



MEGA

5^e PARADIGME



LES TRIANGLES DES BERMUDES (partie 3)

Disparition :

A peine sont-ils sortis de la porte de transit que les messagers galactiques enfin réunis sur le *SS Poet* doivent s'accrocher à tout ce qu'ils peuvent dans la soute pour ne pas valdinguer contre les machines. Sans équipage pour le diriger, le navire est violemment malmené par la tempête surnaturelle provoquée par le rituel vaudou des Bermudes, des craquements inquiétants se font entendre dans la carlingue et des outils et des caisses volent dans tous les sens dans un véritable capharnaüm.

Budi remet immédiatement à ses coéquipiers les filtres respiratoires pris sur Norjane, Hallen revêt sa tenue de plongée et Jolinar, après avoir récupéré leurs fausses pièces d'identités et leurs cartes d'agent du FBI et de journaliste cachées derrière des tuyaux, déploie la bâche d'holo-camouflage au-dessus du groupe. Chaque équipe fait aux autres un compte-rendu succinct des événements survenus à bord de leurs navires respectifs et ils doivent hurler pour se faire entendre dans tout ce vacarme.

Malgré tout, Hallen parvient à entendre des bruits de pas provenant des escaliers métalliques menant à la soute. Probablement le commando militaire du Lt. Castillo en train de fouiller le navire. Miles quitte aussitôt le groupe et active sa propre cape d'holo-camouflage pour se planquer dans un recoin sombre près des marches, en sortant son paralysant. Oskar n'a pas vraiment d'idée sur la conduite à tenir, mais l'Escorteur se tient prêt comme d'habitude à agir si ça dégénère. Budi quant à lui espère de toutes ses forces que le commando ne les remarque pas et reparte bien vite dans leur hélicoptère. Mais alors qu'il cherche à s'accrocher à un tuyau lors d'une secousse, le Sensit se coupe la main sur un bout de métal en cherchant à se rattraper et laisse échapper un petit cri de douleur. Et Oskar le rattrape in extremis avant qu'il ne retombe en arrière, son cri heureusement couvert par les bruits environnants.

Armés de M16, les militaires ne sont que deux, dont le Lieutenant Castillo. Ces derniers jettent un coup d'œil rapide mais ne repèrent pas les Mégas soigneusement dissimulés. « *Lieutenant, il n'y a plus personne ici. Contentons-nous des preuves que nous avons trouvées à bord et déguerpissons au plus vite avant que le navire ne sombre !* » lâche le soldat qui n'en mène visiblement pas large. En fronçant les sourcils, Castillo finit par acquiescer et ils quittent la zone au grand soulagement des Mégas.

Après quelques instants, Hallen leur emboîte le pas pour rejoindre la passerelle, imité par le reste de l'équipe. Jolinar désactive la bâche d'holo-camouflage et la roule en boule dans son sac. Tandis qu'ils progressent difficilement vers les étages supérieurs, ils doivent faire face à un véritable parcours du combattant. C'est un vrai chaos à bord, des grincements métalliques résonnent un peu partout alors que la structure du vaisseau est mise à rude épreuve, de nombreuses fuites d'eau commencent à apparaître, les meubles et les armoires sont renversés sens dessus dessous et les couloirs sont encombrés d'objets valdinguant pêle-mêle d'une paroi à l'autre. Miles désactive sa cape et, avançant ses compagnons, il se la pète. S'imaginant en plein parkour, il court dans les coursives, escaladant les obstacles, sautant d'une paroi à une autre, bondissant par-dessus les objets malmenés. Derrière lui, les autres font plus attention. Oskar est sur le qui-vive, s'efforçant surtout de ne pas se vautrer et aidant Budi à ne pas valdinguer dans le décor. Valéria ferme la marche et, avançant sans trop de difficultés, elle profite des arrêts intempestifs pour soigner tout le monde à tour de rôle.

Arrivés sur la passerelle, ils réalisent que le *SS Poet* est en train d'être entraîné vers le fond de l'océan par un gigantesque maelström d'origine surnaturelle. A l'extérieur, c'est un véritable déluge et, à travers les vitres, ils aperçoivent l'hélicoptère HHG5 Dolphin avec ses six passagers à bord essayer de décoller tant bien que mal au milieu de ces conditions cataclysmiques, chahuté par les éléments déchaînés. Se demandant toujours comment cet appareil a pu arriver là aussi loin des côtes (un porte-avion ?), les Mégas sont prêts à intervenir pour leur porter secours au cas où, surtout Hallen. Mais le pilote a l'air de connaître son affaire et l'hélicoptère s'éloigne bientôt en zigzaguant au milieu des éclairs zébrant le ciel.

Soulagé, Hallen s'installe au poste de commandement, mais les appareils de navigation sont bien plus modernes que ceux de 1963 et il ne sait pas trop quoi faire. Oskar et Valéria s'assoient donc devant les autres pupitres pour le seconder. Jolinar hésite, puis il tente de coordonner les autres mais, n'y connaissant rien et sans trop savoir ce que chacun doit faire, il brasse du vent ... Du coup, se sentant inutile, il préfère finalement rester de côté en rongant son frein et les laisser agir. De son côté, marqué par les scènes du "*Titanic*" et du "*Poséidon*" qu'il a vus au cinéma, Miles attache solidement tout le monde à son siège avec une corde, imité par Budi.

Oskar, qui scrute l'extérieur avec une certaine anxiété, voit soudain une vive lumière bleue apparaître au fond de l'entonnoir et monter vers eux en s'intensifiant. Malgré leurs efforts communs et leur travail d'équipe, Hallen, Valéria et Oskar n'arrivent pas à reprendre le contrôle du navire, inexorablement aspiré dans le tourbillon, et ils sont bientôt atteints par le rayon lumineux.

Budi ferme les yeux en priant Allah, alors que les eaux déchaînées se referment sur eux ... mais au lieu d'être disloqué, le *SS Poet* disparaît subitement et se rematérialise ailleurs !

Séparation :

Dans un mélange d'émerveillement et d'inquiétude, les Mégas découvrent que le *SS Poet* est en lévitation. Une lumière bleue émane d'en dessous, et ils survolent une mégapole sous-marine, un mélange de ville antique et de bâtiments high-tech, protégée de l'océan par un champ de force. Une ville formée de cercles concentriques, avec un grand édifice pyramidale en son centre -probablement un temple- d'où provient le faisceau de lumière bleue. L'ATLANTIDE !?!

Pris dans le rayon lumineux, le navire est comme guidé par un rayon-tracteur vers un autre bâtiment en forme de pyramide situé à la périphérie de la ville.

Une fois détachés de leur corde, les Mégas réfléchissent à la meilleure stratégie à adopter.

Inquiet d'un éventuel et probable comité d'accueil, Hallen préférerait quitter le navire au plus vite plutôt que de risquer d'être fait prisonnier. Jolinar, qui aimerait explorer la ville et se rendre jusqu'au temple central au plus vite, est du même avis. Tous deux suggèrent de sauter à l'aide de cordes sur un toit, à proximité du bâtiment vers lequel ils se dirigent, et de se cacher en ville. Budi va dans leur sens et sort sur le pont à la recherche de cordes supplémentaires, rassuré par les talents d'acrobate de Miles qui pourra sûrement l'aider à descendre.

En revanche, ce-dernier n'est pas très chaud à l'idée de se retrouver dans une ville ennemie inconnue, sans aucun repérage préalable, sans savoir où ils vont tomber. Le jeune messenger galactique, confiant dans ses capacités de dissimulation et de discrétion, voudrait rester à bord histoire de découvrir ce qui se passe une fois le navire arraisonné, voir à qui ils ont affaire, à quoi ressemblent les habitants, ce qui les intéresse à bord du navire, ce qu'ils font des équipages, etc ... Et surtout, savoir où allait se retrouver leur unique porte de sortie, la porte de transit de Gontran Gloubisch. Oskar décide de l'accompagner, se disant qu'il n'allait pas y arriver tout seul et Valéria, plutôt indécise, choisit de les suivre.

Avant de se séparer, Miles vérifie que leurs communicateurs fonctionnent bien et Valéria utilise son analyseur de milieu. Pas de problème pour communiquer : pas de brouillage radio dans la zone, même s'il y a un peu de friture. Et l'air ambiant est respirable, la température est clémente malgré un fort taux d'humidité et le climat de résonance est tiède (ce qui peut expliquer les grésillements des communicateurs et pourra entraîner quelques malfonctionnements de leur matériel technologique).

Grâce à ses compétences en varappe, Hallen s'occupe d'attacher les cordes de ses 2 compagnons de cordée pas très physiques. Et, lorsque le *SS Poet* arrive à destination et passe au-dessus du bâtiment pyramidal en lévitant, il saute en plein vol, descend en rappel jusqu'aux flancs inclinés de l'édifice et se laisse glisser jusqu'en bas. Jolinar réussit à le suivre sans problème mais Budi, qui comptait avant tout sur Miles pour l'aider, s'emmêle dans la corde, rebondit sur les pierres du bâtiment et se tord la cheville en arrivant au sol !

Jolinar sort immédiatement la bâche d'holo-camouflage et ils se dissimulent dessous tous les trois, observant les alentours.

Restés à bord, Miles, Oskar et Valéria observent depuis la passerelle l'arrivée du navire volant dans un immense hangar. Il est aussitôt arrimé au moyen de plots magnétiques et des haut-parleurs se mettent à diffuser des instructions. Les Mégas n'y entravent que tchi et mettent en marche leurs trad-mod 3, avant de rejoindre la soute où ils se dissimulent près du chargement de manganèse (à fort taux de K-Hollandite). Grâce à son masque respiratoire, Oskar détecte qu'un gaz soporifique a été répandu sur tout le navire et Valéria en a la confirmation par son analyseur de milieux. Heureusement, celui-ci n'a aucun effet sur eux puisqu'ils ont des filtres respiratoires.

Tapis dans l'ombre, ils attendent un bon moment quand des bruits de pas se font finalement entendre.

Un groupe de 4 humanoïdes rentre alors dans la salle. Un tech-kit rudimentaire à leurs ceintures, en bleus de travail, ils se dirigent directement vers la cargaison de K-hollandite tout en échangeant entre eux. L'un d'eux semble être le contremaître et il observe les indications de son analyseur. Dans les tons bleu/gris, ils ressemblent à des hommes-poissons, ils ont des pieds palmés, leur peau n'a pas d'écailles mais ressemble à celle des dauphins ... Miles et Oskar ont brusquement un flash, ayant du mal à en croire leurs yeux : DES NOMMOS !!!

Ils auraient pu s'en douter, entre ingérence extraterrestre sur ces Terres parallèles, trafic de drogues, association avec des gangsters locaux, ... Serrant les poings en se remémorant la mort de son oncle et du Méga Kurt Plisken à cause du Grand Khān, Miles se retient de ne pas se jeter sur eux et observe leurs agissements, prêt à utiliser son paralysant à la moindre alerte. Mais Oskar, qui avait eu lui aussi maille à partir avec eux lorsqu'il était flic à Berlin, quitte aussitôt sa cachette pour se rapprocher en silence du contremaître ...

