que les problèmes de la corruption et du trafic de stupéfiants, Miami est actuellement en plein développement et attire toujours de nouvelles populations.

Selon Keenan, l'affaire la plus mystérieuse en ce moment est cependant la disparition inexplicquée de la chanteuse Gloria Estefan (gloire montante de la pop latino) qui devait apparaître à une soirée à la boîte « Miami Beach Nightclub », mais ne s'est jamais présentée ...

Concernant les forces de pouvoir, il nous apprend que l'homme le plus influent ici n'est pas le maire américain, mais le parrain de la pègre cubaine, Tony Montana, dit le balafre. Un homme très dangereux, tout comme ses alliés et ses nombreux ennemis ...

Il part ensuite chercher des infos pour nous sur l'underground, puisqu'il traîne dans le milieu de la nuit, et de notre côté, on se dirige vers la capitainerie. En chemin, on remarque une racaille qui nous suit. On l'interpelle, coup de pression, et on apprend des infos sur le gang des MadBull (afro-américains). À la capitainerie, on lance une opération de suivi du SS Poet avec écoute radio, manifeste et équipage.

Info utile : D'après les cartes maritimes et les routes prises par nos navires, ils se croisent tous les trois en plein centre du Triangle des Bermudes ... D'après la mythologie, ce pourrait être l'emplacement de la Cité de l'Atlantide, capitale du continent Mu disparu sous les eaux ...

Puis on va au commissariat central pour rencontrer l'anti-gang du lieutenant Martin Castillo, ou pour être précis, le « Département du Crime Organisé » (OCB) de la police de Miami, Castillo étant de plus un ancien agent de la Drug Enforcement Administration au Vietnam ...

Echanges d'info qui nous révèlent l'existence d'un 3^{ème} gang haïtien, celui du Possé (qui veut dire vaudou), et aussi que l'armateur du *SS Poet* est une société écran de Scarface ...

La ville est donc contrôlée par le gang principal des hispaniques de Tony Montana mais deux gangs concurrents principaux (MadBull et Possé) se disputent donc aussi le contrôle des quartiers ; le lieu d'affrontement principal est le port pour le contrôle des marchandises entrant dans le port de Miami. Deux flics surveillent cependant de près tout ce bordel, avec l'intention de coincer Scarface : James « Sonny » Crockett et Ricardo Tubbs, deux inspecteurs de l'OCB.

Ces flics vont s'occuper de préparer une opération contre les MadBull et nous, on retourne auprès de notre contact pour avoir plus d'info sur le gang du Possé en vue d'une action future ...

On rejoint notre contact dans un restaurant à Miami Beach Sud pour qu'il nous fasse le retour sur son enquête sur les gangs et le milieu de la nuit ... Il nous apprend du nouveau sur le gang du Possé qui n'a plus aucune activité depuis plusieurs nuits ... Bizarre ... Il semblerait qu'un rite vaudou soit en cours ... Le contact nous donne ses 2 flingues car l'on sait que l'on va devoir aider Crockett et Tubbs, et que nous n'avons que des armes technologiques. Puis nous profitons de la plage pendant une heure pour nous reposer, on repasse à l'hôtel pour prendre nos messages, dont celui d'un marin du *SS Poet* qui sera le dernier contact radio avant sa disparition le lendemain ...

Nous partons pour Little Haïti afin d'enquêter sur le gang, mais au préalable nous avons un contact téléphonique avec Budi pour le débriefing de la première journée. Mais je souhaite rencontrer un sorcier « blanc » vaudou avant de nous attaquer au problème du gang haïtien ... En effet, j'aimerais en apprendre plus sur le vaudou et éventuellement être en mesure de me protéger.

Sur place, on remarque beaucoup de symboles sur les bâtiments typiques qui ressemblent à un rituel de protection d'après nos connaissances. Puis, après avoir échangé avec une fille de joie, je finis par connaître le repère de Julian Rodrigue, un sorcier bénéfique qui zone aux abords de Little Haïti en protégeant notamment les filles de la rue.