À l'extérieur, serrés les uns contre les autres sous la bâche d'holo-camouflage (pour le plus grand plaisir de Budi et Jolinar), les trois autres Mégas en arrivent aux mêmes conclusions en observant les humanoïdes aquatiques vaquer à leurs occupations. Ceux-ci sont habillés de tenues médiévales, les Mégas ne voient aucun véhicule et la cité sous-marine est un curieux mélange de ruines (80%) et de constructions modernes (20%). Comme à Venise, de multiples canaux parcourent la ville et ils remarquent sur les remparts circulaires qui l'entourent d'autres silhouettes à la physionomie différente, des Nommos d'apparences moins humaines, plus guerrières.

Jolinar décide d'utiliser ses pouvoirs de télépathe pour leur donner l'illusion de Nommos, optant pour une apparence de soldat pour Hallen et de deux amphibiens « de la haute » pour Budi et lui. Bien sûr, n'en ayant pas encore vus, le Médian extrapole les tenues que pourraient porter ces nobles nommos... Avec sa tenue de plongée, Hallen trépigne d'impatience, voulant rejoindre un canal pour se mouvoir sous les eaux sans même attendre que son compère ait lancé son pouvoir psy !?!

Aussi, à peine Jolinar a-t-il fini qu'il plonge dans le canal le plus proche et commence à nager jusqu'au canal plus imposant qu'ils ont repéré sur leur droite. L'eau est assez claire et il repère au loin dans la direction opposée, juste devant le bâtiment pyramidal où les navires étaient amenés, une large place avec de nombreux embarcadères et une foule de Nommos sur des embarcations en train de s'agiter. Un marché aux esclaves lui semble-t-il...

Hallen espère ainsi rencontrer moins de monde en se déplaçant sous l'eau. Il y croise malgré tout plusieurs amphibiens, préférant utiliser les canaux plutôt que les voies pédestres pour se déplacer dans la cité, mais devant son apparence plus martiale, ceux-ci s'écartent devant lui.

De leur côté, Budi et Jolinar commencent à déambuler dans les rues, effectuant un repérage discret de la zone, dans l'espoir d'être rejoints rapidement par l'autre équipe. Comme dans n'importe quelle ville, les Nommos se livrent à leurs occupations habituelles et s'adonnent à diverses activités.

Au bout d'un moment, les deux compères décident eux aussi de s'éloigner afin d'explorer le quartier, et ils décident de faire une petite halte sur le pont menant au quartier voisin, le Quartier du Recyclage, pour observer la ville. Découpée en plusieurs quartiers bien distincts, celle-ci doit faire environ 2,5 km de rayon et elle est recouverte d'un champ de force. Tous deux discutent un moment puis, las d'attendre les autres, Jolinar propose finalement de descendre l'avenue principale pour se rapprocher du temple central.

Budi se range à son avis et ils s'éloignent tranquillement ... sans remarquer qu'en glandouillant sur le pont, ils ont attiré l'attention de l'un des gardes surveillant les allées et venues entre le Quartier du Port et celui du Recyclage depuis les remparts. Ce-dernier hâte le pas dans leur direction et les prend en filature. Quant à Hallen, tenu au courant de leurs intentions par communicateur, il décide de les suivre en continuant de nager dans les canaux mais en rasant le fond. Mais du coup, il ne voit plus ce qui se passe en surface.

A bord du *SS Poet*, l'autre groupe passe à l'action. Oskar jaillit de l'ombre et assomme le contremaître d'un bon coup sur le crâne. Voyant cela, Valéria sort elle aussi de sa cachette et d'un geste de kung-fu, elle se débarrasse de l'ouvrier le plus proche qui s'écroule inconscient. Et avant que les deux autres n'aient eu le temps de réagir, Miles les immobilise promptement de 2 tirs de paralysant. Vite fait bien fait, l'équipe nommos gît sur le sol, hors d'état de nuire !

Pendant qu'Oskar fouille les ouvriers, Miles utilise lui aussi ses pouvoirs psy de télépathe pour leur donner l'aspect de Nommos. Mais contrairement à Jolinar, il préfère leur donner simplement l'apparence d'amphibiens sans vêtements, et ils s'habilleront avec les habits qu'ils trouveront. Il est en effet peu probable, pense-t-il, qu'ils puissent quitter cette zone dans leurs tenues d'ouvriers et ils devront sûrement remettre des habits civils avant de partir ...

En dehors du contremaître qui possédait aussi un analyseur de milieux et une sorte de tablette numérique, les ouvriers n'ont que leur tech-kit rudimentaire sur eux, ainsi qu'un médaillon argenté identique à celui trouvée par Valéria à Miami lors de leur descente chez les MadBull avec Jolinar. S'agit-il d'une clé, ou est-ce l'équivalent de papier d'identité ? Mystère ... Oskar les récupère illico presto, gardant deux médaillons pour lui dont celui du contremaître et donnant les deux autres à ses acolytes.

Après les avoir déshabillés, ils paralysent, ligotent et bâillonnent les 4 Nommos avant de les enfermer séance tenante dans un container dont Oskar soude la serrure avec son laser. Puis, après avoir revêtu leurs habits d'ouvrier, les trois Mégas sortent de la soute et quittent le navire en faisant profil bas, imitant la démarche et la façon de bouger des autres ouvriers qui s'activent à bord, sous les conseils de Miles qui évolue comme un poisson dans l'eau (c'est le cas de le dire).

Avant de quitter la soute, Valéria essaie de repérer grâce à ses pouvoirs psy la présence de vibrants ou de résonnants à l'échelle de la pyramide et de ses alentours, mais elle rate lamentablement. Dépitée, elle en profite alors pour vérifier les données de son analyseur. Ils sont bien sur la planète Terre, au fond de l'océan et a priori au centre du Triangle des Bermudes, mais certains relevés lui font penser qu'ils ne sont plus en 1980 mais au 21^{ème} siècle ... L'époque dont est originaire la plupart des membres de la « Section des Parias », deux d'entre eux ayant déjà eu affaire aux Nommos !!!

Arrivés sur le pont, les Mégas observent que de nombreux ouvriers nommos, assistés par des bras robotiques, sont déjà à l'œuvre. Certains s'occupent de décharger les caisses d'armes, de drogue et de nourritures ainsi que toutes les pièces d'équipement et le matériel amovible, d'autres sont déjà en train de désosser le navire et de démonter les machineries. Tout semble roder et chacun a l'air de savoir quelle tâche accomplir. Sans distinction, tout ce qui est récupéré à bord est jeté sans aucun triage sur un tapis roulant menant vers le Nord. Ils aperçoivent les épaves de 4 autres navires, ainsi qu'un zéro japonais, arrimés ailleurs dans le hangar, à des stades plus ou moins avancés de désassemblage. Aucun prisonnier humain n'est visible.

Les Nommos semblent décontenancés de ne trouver aucun équipage à bord du *SS Poet* et plusieurs ouvriers reçoivent pour consigne de fouiller le navire. Grâce à leurs trad-mod 3, les Mégas saisissent quelques bribes de conversation et ils décident de ne pas s'éterniser. Valéria remarque que certaines équipes nommos font de grands gestes énervés aux emplacements où auraient normalement dû arriver le *USS Cyclops* et le *SS Marine Sulphur Queen* depuis leur époque respective, mais sans paniquer plus que cela. Visiblement, les téléportations ne marchent pas à tous les coups et ces dysfonctionnements ne sont pas inhabituels.

Les Nommos s'attèlent à leur travail en sachant quoi faire, comme dans n'importe quelle usine ; aucun garde n'a l'air de les surveiller ni de leur donner d'ordres, cela ne semble pas être une civilisation martiale ou dictatoriale. Néanmoins, Oskar remarque que des sentinelles surveillent les entrées et sorties près des trois portes d'accès, et Miles repère d'ailleurs un petit local à côté d'où entrent et sortent les ouvriers pour changer leurs tenues de travail contre leurs habits civils.

Se mêlant aux ouvriers, Oskar, Miles et Valéria décident donc de s'y rendre sans tarder. Le local ressemble à des bains turcs antiques avec quelques éléments technologiques. Les Nommos y utilisent leurs médaillons comme une clé pour ouvrir leurs casiers ; apparemment, chaque médaillon n'ouvre qu'un casier spécifique et ceux-ci, plus d'une vingtaine, sont tous identiques ! Les Mégas y vont donc à tâtons, essayant discrètement leur clé sur les casiers les uns après les autres sans se faire remarquer. Oskar et Valéria finissent par rapidement trouver le leur, mais Miles n'a pas de chance et son médaillon n'ouvre aucun casier ... Heureusement, celui d'Oskar contient des vêtements de rechange et, après s'être changé tous les trois tout en gardant quand même leurs tenues d'ouvrier dans leurs sacs, ils quittent le bâtiment.

Le garde en faction ne leur jette qu'un rapide coup d'œil quand ils franchissent la porte triangulaire dotée d'un portique de détection, mais grâce à leurs médaillons, aucune alarme ne se déclenche et ils s'éloignent sans encombre.

Pendant ce temps, Budi et Jolinar continuent d'avancer en direction du temple et, à mesure qu'ils s'approchent du centre, ils croisent de plus en plus de monde dans les rues, de nombreuses femmes et même quelques enfants. Heureusement, leur apparence aurique fonctionne à merveille et ils avancent sans encombre.

De son côté, Hallen se dirige dans la même direction en continuant de nager au fond des canaux. Il finit par se retrouver nez à nez avec un groupe de Nommos ayant une apparence différente de ceux rencontrés jusqu'alors. Petits, malingres, possédant une peau granuleuse et une tête luminescente en forme de corolle avec des barbillons et des excroissances de méduse, ceux-ci sont en train de ramasser à l'aide de filets les déchets au fond de l'eau. Des éboueurs ! Devant son apparence guerrière, ils ne prêtent aucune attention à Hallen et s'écartent même devant lui avec déférence pour le laisser passer.

Alors que Budi et Jolinar arrivent sur une large place avec un grand embarcadère, ce-dernier sent soudain une main ferme se poser sur son épaule ! Le garde qui les avait repérés plus tôt sur le pont menant au Quarter du Recyclage et qu'ils pensaient avoir semé, les interpelle d'un ton autoritaire ... « *Vous semblez bien oisifs, citoyens ! N'avez-vous pas des choses à faire pour être utile plutôt qu'errer sans but ?* » Grâce à leur trad-mod 3, les Mégas comprennent heureusement ses paroles.

D'un ton excédé et condescendant n'appelant aucune contestation, Jolinar rétorque du tac au tac, l'air sûr de lui : « *Nous sommes en repos. Depuis quand doit-on se justifier ?* ».

Devant l'assurance affichée de ses interlocuteurs et leurs apparences auriques, le garde fait son mea-culpa et tourne les talons : « *Désolé citoyens. Nous n'avons pas l'habitude de voir des gestionnaires traîner dans le Quartier du Port ... Mais soyez tout de même prudents, surtout lorsqu'un naufrage vient juste d'avoir lieu ...* »

Sous l'eau, Hallen a de son côté atteint une sorte de bâtiment culturel, avec des mappes-mondes et des cartes maritimes gravées sur sa façade : Les Archives de Géographie. Ils y trouveront peut-être des données intéressantes rassemblées par les Nommos sur la vie terrestre ... En se contorsionnant dans un conduit d'évacuation menant au canal, il gagne le sous-sol du bâtiment où il décide d'attendre les autres, sur le qui-vive. Mais tandis que Budi choisit de le rejoindre, Jolinar a une autre idée.

Il décide de se rapprocher du pont qu'ils ont aperçu avec Budi et qui relie le Quartier du Port au temple central. En chemin, alors qu'il traverse une passerelle menant à la grand-place face au temple, il aperçoit un peu plus loin sur sa droite une sorte de bassin, un carrefour où se rejoignent plusieurs canaux, avec des corps humains nus portant la trace de coups de fouet et de mauvais traitements en train de flotter à la surface ... Il s'agit de la bien-nommée "Place des Noyés" ! Horrifié, Jolinar hâte le pas et rejoint la grand-place.

Sur les lieux, il remarque aussitôt une plus forte concentration de soldats. Une demi-douzaine de gardes est en faction près du pont menant à l'îlot central mais en revanche, il n'y observe aucune allée et venue. Le faisceau de lumière bleue qui émanait de l'édifice pyramidal et qui avait "aspirés" le SS *Poet* jusqu'ici a progressivement disparu. Pour Jolinar, qu'une telle faille ait pu échapper à la vigilance des guetteurs et des créatures du Non-Lieu ne peut s'expliquer que par une intervention Nomeg ! Sans hésiter, il se réfugie dans une ruelle moins fréquentée et utilise ses pouvoirs méga pour se transférer dans le chef des gardes du pont. Ce-dernier s'appelle Pha Fagnek ; il habite la caserne près du pont, il obéit aux ordres de son superviseur hiérarchique Nak Splogin qui l'a dans le collimateur et il a comme objectif de faire des économies afin de quitter cette cité et retourner sur Sirius. Sans aucun Méga pour le surveiller, le corps inconscient de Jolinar gît quant à lui au milieu de la ruelle sous la bâche d'holo-camouflage ...

De l'autre côté du Quartier du Port, les trois autres messagers galactiques ont quitté sans incident l'usine de démantèlement, aussi appelé Centre de Naufrage. A l'extérieur, ils aperçoivent eux aussi le marché aux esclaves. En utilisant ses jumelles, Oskar voit ainsi de nombreux Nommos, rassemblés autour d'une barge sur laquelle l'un d'eux, fouet à la ceinture, présente des humains entièrement nus en vantant leur qualité physique comme s'il s'agissait d'animaux, en train d'enchérir pour en faire l'acquisition.

Connaissant le côté parfois impulsif de leur jeune compagnon et sa propension à jouer les justiciers, Oskar et Valéria convainquent Miles de ne pas intervenir et tenter de libérer les esclaves à lui tout seul. Le jeune Méga se laisse facilement convaincre, ayant compris par lui-même qu'agir maintenant compromettrait leur mission d'infiltration et ne servirait à rien.

Puis, mis au courant grâce à leur communicateur de l'endroit où il les attendait, le trio emprunte la principale avenue pour rejoindre Budi devant le bâtiment des Archives de Géographie. En arrivant, Oskar lui donne le 4^{ème} médaillon nommos qu'il avait en rab.

Exploration (Budi / Valéria / Miles) :

Estimant que laisser le corps inconscient de Jolinar dans la rue sans surveillance est plus que risqué, Budi demande à Oskar de rejoindre Hallen dans les sous-sols du bâtiment et qu'ils aillent tous les deux sans tarder récupérer le corps du Médian en passant par les canaux. De son côté, il décide de rester ici et d'attendre dans la rue Miles et Valéria pendant que ces derniers visitent les Archives de Géographie.

Il s'agit d'un bâtiment administratif à 4 étages, en plus du rez-de-chaussée, et celui-ci est visiblement ouvert au public. Aucune sentinelle ne monte la garde à l'intérieur et il n'y a qu'un seul Nommos à l'accueil. Ce-dernier est en train d'écrire et il ne lève même pas la tête lorsqu'ils entrent, se contentant de leur fait signe sans faire plus attention à eux.

Un plan du site est affiché sur un mur et chaque étage semble dédié à un sujet particulier :

- Le RdC à l'ancien continent de Mu,
- Le 1^{er} étage au Croissant d'Or,
- Le 2nd étage au Triangle d'Or,
- Le 3^{ème} étage à la Pyramide Olmèque,
- Le 4^{ème} étage au Triangle Originel.

Les deux Mégas décident d'explorer le bâtiment étage par étage, en commençant par le rez-de-chaussée. Ils y trouvent de nombreuses cartes, allant des ruines de l'Atlantide jusqu'aux plans détaillés de la ville actuelle, et ils réalisent alors que les Nommos viennent visiblement sur Terre depuis très longtemps, avant même la disparition de Mu !

La ville est donc divisée en plusieurs quartiers : Quartier du Port, Quartier des Raffineries, Quartier du Transit, Quartier des Loisirs, Quartier du Recyclage, Quartier de l'Information, avec au centre le Temple de Poséidon. Au fur et à mesure de leurs découvertes, tous deux informent discrètement le reste de l'équipe au moyen de leurs communicateurs.

Ils sont actuellement dans le **Quartier du Port** et, en dehors de ce qu'ils ont déjà repéré depuis leur arrivée (Centre de Naufrage, Usine de Triage, Marché aux Esclaves, "Place des Noyés", Archives de Géographie), les autres lieux notables semblent être le canal circulaire parcourant toute la ville et appelé "Avenue Médiane", une grosse garnison à l'Ouest, un Musée Terrien et ... une porte nomeg ! Plus de doute cette fois, c'est on ne peut plus clair, les Nomegs sont bien liés à toute cette affaire.

Dans le **Quartier des Raffineries** : Une caserne, 2 portes nomegs, 2 raffineries, un laboratoire de chimie, des serres botaniques et un Centre de Test.

Apparemment, un quartier tourné vers la production de drogues ...

Dans le **Quartier de l'Information** : 3 portes nomegs, une "Place des Pendus", un QG d'espionnage, une Centrale d'Ecoute, un Institut de Formation et un Grand Marché.

L'organisation et les infrastructures de la cité nommos semblent aussi avancées que sur Norjane !

Dans le **Quartier du Transit** : Un bâtiment dédié au Contrôle de la Faille, 2 casernes, 2 portes nomegs, une "Place des Ecorchés", une Centrale Hyper-ondes et un Centre d'Hypno-éducation Linguistique.

S'ils en avaient encore besoin, cela leur confirme bien l'utilisation par les Nommos d'une faille spatio-temporelle, clairement identifiée sur les cartes.

Dans le **Quartier des Loisirs** : 1 seule porte nomeg, une "Place de la Nage Acrobatique", un bar, un night-club, une salle multi-sports, un centre d'holo-cinéma, un centre des pratiques artistiques ... et même une maison-close !

Dans le **Quartier du Recyclage** : 2 portes nomegs, une usine de recyclage, une déchetterie, un incinérateur, une agence pour l'emploi (!), une "Impasse du Troc" et l'île du Phare située au milieu de l'Avenue Médiane.

Enfin, le **Temple de Poséidon**, au milieu de la ville sous-marine, est entouré d'une double-enceinte avec une seule porte d'accès, la "Porte Sacrée", qui donne sur l'édifice central constitué d'un labyrinthe et d'un lieu marqué comme "Poséidon » (qu'est-ce ?) ; le temple comprend aussi 2 prisons, 6 casernes, un Logis des Moines et une Arène des Epreuves, mais aucune porte nomeg.

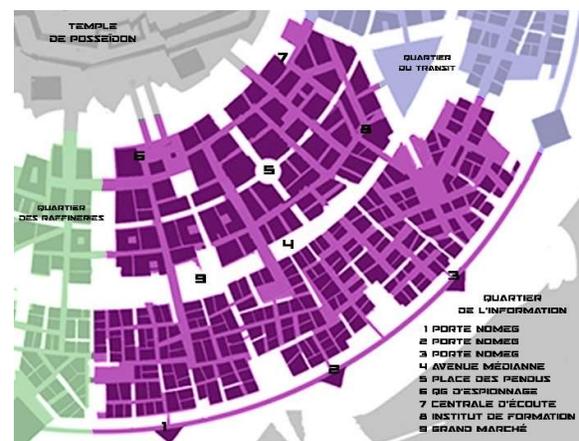
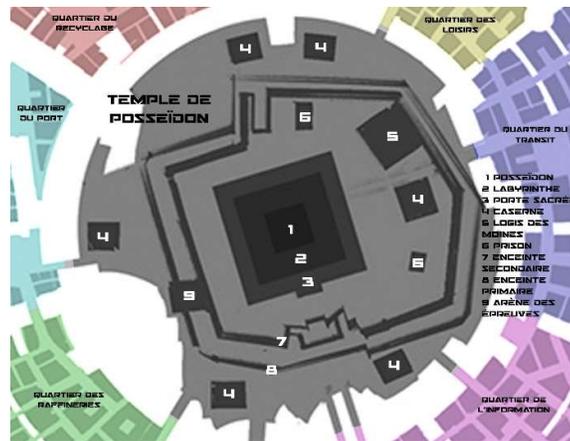
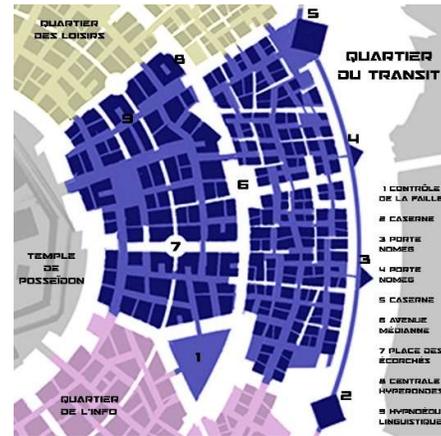
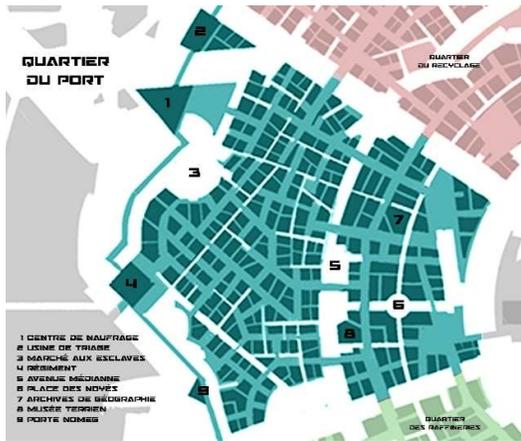
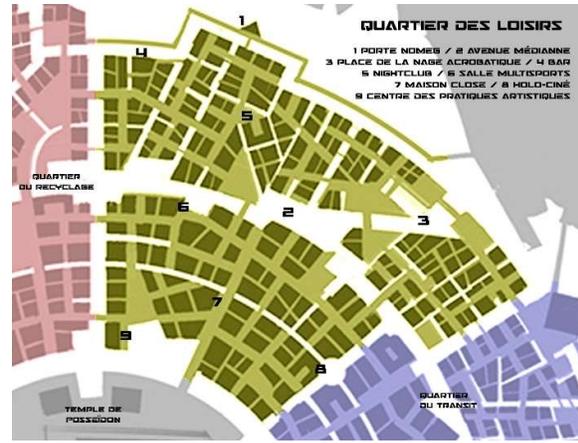
Tandis que Miles surveille que personne ne les prenne en flagrant délit, Valéria prend minutieusement des photos des différentes cartes, puis ils explorent les étages. Ils y découvrent de nombreuses cartes routières et maritimes, des cartes d'époque, des cartes satellites, des diagrammes et des relevés financiers, des schémas organisationnels, ...