On le retrouve sur un toit et après avoir mis en confiance le sorcier blanc, appuyés par l'utilisation d'un pouvoir psy, nous en apprenons plus sur le vaudou. Les lwas (esprits) sont invoqués par les Houngans (sorcier) afin d'avoir leurs faveurs. ... En fonction de l'esprit, on obtient des pouvoirs temporaires tels que la protection, la connaissance ou la destruction ! Marassa pour la protection, Bawon pour la mort, Ashade pour la transmission de connaissance par exemple. Les vaudous sont des « vibrants » ayant besoin de rites, d'adeptes et de composants pour réaliser leurs invocations, mais les pouvoirs peuvent être énormes si les sacrifices sont grands ! Julian Rodrigue nous donne toutes les infos de base sur le fonctionnement des rites vaudou (CF Documentation 05).

Ensuite, ce-dernier nous informe que les vaudous fonctionnent en binôme avec un maître et un disciple. Le boss des Possé est le sorcier Wilkens Fenelon, un homme très riche avant même d'être à la tête du gang et qui doit avoir été placé là par son propre comparse vaudou pour contrôler toute la Floride ... Son disciple est Johnson Salomon. Il y a 3 ou 4 sorciers qui gèrent chacun une branche du trafic : drogue, prostitution, racket. De plus, ils sont protégés par 30 ou 50 gangsters au gré des

meurtres, arrestations ... Enfin 30% des habitants de Little Haïti sont des sympathisants ! Bref ça promet ...

Avant de partir, nous négocions en échange de US\$ 1'200.- deux amulettes de protection vaudou qu'il confectionnera durant le reste de la nuit.

Il est clair que Julian Rodrigue ferait un allié parfait pour l'AMG car il est résonant, il possède un sens éthique et il est prêt à aider son prochain !

En pleine nuit dans la chaleur moite de Miami, les 2 lieutenants nous informent qu'ils sont prêts à lancer l'offensive sur le gang des MadBull dans l'hacienda, en compagnie de 3 membres du SWAT ! L'assaut tournera à notre avantage avec seulement 2 gangsters tués, Face Skull leur chef capturé avec huit de ses comparses, mais en perdant un membre du SWAT.

La fouille nous révélera qu'il fabriquait de la MET depuis quelques semaines exclusivement pour le compte du gang haïtien et nous apprenons le lieu d'échange qui se trouve sur les docks ! Mais nous découvrons aussi des esclaves sexuelles dans une chambre de la planque. De plus, Valéria trouve dans le double-fond d'un tiroir un livre sur le mythe de l'Atlantide avec un médaillon particulier (que nous gardons).

Ce curieux médaillon, utilisé en guise de marque-page dans le livre (au passage décrivant l'emplacement supposé de l'Atlantide en plein centre du Triangle des Bermudes), est en argent mais à fort taux de K-Hollandite ; ce n'est peut-être qu'un simple porte-bonheur, ou bien un véritable artefact surnaturel (car il résonne curieusement) ...

Le gang des MadBull est définitivement démantelé, après avoir déjà subi de nombreuses pertes ces derniers mois. Avant de nous quitter au petit matin, les 2 flics de Miami nous confient l'adresse du gang du Possé ; je les convaincs de nous prêter main-forte pour intervenir dans ce qui pourrait être un carnage tant le nombre de kidnappings est important et que nous craignons des sacrifices humains !

Sur le chemin de l'hôtel, Valéria s'arrête dans un cybercafé pour réaliser un piratage de haute volée afin d'implanter une fausse mission du FBI à Miami et ainsi assurer notre couverture pour quelques jours de plus aux yeux du capitaine Castillo. On se repose quelques heures à notre hôtel pendant le reste de la nuit.

Mes intentions pour le début du prochain jour : Maintenant que notre couverture est renforcée, à notre réveil, je voudrais monter une opération conjointe STUP pour l'entrepôt des docks et anti-gang pour le Possé ... Il faut convaincre Castillo de mettre le paquet ... On ne va pas réussir à 5 à s'attaquer à 50 gangsters et 5 sorciers vaudous !