Chaque étage est consacré à un pan entier du trafic de drogues orchestré par les Nommos ; Miles et Valéria comprennent que les extra-terrestres ont infiltré tous les groupes mondiaux liés à la production, à l'acheminement et à la distribution des drogues : cartels, groupes terroristes, malfrats, sectes religieuses, triades, groupes paramilitaires, ...

- Au 1^{er} étage, le Croissant d'Or : l'Afrique du Nord (en particulier l'Iran, le Pakistan et l'Afghanistan) et le cannabis, la marijuana et le haschich ;
- Au 2nd étage, le Triangle d'Or : l'Asie (en particulier la Birmanie, la Thaïlande, le Vietnam et le Laos) et la production de pavot, l'opium et l'héroïne ;
- Au 3^{ème} étage, la Pyramide Olmèque : l'Amérique Latine (en particulier la Colombie, la Bolivie et le Pérou) et les plantations de coca et la cocaïne ;
- Au 4^{ème} étage, le Triangle Originel : l'Afrique Noire (en particulier le Mali, le Nigéria et le Ghana), où se trouvent notamment les Dogons -qui vénèrent les Nommos depuis des siècles-, et la culture du khat, rentrant dans la confection de la méthamphétamine. La zone est également située au carrefour de nombreuses routes d'acheminement des diverses drogues.

En parcourant les archives, Miles et Valéria n'en croient pas leurs yeux, stupéfaits devant l'ampleur du complot nommos et ses innombrables ramifications. A ce niveau, ce n'était plus de l'ingérence, les Nommos intervenaient sur plusieurs dimensions et sur une période historique phénoménale ...

Après avoir pris en photo le maximum de documents, tous deux ressortent du bâtiment aussi aisément que pour y rentrer et ils retrouvent Budi à l'extérieur. Et, devant l'insistance de Miles, ils décident d'aller jeter un œil au Musée Terrien.



Evitant soigneusement de passer par la "Place des Noyés" et son horrible spectacle, le trio rejoint l'ancien temple antique renfermant le Musée Terrien, une sorte de musée ethnologique et d'histoire naturelle ressemblant plus à un cabinet des curiosités. En chemin, il croise de plus en plus d'habitants, notamment des femmes, et la zone autour du musée s'avère plus peuplée, avec de nombreux commerces et habitations.

Le Nommos à l'accueil ne fait pas plus attention à eux que celui des Archives de Géographie et ils déambulent parmi une foule d'objets hétéroclites, pas vraiment classifiés, allant du masque dogon à une pipe à opium. Il y a là des statuettes, des objets culturels et religieux, des vêtements, des accessoires de la vie de tous les jours, ... On dirait qu'ont été rassemblés ici les objets humains accumulés par les Nommos à travers les siècles, comme les colons anglais revenant de leurs voyages. Ils tombent même sur un groupe d'enfants nommos d'âges divers en pleine visite scolaire, encadrés par deux adultes !

En découvrant ce capharnaüm, Miles décide de garder un petit souvenir. Après tout, ce n'est pas tous les jours qu'on pouvait voir des objets antiques de l'ancien continent de Mu, et compte tenu de l'attitude des Nommos, pillant et exploitant sans vergogne les humains depuis des siècles, le jeune Méga ne ressentait aucun scrupule. Voler un voleur, comme disait son oncle, ce n'est pas vraiment voler ... Sans que Budi et Valéria s'en aperçoivent, Miles subtilise discrètement un petit anneau en bronze provenant de l'ancienne civilisation disparue et le glisse dans sa poche ni vu, ni connu.

Une fois ressorti du Musée Terrien, le trio hésite sur la conduite à tenir. Doivent-ils enquêter davantage afin de voir comment libérer les esclaves, ou plutôt explorer le maximum de lieux et obtenir le plus de renseignements possibles sur la cité sous-marine, l'organisation des Nommos et le rôle du Nomeg ? En observant les habitants, ils avaient pu voir que ceux-ci payaient en liquide avec des crédollars ou en utilisant leurs médaillons comme une sorte de carte bancaire. Se remémorant ses années à traîner dans les rues de Brooklyn, Miles se la joue pickpocket et déleste un passant de son porte-monnaie, récupérant 70 crédollars en liquide. Puis ils s'arrêtent dans un troquet et, autour d'une espèce de paëlla aux fruits de mer et de boissons revigorantes à base d'algues, ils font le point.

Ils n'ont vu aucun centre de détention sur les cartes de la ville, et les équipages sont apparemment vendus comme esclaves dès leur sortie du Centre de Naufrage. Comme à Rome ou dans l'Égypte antique, les humains capturés doivent donc être disséminés un peu partout chez de nombreux Nommos et il paraît donc difficile d'orchestrer une libération de masse. Sans compter qu'il faudra ensuite les faire sortir de cette ville sous-marine, et ils ne connaissent pour le moment qu'une seule sortie : la porte de transit dans la soute du *SS Poet*. Se disant qu'ils pourront toujours glaner des informations au sujet des esclaves en chemin grâce aux talents de Budi, les Mégas décident d'aller voir de plus près la porte nomeg.

Sur le trajet, alors qu'ils atteignent un croisement entre de gros bâtiments apparemment industriels et reliés par des passerelles, leur attention est soudain attirée par des cris et des bruits de cavalcade venant du Nord. Un couple d'humains, tous deux âgés d'une trentaine d'années, est en fuite, poursuivi par une garnison de 7 soldats nommos. L'homme et la femme courent comme des dératés. En sueur, les yeux exorbités par la panique, ils sont en piteux état : vêtus de haillons déchirés, visiblement victimes de malnutrition, ils portent les traces de nombreux coups de fouet et une grosse marque rouge orne leurs cous. Bien qu'équipés d'armes énergétiques, les Nommos lancés à leurs trousses ont l'air de vouloir les prendre vivants car aucun tir ne fuse pour l'instant. « *Rendez-vous ou nous ouvrons le feu ! Vous n'avez aucun échappatoire ...* » lancent-ils aux deux fugitifs qui slaloment entre les passants. Derrière eux, ceux-ci prennent soin de s'écarter devant les gardes, dont le chef hurle d'un ton péremptoire : « *Ecartez-vous, écartez-vous ! Dégagez le passage, évasion de sauvages en cours !* »

Partagés entre de la compassion et l'envie de sauver les fuyards et les risques encourus en intervenant, Budi, Miles et Valéria restent désesparés quelques instants, ne sachant pas trop quoi faire. Encore plus suite à la discussion qu'ils venaient d'avoir. Mais entre en parler assis autour d'une table et assister de visu à une tentative d'évasion, il y avait une grosse différence ...

Sans savoir quelle serait la réaction des gardes, l'idée de Valéria de se faire prendre volontairement en otage par les deux esclaves est vite abandonnée. Du coup, tandis que Budi fait exprès de rester sur le chemin des soldats sans s'écarter tout en faisant mine de paniquer comme une fofolle, Valéria utilise son pouvoir psy de transfusion pour requinquer discrètement les fugitifs à distance. Voyant les gardes s'apprêter à leur tirer dessus en les visant avec leurs lasers, Budi quant à lui pousse un petit cri de peur d'une voix aiguë pour les déconcentrer et qu'ils ratent leurs tirs. Deux sur quatre font néanmoins mouche : l'homme est touché au bras tandis que la femme est atteinte dans le dos. Tous deux ne s'arrêtent pas pour autant de fuir. Mais sans l'intervention de la Biocyb, cela aurait été une autre histoire et il est probable que la femme, plus mal en point que son compagnon, n'aurait pas survécu ...

Au moment où les deux humains tournent au coin de la rue, hors de vue de leurs poursuivants, Miles se sert lui aussi de ses pouvoirs de télépathe pour leur donner illico l'apparence aurique de Nommos afin qu'ils se mêlent aux habitants, sans qu'eux-mêmes n'en aient conscience. Derrière, Budi gagne un peu de temps en interpellant le chef de la garnison pour demander des explications, mais celui-ci l'écarte sans ménagement : « *Circulez citoyen ! Vous gênez l'intervention ! Dégagez le passage !* » Mais en arrivant au coin de la rue, quelle n'est pas la surprise des soldats de ne plus voir aucune trace des évadés. « *Bloquez les issues, fouillez tous les bâtiments* » leur ordonne le chef, furieux, sans se douter que les deux esclaves font partie des Nommos qu'il voit en train de courir devant lui.

Ne voulant pas perdre de vue ces derniers, Miles s'éloigne de la zone où les soldats commencent à inspecter les bâtisses et se met à courir derrière eux. Pris au dépourvu, Valéria et Budi lui emboîtent le pas et ce-dernier, bien qu'un peu à la traîne, parvient à suivre le rythme physique imposé par ses acolytes, certes un peu aidé par la jeune femme sur la fin. Arrivés à la pointe sud de la presqu'île, les fugitifs épuisés marquent une pause. Ne voyant plus aucune issue, à moins de sauter à l'eau, les deux esclaves sont aussi désemparés par l'attitude différente des Nommos à leur égard, ne pouvant se douter que quelqu'un a modifié leur apparence. Voyant qu'ils se sont réfugiés dans les ruines d'un bâtiment antique, les Mégas se rapprochent sans bruit de leur cachette.

Par son attitude bienveillante et des gestes posés, et bien qu'ayant l'air d'un Nommos, Budi parvient à gagner leur relative confiance et à s'asseoir près d'eux. Faisant alors signe à Miles et Valéria de les rejoindre, les Mégas finissent par établir le contact, les fugitifs s'avérant parler espagnol tout comme Miles qui sert d'interprète. Valéria s'occupe aussitôt de soigner leurs blessures à leur grande stupéfaction et, un petit peu rassurés et décontenancés par le comportement de ceux qu'ils prennent pour des Nommos, tous deux finissent par se confier. Prudents, les Mégas se gardent bien de leur dévoiler leurs identités réelles et se font passer pour les membres d'un groupe nommos rebelle clandestin, hostile à l'esclavage et à l'exploitation des humains.

Les deux esclaves sont ici depuis 3 ans et ont été kidnappés par les Nommos la même année. L'homme était à bord d'un cargo costaricien disparu en 1950 avec son équipage de 28 hommes, et la femme membre d'équipage du navire *Le Sandra*, disparu en juin 1950. Vendus à la même famille nommos et étant de la même ethnie, ils avaient fini par se rapprocher. L'homme leur apprend que sa compagne est enceinte, et que la reproduction entre esclaves étant strictement interdite, les Nommos auraient tué le nourrisson et sa mère avant de le torturer quand ils s'en seraient rendu compte. Le couple n'avait donc pas eu d'autre choix que de s'enfuir, même s'ils n'avaient aucun plan précis pour la suite de leur évasion. Chaque esclave étant doté d'un collier de servitude ne pouvant s'ouvrir qu'avec le médaillon nomeg de son propriétaire, il avait dû, pour s'en débarrasser, voler un outil à son maître qui, par chance, travaillait dans une usine portuaire. Il les informe aussi qu'à peine arrivés au Centre de Naufrage, les humains sont faits prisonniers et immédiatement vendus sur le Marché aux Esclaves. Et ceux qui ne servent à rien, se montrent récalcitrants ou deviennent fous finissent dans les arènes ...

Touché par leur histoire, Miles décide de partir leur acheter de quoi se sustenter pendant 1 jour ou 2 (des algues, des crevettes, des coquillages, ...), et il en profite pour vérifier que les soldats n'ont pas retrouvé leur trace. Mais tout va bien, ceux-ci concentrant leurs recherches sur des canaux éloignés.

Pendant ce temps, Valéria se transfère dans leur interlocuteur, sans trop de difficultés vu son état mental. Sa compagne, affaiblie et épuisée, ne devrait pas s'en rendre compte et, en revenant à lui, l'homme mettrait ça sur le compte de la fatigue. Il s'appelle Adrian Lagos ; il habitait jusqu'ici chez son maître dans le Quartier du Port et ses objectifs étaient à court terme d'échapper aux patrouilles nommos, et à long terme de survivre suffisamment longtemps pour assister à la naissance de son enfant.

Par réminiscences, Valéria apprend que les médaillons nomegs, dont les Nommos ne se séparent que très rarement, leur servent à toute sorte de choses, y compris à utiliser les portes nomegs de la cité et à activer/désactiver les colliers de leurs esclaves. En revanche, l'homme n'ayant jamais vu personnellement son maître utiliser une porte nomeg, il n'est au courant de rien concernant leur fonctionnement. Valéria apprend tout de même l'un des points faibles de ces extra-terrestres : en tant qu'amphibiens, les Nommos ont besoin de se baigner régulièrement et ne supportent pas une sécheresse extrême !

Depuis son arrivée trois ans plus tôt, ses propres maîtres n'ont jamais été conviés personnellement au Temple de Poséidon et pour lui, il ne s'agit que d'un ancien temple humain dédié au dieu grec de la mer et des océans, sans clergé ni culte nommos ... Avant d'effectuer son rétro-transfert, Valéria apprend aussi que quelques rituels sportifs et joutes aquatique sont parfois organisés entre les différentes castes et ethnies nommos.

A son retour, Miles donne la nourriture qu'il vient d'acheter aux deux esclaves. Et, la zone paraissant peu fréquentée, il leur conseille de les attendre ici, promettant de revenir les chercher pour les aider à s'enfuir d'ici quelques jours. Avant de partir, il vérifie que leur cachette est bien dissimulée dans un coin sombre du bâtiment en ruines, hors de vue des éventuels passants, puis les Mégas repartent en direction de la porte nomeg attenante au mur d'enceinte comme ils en avaient l'intention.

Après avoir discrètement traversé à la nage le petit canal pour éviter le régiment plus au Nord, le trio pénètre par une porte triangulaire dans le petit bâtiment de forme pyramidale renfermant la fameuse porte nomeg. L'intérieur ressemble à une petite gare ou station de métro, avec des plans succincts du réseau de portes et, au centre, un tétraèdre inversé qui s'illumine d'une brève lumière bleue quand quelqu'un la traverse. A côté, ils remarquent un pupitre sur lequel les Nommos sélectionnent la porte d'arrivée et utilisent leurs médaillons-clés pour être identifiés, semble-t-il, par reconnaissance psychique. Plusieurs Nommos sont en train de faire la queue les uns derrière les autres, attendant leur tour.

Prenant son courage à deux mains, Miles se porte volontaire pour utiliser la porte grâce au médaillon récupéré sur l'ouvrier Nommos à bord du *SS Poet*. Histoire de voir ce qui va se passer ...

Mais alors qu'il commence à faire la queue, ses compagnons s'inquiètent des conséquences si cela ne marche pas ; après tout, utiliser une porte de transit nomeg en étant doté de pouvoirs mégas et avec une clé ayant une empreinte psychique différente de la sienne ne risquait-il pas de déclencher l'alerte ou de téléporter Miles directement dans une prison nomeg ?

Grâce à ses pouvoirs, Budi essaie de détecter la présence, l'influence ou l'intervention d'un esprit puissant lorsque l'un des Nommos précédant Miles utilise la porte. Il ressent bien l'empreinte psychologique du Nomeg ayant créé cette porte mais ne décèle aucune intervention directe.

De son côté, surévaluant ses capacités, Valéria pense lire la signature mentale du médaillon et déformer celle de Miles en fonction ... avant de réaliser qu'aucun de ses pouvoirs psy ne lui permet ! Du coup, alors que celui-ci arrive à son tour devant la porte et s'apprête à sélectionner sa destination sur le pupitre, la porte n°3 du Quartier de l'Information (où ils pourraient sûrement trouver des renseignements sur les filières d'acheminement des drogues vers d'autres planètes), elle cherche à ressentir psychiquement s'il s'agit d'une "zone néfaste" ... Immédiatement, elle sent une sirène d'alarme retentir dans son esprit et, in extremis, Miles réalise intuitivement qu'il va faire une grosse connerie ... Faisant mine d'avoir oublié quelque chose, il tourne les talons et rejoint ses camarades.

Un peu frustrés mais persuadés d'avoir fait le bon choix, les Mégas quittent la zone et décident de rejoindre le Quartier de l'Information à pied. Ce sera plus long mais moins risqué !

Les ponts leur permettant de rallier le Quartier des Raffineries étant trop éloignés, et voulant éviter de croiser trop de gardes en chemin, le trio traverse à la nage le large canal séparant les deux quartiers au prix d'un gros effort physique, et c'est exténués qu'ils arrivent de l'autre côté. Sans se faire remarquer, ils pénètrent plus en avant dans la zone et, trouvant une bâtisse en ruines inoccupée, ils décident de s'y reposer quelques heures. Budi et Valéria se soignent mutuellement, puis celle-ci tente un dernier pouvoir psy pour qu'ils puissent tous les trois récupérer plus vite leur résonance pendant leur repos ... Mais c'est raté !

Montant la garde à tour de rôle, les Mégas se reposent environ 4 heures avant de reprendre leur chemin. En traversant le Quartier des Raffineries, ils remarquent que les usines effectuent de nombreux rejets dans l'océan suite au traitement, au raffinage et au conditionnement des diverses drogues. Valéria comprend que ces remontées d'hydrate de méthane à la surface sont probablement à l'origine de l'une des explications données par les scientifiques pour les disparitions du Triangle des Bermudes.

La traversée de ce quartier se passe sans encombre mais, en atteignant le pont menant au Quartier de l'Information, ils repèrent plusieurs gardes scrutant d'un œil vigilant les quelques Nommos passant d'un quartier à l'autre. Et alors que le trio hésite entre passer par le pont en tentant de les baratiner ou traverser à la nage un peu plus loin, Valéria saute brusquement dans le canal, coupant court à leurs tergiversations ! Miles fait de même et, tout comme la Biocyb, il atteint facilement l'autre rive ; mais il doit aider un Budi récalcitrant à ne pas se noyer, ce-dernier ayant préféré embobiner les gardes. Le Sensit doit alors faire des efforts surhumains, car ils poursuivent ensuite leur chemin par les voies fluviales jusqu'au centre du Quartier de l'Information pour ressortir près de la "Place des Pendus", une place circulaire au-dessus de laquelle étaient pendus des humains entièrement nus à des grillages !

Empruntant les ruelles jusqu'à l'Institut de Formation, probablement moins sécurisé que le QG d'Espionnage mais où ils espèrent néanmoins trouver des renseignements confidentiels, le trio croise au détour d'une rue une Nommos aristocrate avec des striures rouges sur le visage et des oreilles en forme de nageoires, habillée de vêtements plus distingués et parée de coraux colorés. Celle-ci est escortée par deux gardes du corps, portant diverses pièces d'armure, un casque en forme de bigorneau et un sabre. Elle ne prête strictement aucune attention à Miles, lequel s'écarte tout en restant malgré tout prêt à agir au cas où la situation dégénère, mais quelque chose dans l'attitude des deux autres Mégas suscite sa méfiance. Imbue d'elle-même, elle les interpelle d'un ton autoritaire : « *Vous deux, que faites-vous là ? On ne traîne pas ici sans autorisation !* »

Valéria baisse les yeux, bien emmerdée, tandis que Budi tente un baratin en prétextant qu'ils ont été appelés ici par un gestionnaire du coin pour effectuer des réparations privées au black. Mais la Nommos est suspicieuse et ne s'en laisse pas conter si facilement : « *Quels sont vos noms, citoyens ? Et qui est ce gestionnaire ?* » Ne voulant pas commettre d'impair en s'empêtrant dans ses mensonges, Budi se met alors à pleurnicher : « *Pitié, ne prévenez pas notre contremaitre, je ne veux pas perdre mon emploi ...* » tout en lui donnant un nom au hasard qu'il a entendu dans la rue.

La Nommos est méfiante mais elle finit par croire à ses boniments : « *Gardes, enregistrez la clé de ce citoyen ! Quant à vous, je veux bien vous rendre service, mais vous m'êtes redevables. Si j'ai besoin de faire appel à vos services, ce sera gratuitement ...* » termine-t-elle en tournant les talons.

Les Mégas poussent un soupir de soulagement en la voyant s'éloigner d'un pas décidé, se demandant s'il s'agissait d'une espionne ou d'une enseignante de l'institut.

Arrivés sur les berges face au Quartier du Transit, ils réfléchissent au meilleur moyen de s'infiltrer dans cet Institut de Formation dont ils ne connaissent ni les mesures de sécurité ni l'infrastructure. Pendant que Budi et Valéria l'attendent à proximité, Miles se rapproche du bâtiment en utilisant sa cape d'holo-camouflage.