Sous notre identité d'agents fédéraux, nous sommes rejoints à l'hôtel par les 2 flics de Miami pour l'opération d'assaut du manoir du Possé en plein Little Haïti. La coopération voulue par mes soins fonctionne parfaitement, puisque les stups feront la saisie de la MET sur les docks pendant que l'anti-gang s'occupera des Possé. Sur place, il s'agit d'un grand manoir délabré entouré d'une végétation mal entretenue. Le quartier complet sera bouclé par les forces de police pour nous permettre de nous concentrer sur le manoir. Arrivés sur les lieux, on se déploie tout autour de la bâtisse, puis je donne l'illusion avec mes pouvoirs psy de télépathe que les forces de l'ordre, y compris nous deux, sommes des haïtiens de base, et Valéria lance aussi un pouvoir psy pour rendre tous les occupants fatigués ... Dans notre look de MIB, nous pénétrons par l'entrée principale protégés de bouclier, évitons les mines antipersonnel disposées sous le tapis et ripostons aux tirs fournis des gangsters ...

Ça dézingue à tout-va ... des gangsters lourdement armés, des policiers bien équipés ... et des MIB bien inspirés ! La fusillade est soutenue et les flics progressent dans la bâtisse ! Valéria sait à l'aide de ses pouvoirs que 5 « vibrants » sont présents et qu'il n'y a pas de résonnant ni de Nomeg !

L'objectif est de les trouver ... Ce sera le cas dans l'aile Ouest de l'étage avec 3 houngans répartis dans 2 pièces ! Je dois faire face à deux d'entre eux et Valéria à un autre !

A l'abri derrière nos boucliers pare-balles, nous concentrons nos efforts sur les sorciers pendant que les flics et les méchants s'écharpent !!!

Heureusement que nous, les agents spéciaux, sommes équipés d'amulettes de protection vaudou pour résister aux sortilèges, car un flic subit 3 pourrissements de zombification devant les yeux de Valéria ... Ce qui est fort impressionnant ... Nous sentons que notre résonance et notre ardeur sont mises à rude épreuve.

Il me faudra 3 tirs de fusil à pompe dans la tête (!) pour venir à bout du sorcier nommé Bokor... Valéria utilisera ses pouvoirs de vampire psychique pour rendre les 2 autres sorciers inopérants, lesquels finiront criblés de balles !

Sachant qu'il reste encore 2 « vibrants », nous décidons de monter à l'étage supérieur ... qui est protégé par 5 ou 6 zombies !!! J'ordonne un tir de barrage au SWAT qui décime la garde mort-vivante... Valéria tente un nouveau pouvoir pour localiser précisément les boss du Possé et j'essaie par mon pouvoir de l'esprit de repérer le chemin avec le moins d'embûche ... mais nous échouons tous les 2 !

Du coup, nous continuons à progresser à l'ancienne avec le peu de troupes restantes ... Tubbs et Crockett s'occupent de mettre hors d'état de nuire le second houngan, Johnson Salomon, pendant que nous faisons face à Wilkens Fenelon, le chef du gang !

L'affrontement final sera dantesque avec des pouvoirs vaudous qui fusent, nous résistons au prix de beaucoup de volonté, des tirs ... beaucoup de tirs ... des blessures ... et à la fin, un coup de pression de ma part pour que le chef du gang capitule devant la prise de son QG !

Une fois le manoir sécurisé, nous fouillons l'ensemble des pièces, les flics à la recherche de preuves matérielles pour mettre les gangsters sous les verrous pendant que nous cherchons des liens surnaturels avec le *SS Poet* ou des Nomegs ... Nous trouvons surtout des ingrédients vaudous rares que nous subtilisons pour les plus petits afin de les offrir à notre allié Julian Rodrigue en vue de le recruter plus tard comme contact de la guilde.

On met aussi la main sur les livres de comptes du gang qui font référence à un minerai rare et précieux, le K-Hollandite. En effet, préalablement à notre assaut, Valéria avait analysé le médaillon retrouvé chez les MadBull qui était fait de ce matériau provenant de l'archipel des Bermudes ; une de ses facultés est d'être supraconducteur pour les radiations servant à la triche lumière !

Il se trouve en plus que la cargaison de l'*USS Cyclops* disparu en 1918 transportait 600 Tonnes de ce produit ... Etrange coïncidence.