Repérant un groupe d'étudiants sur le point de rentrer dans l'institut, Miles utilise ses pouvoirs de télépathe pour voir l'intérieur des locaux à travers leurs yeux, comme il l'avait fait aux Bermudes dans l'église vaudou. C'est une bonne idée, mais après avoir essayé en vain d'utiliser ce pouvoir à deux reprises, c'est un peu pénard qu'il se résout à retrouver ses deux compagnons.

Le trio décide donc de s'infiltrer en douce. Miles donne sa cape à Budi, le moins silencieux et discret d'entre eux, et tous trois grimpent jusqu'à une corniche à l'arrière du bâtiment. Budi et Valéria ont du mal mais ils parviennent à s'y accrocher, mais Miles est décidément dans une mauvaise passe. Pourtant agile, le traceur adepte du parkour rate une prise d'escalade et manque de s'écraser en contrebas comme une merde, se rattrapant in extremis !

Une fois sécurisés, Valéria réussit à ouvrir une sorte de hublot sans le casser et, ne voyant personne, les Mégas se glissent subrepticement à l'intérieur, arrivant dans un escalier circulaire menant du RdC au 1^{er} étage. Ils montent silencieusement à l'étage débouchant sur un couloir menant à une rotonde avec 2 portes.

Sans hésiter, la Biocyb passe devant. Du coup, le jeune Miles ne dit mot et se contente de suivre sans prendre de décision, douché par ses récents échecs et un peu déçu que, contrairement à Oskar et Hallen qui l'avait traité sur un pied d'égalité en se fiant à ses compétences, Valéria s'occupe de tout faire comme à son habitude ... Quant à Budi, il décide de laisser ses acolytes explorer les pièces devant eux et de rester en retrait pour surveiller leurs arrières.

Valéria demande à Budi de surveiller la porte de gauche au bout du couloir, derrière laquelle ils entendaient beaucoup de bruit et le son de plusieurs voix, et elle choisit d'entrouvrir légèrement celle de droite d'où leur parvenait un air de musique. Elle aperçoit une sorte de petit boudoir avec un grand sofa ; dedans, un Nommos sobrement vêtu d'une tenue athlétique, assez musclé et d'une certaine bogossitude, occupé à jouer un air martial sur son clavecin. Valéria se glisse furtivement derrière le sofa et profite que le Nommos soit concentré sur sa musique pour traverser la pièce, suivie par Miles.

Quittant la pièce aussi discrètement qu'ils y étaient entrés, tous deux découvrent de l'autre côté un petit sas avec 2 autres portes. Entendant des bavardages derrière l'une d'elles, Valéria entrebâille l'autre et jette un rapide coup d'œil, apercevant un petit bureau, une table de nuit, une armoire, ainsi qu'un grand lit sur lequel était étendu un Nommos en train de dormir ... Elle remarque aussi une petite porte d'où provenaient des clapotis comme si quelqu'un y était occupé à faire ses ablutions.

Prenant garde de ne faire aucun bruit, Miles et Valéria se glissent dans la chambre et, profitant que son occupant soit endormi, ils fouillent la pièce. Il s'agit visiblement des appartements du gestionnaire de l'Institut de Formation, et ils mettent ainsi la main sur de nombreux documents, que Valéria prend scrupuleusement en photos : une liste des étudiants les plus prometteurs, les diplômés en cours d'accréditation, l'inventaire des cours dispensés ici, etc ...

Ils comprennent qu'une vingtaine d'étudiants nommos suivent normalement les cours de cet institut, et une douzaine d'entre eux sont généralement reçus par année. S'il y a donc une augmentation progressive du nombre d'agents nommos sur le terrain, infiltrés parmi les humains, ce n'est tout de même pas une invasion à grande échelle et il doit y en avoir tout au plus plusieurs dizaines. Ces agents sont formés principalement à la culture humaine, aux techniques d'intimidation, à l'art du combat et à la compréhension de la technologie de "l'humano-floutage" (apparence d'êtres humains).

Ne voulant pas prendre le risque de réveiller le Nommos endormi ou d'être surpris par celui occupé dans ce qui doit être une salle de bain, les deux Mégas ne s'attardent pas et repartent en silence. Au passage, ils écoutent les bavardages venant de l'autre porte du sas. A priori, ils distinguent au moins 5 voix différentes, 4 élèves et 1 enseignant, et le cours semble porter sur l'art de l'interrogatoire et les techniques pour obtenir des informations.

Ils retraversent ensuite la pièce où le Nommos est toujours occupé à jouer du clavecin, en se faufilant de nouveau discrètement derrière le sofa, et ils retrouvent Budi.

Planqué sous la cape d'holo-camouflage dans le couloir, le Sensit a l'oreille collée à la porte près de laquelle ils l'avaient laissé. Il leur apprend qu'il doit s'agir d'une grande salle, il a entendu parler 4 ou 5 Nommos et le cours dispensé semble porter sur les techniques d'intrusion.

Préférant rester discret, le petit groupe décide de ne pas poursuivre leur exploration pour l'instant et d'attendre que les étudiants quittent l'Institut, afin de reprendre leurs investigations lorsqu'il y aura moins de monde. Ils retournent dehors sur la corniche et, serrés sous la cape d'holo-camouflage, ils informent l'autre groupe de leurs découvertes.

Infiltration (Jolinar / Oskar / Hallen) :

Sur les conseils de Budi, Oskar descend donc rejoindre Hallen dans la cave des Archives de Géographie, avec un équipement de plongée portoricain prêté par le Sensit. Les deux costauds replongent par le conduit d'évacuation vers les canaux et rejoignent la ruelle où gît le corps inconscient de Jolinar, pour le surveiller en l'absence de son esprit ...

Transféré dans le chef des gardes du pont Pha Fagnek, celui-ci cherche à savoir par réminiscence, en fouillant sa mémoire, qui commande dans la cité sous-marine. Il apprend ainsi que les Nommos sont dirigés sur Sirius par un Nommos suprême, sorte de grand cerveau collectif, puis par un empereur et une impératrice, et qu'ils ont des vizirs à la tête de chacune de leurs cités.

Néanmoins, ici sur Terre, l'Atlantide est dirigée collectivement par les 6 gestionnaires de quartier, le grand-prêtre du temple de Poséidon et par un Nomeg !

Jolinar prend ensuite brièvement le contrôle de son Nommos. Il fait discrètement signe aux deux autres de sortir de la ruelle et de se rapprocher, puis il ordonne aux sentinelles de laisser passer les 3 Nommos qui s'approchent, avant de s'éloigner. En voyant son manège, les deux autres Mégas réveillent "Lantash", l'hôte go'uld de Jolinar, et ils s'avancent ensemble vers le pont.

Lorsqu'ils l'ont traversé, Jolinar regagne son corps, et le chef de la garde n'a qu'une vague absence, sans se rendre compte qu'il a laissé rentrer 3 intrus sur l'île du temple ! Jolinar profite de ce rétro-transfert pour faire une seconde réminiscence, cherchant à savoir comment les Nommos voyagent entre Sirius et la Terre. Il comprend qu'ils empruntent des portes nomegs qui ont été programmées pour fonctionner avec leurs empreintes psychiques enregistrées dans les clefs qu'ils ont autour du cou. Il y en a d'ailleurs tout autour de la cité pour passer d'un quartier à l'autre plus facilement.

Une fois réuni, le trio se planque dans une anfractuosité rocheuse avec leur bâche d'holo-camouflage, afin d'éviter les patrouilles de la caserne toute proche. Après s'être concertés et fait le point sur ces nouvelles informations, ils décident de tenter une intrusion dans le temple pour aller voir s'il est possible de refermer la faille.

Ils escaladent les deux murailles d'enceinte, utilisant la bâche pour les dissimuler des regards, puis ils contournent le temple vers le bâtiment du Logis des Moines. En longeant une prison, des cages à ciel ouvert, ils se rendent compte qu'elles sont destinées à mettre des soldats nommos récalcitrants au trou.

Après s'être discrètement infiltrés dans le Logis des Moines, une sorte de cloître avec jardin d'intérieur à bassin où résident une vingtaine de ces « moines » tout au plus, ils s'enferment dans une chambre qu'un prêtre endormi a oublié de fermer à clef et Jolinar se transfère de nouveau dans ce Nommos, un simple prêtre nommé Fenlopahr Suwn.

Grâce à ses réminiscences, il apprend que le seul moyen d'entrer dans la salle contenant la faille, au-delà du labyrinthe du temple, est d'ouvrir simultanément les 8 portes y conduisant, et ce forcément avec les clefs programmées pour cela et portées par les 8 dirigeants !

En fouillant la chambre, Oskar et Hallen ne trouvent rien de probant, à part des richesses planquées prouvant le niveau de corruption de la société nommos.

Puis Jolinar modifie son apparence aurique pour mieux ressembler à un prêtre, et il réussit à faire de même sur Oskar (alors que c'était Miles qui avait lancé son illusion, balaise) !

Laissant le prêtre dormir, les 3 Mégas quittent alors le bâtiment aussi discrètement qu'ils l'ont atteint. Ils décident alors de ressortir de l'enceinte du temple, ils repassent les murailles et quittent même l'île à la nage en veillant à éviter les patrouilles sous-marines.

Il aurait été inutile en effet de poursuivre plus avant cette infiltration dans le temple sans d'abord se procurer les 8 fameuses clefs. Atteignant le Quartier du Recyclage, ils se cachent dans des ruines inhabitées. S'ils ont choisi de se rendre dans ce quartier, c'est qu'ils estiment que son gestionnaire doit être le moins bien vu, son quartier n'ayant même pas de pont vers l'île du temple.

Leur nouveau plan est de s'allier à lui pour le retourner contre les autres Nommos et d'essayer de subtiliser leurs clefs dans la foulée.

Après s'être reposés quelques heures pour récupérer, tout en veillant à se protéger avec un tour de garde efficace, ils se baladent ensuite dans les rues plus vivantes des commerces du Sud du quartier. En discutant avec les vendeurs et les femmes au foyer qu'ils croisent, ils apprennent que le gestionnaire du quartier vit sur l'Île du Phare, au milieu de l'Avenue Médiante. Ils s'y rendent aussitôt, même s'il est vraisemblable que celui-ci soit occupé à l'usine de recyclage après un naufrage.

L'Île du Phare doit son nom au gigantesque phare antique qui siège en son centre ; la villa du gestionnaire du Quartier du Recyclage y est installée au dernier étage, transformé en penthouse.

Nageant jusqu'à l'île, ils frappent simplement à sa porte, comptant davantage sur le baratin de Jolinar que sur une intrusion risquée. Un domestique nommos les accueille, et Jolinar prétend être envoyé par le grand-prêtre pour un entretien urgent avec son maître.

Le majordome les mène dans un boudoir, où une jeune domestique joue du clavier, il leur fournit de quoi se restaurer et part prévenir son patron.

Ce dernier, un grand Nommos baraqué avec deux tentacules en guise de barbe et un tatouage agressif sur son visage sévère, finit par arriver, étonné d'être dérangé au moment même où son rôle de gestionnaire du Quartier du Recyclage est majeur. Il se nomme Kagup Segan.

Il reçoit les deux moines Jolinar et Oskar dans son bureau monumental, tandis que le soldat Hallen reste dans le boudoir (avec l'intention de fouiner dans la maison durant leur entretien) ...

Jolinar annonce directement la couleur, en avouant qu'ils ne sont pas des Nommos, mais des Mégas envoyés ici pour refermer la faille avant que la police interstellaire et la FRAG ne débarquent pour arrêter tout le monde ! Il prétend que des portes de transit ont été installées sur tous les navires ayant fait naufrage ici depuis des années, et qu'avec le recyclage, il y en a désormais partout dans l'Atlantide. Dans moins de 10 heures, le coup de filet des autorités galactiques va avoir lieu, et les Mégas se sont infiltrés avant pour tenter de trouver la solution la plus pacifique possible !

La première réaction de Kagup Segan est bien entendu de tenter de prévenir le Nomeg en se concentrant, la main sur son pendentif, mais Oskar sort alors son pistolaser pour l'en dissuader. Jolinar le calme, lui expliquant qu'ils sont là pour négocier : s'il les aide à attraper les autres dirigeants, il aura droit à un traitement de faveur, et le Médiante lui promet même l'immunité ! En échange, tout ce qu'il a à faire, c'est de leur organiser une petite réunion officieuse avec les autres gestionnaires. Cela leur permettra ainsi de réunir le plus de clefs au même endroit ...

Kagup Segan hésite, mais avec un flingue braqué sur lui, dans l'immédiat et face à la menace de la FRAG, il n'a pas trop le choix. Il accepte donc de trahir l'organisation nommos en échange de son immunité au procès. Seulement, il leur explique qu'une réunion de tous les gestionnaires aurait l'air suspecte car il n'a pas l'autorité pour cela ; il peut par contre essayer d'inviter deux gestionnaires alliés pour un aparté en terrain neutre dont ils se méfieront moins ...

Au cours de la conversation, les Mégas comprennent aux dires de leur interlocuteur, qui a parfois des moments d'absence et des trous de mémoire, que le Nomeg a l'habitude de se transférer dans les gestionnaires de quartier. Il leur semble donc dur d'élaborer leur plan sans que celui-ci s'en rende compte !

En ressortant de chez Kagup Segan, Oskar et Jolinar choisissent de se séparer.

Dissensions :

En attendant de pouvoir retourner à l'intérieur de l'Institut de Formation, Miles, Budi et Valéria se concertent pour la suite. Ils pourraient saboter la Centrale Hyper-ondes et le système de brouillage des Nommos, afin que les Mégas et l'AG puissent repérer la cité sous-marine restée invisible jusqu'alors. Ils réfléchissent aussi à saboter la technologie des Nommos permettant à leurs agents infiltrés sur Terre d'avoir une apparence humaine.

Mais si la première idée semble bonne, la seconde qui leur est venue dans le feu de l'action est, après réflexion, à oublier !

Valéria, spécialiste en cybernétique, leur fait remarquer qu'enlever "l'humano-floutage" des Nommos déclencherait beaucoup plus d'ingérence traumatisante qu'ils n'en font ! De plus, c'est sans aucun doute impossible à faire depuis la cité sous-marine, car ces agents portent sûrement des ceintures holographiques alimentées par des batteries autonomes. Cette technologie n'a pas besoin d'être commandée depuis un serveur central ici ... Ce serait donc non seulement contraire à l'éthique des Mégas mais en plus pas faisable.

A partir des informations obtenues par les deux groupes, Budi suggère qu'ils peuvent d'ores et déjà établir un plan d'action logique prolongeant les actions déjà entreprises, afin de se coordonner pour une meilleure efficacité :

- Leurs meilleures armes sont la rapidité et l'effet de surprise. S'ils laissent le temps aux Nommos de réfléchir aux baratins des uns et des autres et de s'organiser, l'échec est assuré ... A l'heure actuelle, les ouvriers assommés à bord du *SS Poet* ont sûrement été trouvés par leurs collègues et une alerte aux intrus a probablement dû être lancée. Les autorités peuvent penser que ce ne sont que des marins humains qui se cachent encore dans le Centre de Naufrage ou dans le Quartier du Port, ne pouvant pas encore à ce stade conclure à des Mégas infiltrés, mais le Nomeg se méfie sûrement plus ... Ils ne doivent donc pas traîner !
- Suite aux actions de Jolinar et d'Oskar, Kagup Segan devrait leur organiser un rendez-vous avec ses deux meilleurs alliés gestionnaires, dans un terrain neutre du Quartier des Loisirs. Ça en fera trois au même endroit, avec leurs clefs. Un groupe pourrait s'occuper d'eux, avec Jolinar qui ne peut quitter Kagup Segan tant qu'il est sous le « contrôle » de son baratin ... Le second groupe devra alors s'occuper des 3 autres gestionnaires pour gagner du temps (en employant pourquoi pas une méthode similaire, ou bien toute autre idée qui leur viendrait).
- Chaque groupe pourrait préparer un sabotage à retardement pour faire diversion pendant qu'ils se réuniront tous ensemble afin d'infiltrer le temple avec les six clefs en main.
Le premier sabotage pourrait être celui proposé par Miles, la Centrale Hyper-ondes du Quartier du Transit, afin que tombe la couverture radar de la ville nommos face à l'AG (celle face aux Terriens fonctionnera toujours grâce au télescope d'Arecibo, donc cela ne rajoutera pas d'ingérence).
Le second sabotage devra sûrement être fait au bâtiment du Contrôle de la Faille dans le Quartier du Transit, afin que les Nommos et le Nomeg ne puissent plus l'utiliser selon leurs souhaits et que les Mégas puissent la refermer une fois atteinte dans le temple.
- Une fois tous réunis au temple, ils pourraient alors faire exploser à distance ces deux cibles, et s'infiltrer dans le labyrinthe pendant que les Nommos seront occupés avec ces diversions. En trouvant le grand-prêtre, le Nomeg finirait bien par venir à eux et ils pourraient alors lui piquer les deux dernières clefs. Bien sûr, ils devront ouvrir en même temps les 8 portes de salle de la faille, alors qu'ils ne sont que 6, et reprogrammer les clefs et le contrôle des portes avec leurs propres empreintes psychiques ... ce qui risque d'être chaud !
- Et il leur faudra finalement refermer la faille, ce qui est assez difficile, et surtout très long comme ils l'ont appris à la Mégacadémie ... Certains pourraient se concentrer sur la fermeture de la faille, pendant que d'autres créeraient une porte de transit dans la même salle pour qu'ils puissent tous s'enfuir avant d'être pris !

- S'ils veulent en plus sauver des esclaves, ils devront trouver un moyen pour saboter leurs colliers électroniques, mais à ce stade, ils ne savent même pas s'il y a un système de contrôle général quelque part et encore moins comment ils pourraient coordonner un mouvement de révolte des esclaves vers le temple ...

Le Sensit n'avait pas encore tous les détails de ce plan, puisqu'il y a trop d'inconnues et que tout ne se déroulera forcément pas sans accroc, mais c'était déjà une base pour qu'ils s'organisent pour la suite.

Jolinar avait aussi une suggestion de diversion qui pourrait leur donner du temps en provoquant un chaos que les autorités devront gérer ... Il propose de s'attaquer à ce qui maintient cette micro-société, l'argent, en sabotant le centre serveur du système bancaire de la ville. En faisant crasher le système, ce sera vite l'anarchie en ville et du coup, les gestionnaires seront occupés à gérer la crise donnant le temps aux Mégas de s'occuper de la faille ...

Budi estime que ce n'est pas idiot et que c'est effectivement un des points faibles des Nommos. Mais les plans ne mentionnant aucune banque, encore faut-il qu'il y ait un serveur central ... Peut-être est-ce une fonction du QG d'Espionnage dans le Quartier de l'Information ? Il faudrait en tout cas le vérifier, et si tel est le cas, il doit être certainement bien protégé. Mais comme le reste d'ailleurs ...

En entendant le plan concocté par Jolinar et Budi, Miles se montre plus que réticent. Pour lui, la mission était remplie. Ils avaient découvert comment les navires disparaissaient, où ils arrivaient, qui était derrière, et ils avaient confirmation de l'implication nomeg.

Compte tenu de son jeune âge, de leur dernière aventure où il avait failli mourir et de ses motivations à rejoindre la Guilde des Mégas, le jeune messenger galactique n'était pas du tout chaud pour tenter de refermer la faille, ils étaient en plein territoire ennemi et trop d'inconnues demeuraient.

Pour lui, le mieux à faire à ce stade était de repartir sur Norjane avec le couple de prisonniers sauvés et tous les renseignements qu'ils avaient recueillis jusqu'alors, afin de mettre au courant le Major Mc Lambert et Mr White afin que ces-derniers puissent agir en connaissance de cause et décider de la stratégie à adopter quant à cette faille. Quitte à revenir plus tard avec le matériel adéquat et des renforts ! Plus ils restaient ici à foncer tête baissée et à agir en fonction des événements, plus ils risquaient d'alerter le Nomeg et de compliquer les choses.

Bien sûr, Jolinar n'était pas de cet avis, il était inconcevable pour le Goa'uld de ne pas tout résoudre par lui-même : *« Et que crois-tu que le Major va faire ? Il va nous renvoyer finir le travail. Y a pas pléthore de Mégas actifs et d'agents de terrain dans le Multivers ... Moins de 1 pour 1 million sont des Mégas latents ... Combien sont formés ? Et combien finissent par être opérationnels ? Rends-toi à l'évidence, Miles, y a pas d'autres personnes que nous pour faire le boulot ... »*

Si Miles partageait son envie d'arrêter cette ingérence au plus vite et de refermer la faille, tout en se vengeant des Nommos par la même occasion, qui exploitaient sans vergogne les humains et inondaient la Terre, et d'autres planètes, de leurs drogues, il estimait qu'il fallait connaître ses limites et savoir s'arrêter : *« Personne d'autre que nous ??? On ne savait même pas qu'il y avait une Section 32. De quels moyens disposent-ils ? Quelle est leur puissance ? Sont-ils nombreux ? Je comprends, Jolinar, qu'avec ton passé et ton caractère, tu veuilles mettre ce plan en pratique, mais je le sens pas du tout ... Et je partirai pas d'ici sans les deux prisonniers, je leur ai promis ... Ce qui m'échappe aussi, c'est que le Nommos qui a tué mon oncle a été capturé par les Mégas. Ils n'ont pas fait de transfert pour en savoir plus ?? C'était quand même un mec important a priori et avec des réminiscences ou des interrogatoires, il aurait dû lâcher des infos sur cette cité ! On avance à l'aveuglette, et si ça foire, personne saura ce qui s'est passé ici. Non, pensez de moi c'est que vous voulez, mais ce plan est de la pure folie ! »*