Nous finissons par nous retrouver seuls avec Wilkens Fenelon pour un interrogatoire. Au début, le chef du gang joue la montre en espérant vraisemblablement pouvoir s'enfuir lors du transfert vers le poste de police ... Il répond évasivement à nos questions et je suis obligé de hausser le ton et d'y ajouter de la mise en scène en donnant l'illusion que la pièce bascule dans la pénombre et que je grandis légèrement, puis je m'adresse à lui avec ma voix de go'uld et mes yeux luisants pour lui faire comprendre qu'il n'a pas affaire à de simples flics ! De plus, Valéria lui pompe régulièrement sa résonance ce qui conforte notre position d'êtres surnaturels. Notre interrogatoire musclé permet de lui arracher certains secrets :

Le vaudou est découpé en branches et chacune est dirigée par un maître qui possède une sorte d'école propre. En ce qui le concerne, il sert Bawon, l'Iwa de la mort, et son maître qui est le leader de cette branche se nomme Boss Boco. Ce-dernier règne en maître sur Haïti et c'est de lui que provient sa richesse afin de l'aider à conquérir la Floride.

Le rituel ayant lieu en ce moment est particulier puisqu'il est demandé par l'Iwa en personne à ses disciples de manière périodique et qu'il se nomme le Rituel du Triangle !

Finalement, est-ce parce qu'il a révélé trop de secrets ou pas, Wilkens Fenelon se met subitement à léviter sur sa chaise, les lumières explosent et ses yeux se révulsent pour devenir noirs ... Sa peau sue du sang et il se met à parler dans une langue gutturale (que l'on enregistre sur notre Tradmod-3). Malgré les soins magiques de Valéria, il se meurt comme s'il était soumis à de fortes radiations nucléaires ... Je tente un ultime pouvoir télépathique afin de contacter l'Iwa de la mort afin d'en savoir plus encore ...

Bawon me révèle que le rituel sert à tuer tous les membres de l'équipage étant en capacité de piloter le navire ... Puis, après une ultime menace, il sacrifie son houngan en le faisant exploser dans une gerbe d'éclairs de force. Nous devons notre salut à une bonne intuition et de bons réflexes ...

Pour justifier l'état dans lequel se trouve le boss du Possé, je baratine les forces de l'ordre en leur expliquant qu'il s'est fait exploser avec notre propre grenade et je rajoute un pouvoir psy d'illusion pour rendre cela encore plus plausible ...

Ne pouvant plus rien obtenir du sorcier, nous décidons d'aller interroger son second, Salomon Johnson. Mais cette fois-ci, afin d'éviter les mésaventures précédentes, je me transfère directement dans le houngan sans préambule ...

Son vrai nom est Blake Wilson.

Son but actuel est de récupérer le plus vite possible son énergie surnaturelle pour pouvoir s'échapper. Son but à long terme est d'organiser le Rituel du Triangle en coordonnant les opérations avec les houngans des Bermudes et de Porto Rico, chacun ayant un rôle bien précis :

- Créer une tempête météorologique pour ceux des Bermudes.
- Créer un brouillage radio et surnaturel empêchant toute communication depuis ou vers la zone du triangle pour ceux de Porto Rico.

Enfin, son but à très long terme est de prendre la suite de Fenelon une fois que Boss Boco l'aura nommé chef du gang de Miami.

Mais rien sur "la Confrérie", les Nomegs ou autres renégats mégas ... Les sorciers vaudous ne semblaient pas du tout au courant de quoi que ce soit à ce sujet ... Ils ne faisaient que suivre les préceptes de leurs Iwas sur le Rituel du Triangle !

Quittant les lieux en laissant les flics embarquer tout le monde, nous faisons un détour par la planque de Julian Rodrigue afin de lui offrir les composants vaudous rares récupérés au manoir et lui proposer de rejoindre la guilde ... Celui-ci désire réfléchir avant de nous donner sa réponse.

Nous décidons ensuite de nous accorder 6 heures de repos, avant de faire notre transit sur le *SS Poet* ou l'un des autres navires (et peut-être avec Julian Rodrigue), histoire de recharger nos batteries avant de reprendre les hostilités. Nous informons Budi de nos découvertes et déciderons ensemble des destinations de chacun en fonction des trois enquêtes en cours ...