Devant ces divergences d'opinion entre les membres de l'équipe, Budi essaie alors de calmer le jeu : *« Je comprends la réaction de l'ado, mais c'est à nous les adultes de le rassurer et l'encourager ! On ne pourra peut-être pas tout régler, mais c'est notre devoir d'essayer. On va faire au mieux, après il faut aussi accepter d'échouer ... Si tout ne peut pas être réussi, essayons de rester en vie et de ramener les*

infos. Mais le temps de fuir n'est pas encore venu, on peut essayer d'avancer le plus possible dans le plan et si ça se complique, on avisera. En tant que chef d'équipe, je n'enverrai pas tout le monde au casse-pipe ! Si ça craint de trop on décrochera, ne t'inquiète pas Miles ! Pour ce qui est de l'assassin de ton oncle, les Mégas ont sûrement dû le remettre aux mains de Section 32 et ils n'ont pas partagé les infos ... Pourquoi agissent-ils ainsi ? A ce stade, je n'en sais pas plus que vous ... »

Après réflexion, suite aux réminiscences de Valéria transférée dans l'esclave qu'ils avaient secouru, Budi avait aussi une autre idée pour combattre la colonie nommos. Ils pourraient essayer d'assécher tous les canaux de la ville ; l'eau venant de la mer et y repartant une fois salie, il devait donc y avoir une station d'épuration quelque part avec des pompes et des écluses, peut-être dans le Quartier du Recyclage. En sabotant ces installations, l'approvisionnement en eau de la ville serait interrompu et, ne pouvant plus se baigner, les amphibiens seraient obligés d'évacuer vers Sirius. Une fois partis, les Mégas n'auraient qu'à couper le champ de force et tout serait détruit par la pression de l'océan. Les Nommos ne reviendraient plus ... Pour les esclaves, soit les Nommos les emporteraient avec eux, soit ils les laisseraient sur place et les Mégas devraient alors les évacuer par transit.

En apprenant ce que l'autre trio avait appris, et les proportions prises sur Terre par l'ingérence nommos, Jolinar ne peut retenir sa colère : *« Les Nommos sont des gros en culés ... Je suis d'avis de mettre cette base à sac en suivant les propositions de Budi ... Mais je pense qu'il faut quand même réunir les gestionnaires des quartiers avant, histoire d'identifier le Nomeg afin qu'il ne recommence pas ailleurs. Peu importe ce qui se passe à l'échelle du multivers, les Nommos ont une base secrète sur la Terre du 21^{ème} siècle, ils bafouent les lois de l'AG et notre rôle de l'AMG est de déjouer les ingérences, combattre les Nomegs et préserver la vie et la dignité ... Du coup, je pense que le plan de Budi concernant le Quartier du Recyclage est meilleur que le mien au Quartier de l'Information ... Si on touche au recyclage de l'eau, on atteint tout autant le microcosme que la bourse. Et c'est à mon avis plus facile à atteindre ... Après, il reste à découvrir qui est ce Nomeg et quels sont ses buts ... Travaille-t-il en solo ou au sein d'une organisation ? Peut-être sont-ils derrière le trafic de drogue, cette fameuse confrérie ? Et les Nommos sont leurs gros bras ... »*

Par ailleurs, le Goa'uld n'arrivait toujours pas à comprendre Miles et Oskar : *« Personnellement, je ne comprends pas pourquoi vous décrochez ... En plus, vous êtes les deux les plus concernés par cette affaire de Nommos ... Vraiment, je pense que vous ratez l'essence même de notre rôle de Mégas ... Ingérence, faille, Nomeg, tout tombe dans notre juridiction ... Si nous n'intervenons pas, qui le fera ? Je vais vous avouer pourquoi je dis ça ... Rien à voir avec une question de leadership mais parce que je ressens cela comme un abandon ! C'est déjà difficile à 6, mais s'il faut poursuivre à 4 ... Je me sens trahi, je le dis ... Nous laisser à 4 signifie que vous nous imposez presque votre solution puisqu'on perd une partie des compétences qui font la richesse du groupe ... Mais nous avons un chef d'équipe pour trancher en cas de désaccords et fixer les objectifs ... Je me range donc aux décisions de Budi ... »*

Budi pensait comme Jolinar, mais acceptait leurs divergences d'opinion : *« Je ne sais pas pourquoi vous vous repliez de suite, avant même qu'on soit découvert. Mais je respecte votre décision, faites ce que vous estimez plus prudent. »*

Miles comprenait les réactions de ses acolytes, mais justement, ayant été confronté aux Nommos par le passé, il estimait avec Oskar qu'il valait mieux en apprendre discrètement le maximum à leur sujet et d'en référer aux Mégas, avant d'aller trop loin et de risquer d'envenimer la situation :

« Justement, quand on sera découverts, et on le sera forcément en poursuivant à l'aveuglette ce plan avec toutes les inconnues qui demeurent, ce sera trop tard. Ils seront alertés, les Nommos comme le Nomeg, et ça compliquera toute action ultérieure à leur rencontre. Si tu as menacé le gestionnaire avec une intervention de la FRAG et des Mégas, et que cela a marché, eh bien, pour répondre à ta question "qui le fera à notre place", c'est trouvé. Les Nommos craignent visiblement une telle intervention puisqu'ils se sont évertués à mettre un brouillage sophistiqué ... Donc on n'est pas forcément seuls à pouvoir agir et être les sauveurs de l'univers. »

Après de longues hésitations, les Mégas n'ayant aucune cohérence d'objectifs et n'arrivant pas à se mettre d'accord, Budi décide finalement de remixer les groupes :

- Miles et Oskar, qui préfèrent décrocher avant que cela dégénère, que leur infiltration ne soit découverte par le Nomeg et qu'ils finissent tous par être capturés ou tués par les Nommos, retourneront sur Norjane pour informer le Major Mc Lambert et Mr White de tout ce que leur Section a découvert jusqu'alors, en essayant de ramener avec eux les 2 esclaves.
- Jolinar et Hallen, qui sont sur la même longueur d'ondes et souhaitent enquêter à tout prix sur la faille en essayant de voler les clés nomegs des gestionnaires, seront rejoints par Budi et Valéria. Ils se diviseront en deux groupes, Valéria avec le Goa'uld et Budi avec l'Ethnoranger, afin de couvrir plus de gestionnaires et d'avoir un baratineur / beau-parleur / diplomate dans chaque équipe. Avant de se séparer, Budi rend à Miles la cape d'holo-camouflage.

Explosions (Jolinar / Valéria) :

Kagup Segan donne donc rendez-vous par radio à Hantoc Opurr dans le quartier de Nhije Odbo. Hantoc Opurr était le gestionnaire du Quartier du Port et le principal allié de Kagup Segan. Quant à Nhije Odbo, gestionnaire du Quartier des Loisirs, il saurait organiser discrètement cette rencontre officieuse entre gestionnaires, qui aura lieu dans un club échangiste près de la maison close.

En sortant de la résidence du gestionnaire du Quartier du Recyclage, Jolinar se sépare des deux autres Mégas et part avec Kagup Segan pour retrouver Valéria dans le Quartier des Loisirs. De son côté, Valéria quitte elle aussi ses deux compagnons actuels pour aller seconder Jolinar.

Ils nagent tous dans l'Avenue Médiante et se retrouvent au centre du Quartier des Loisirs, au niveau de la bifurcation du canal vers la Place de la Nage Acrobatique.

Ne connaissant pas leurs apparences auriques respectives, ils se reconnaissent grâce à leur matériel méga et leurs pendentifs vaudous de Miami, et ils prennent pied sur la chaussée pour descendre la rue des bordels.

Des femelles Nommos se prostituent dans ce coin insalubre, aguichant les passants depuis des ruelles malfamées.

En face de la plus grosse maison close du quartier, se trouve le club échangiste des « Calamars Grivois » où ils ont rencard. Le lieu est décoré façon rococo avec des statues de Vénus et d'Aphrodite datant de l'antiquité terrestre, des peintures de sirènes datant de la renaissance, des piliers recouverts de coquillages et des tentures rouge excitantes.

Des esclaves humaines et des hôtes nommos les accueillent et les mènent directement dans un boudoir VIP, avec du champagne millésimé, où ils attendent leurs invités. Jolinar en profite pour interroger Kagup Segan sur leurs éventuelles faiblesses psychologiques ; Hantoc Opurr a le mal du pays et Nhije Odbo est très vénal.

Tous deux ne tardent d'ailleurs pas à les rejoindre.

Hantoc Opurr a un visage coupé à la serpe, l'air sérieux, des ouïes strient ses joues creuses, une nageoire orne son crâne comme une crête, il a des écailles solides, une armure de cuir avec de solides épaulières et une arrête de requin en piercing au travers du nez.

Nhije Odbo a un physique plus avenant et des traits séduisants, avec ses écailles bicolores bleues-argentées, sa longue chevelure de tentacules phosphorescentes et sa toge sexy décorée de coquillages et laissant apparaître une partie de son torse musclé.

Heureusement pour Valéria, Miles lui a donné le look d'un ouvrier mâle banal physiquement, sinon entre Jolinar l'obsédé et ce lieu prêtant à la lubricité, ça aurait pu mal tourner !

A leur arrivée, elle utilise alors son pouvoir psy pour renforcer leurs faiblesses psychologiques, afin de s'en servir lors de la négociation à venir.

Kagup Segan présente aux deux autres gestionnaires le prêtre Green, aka Jolinar, et leur explique qu'il s'agit en réalité d'un Méga, leur demandant de ne pas donner l'alerte mais d'écouter plutôt sa proposition.

Jolinar leur propose de nouveau son offre d'immunité au procès qui ne manquera pas d'avoir lieu, en échange de leur aide pour accéder à la faille. S'ils lui donnent leurs clefs nomegs, ils pourront fuir sur Sirius avant l'arrivée de la FRAG ...

Si Hantoc Opurr accepte assez vite, Nhije Odbo en revanche négocie âprement, exigeant de pouvoir emporter toutes ses richesses accumulées ainsi que de pouvoir envoyer un assassin pour se débarrasser du grand-prêtre du temple de Poséidon ! Il a en effet des comptes à régler avec ce moraliste qui lui met des bâtons dans les roues et se mêle de ses affaires depuis trop longtemps ...

Valéria et Jolinar acceptent, car même s'ils ne tueraient des Nommos qu'en cas de légitime défense, ils ne voient aucune objection à ce que ces truands s'éliminent entre eux !

Mais Jolinar négocie que le tueur envoyé par Nhije Odbo les attende ensuite avec la clef nomeg du grand-prêtre devant sa porte du labyrinthe, pour la leur donner le moment venu, ce que le gestionnaire du Quartier des Loisirs accepte facilement.

Il frappe alors dans ses mains et un Nommos à tronche patibulaire de squalo, couvert de cicatrices et armé de couteaux de plongée, apparaît de derrière une tenture. Nhije Odbo lui explique brièvement sa mission, et l'exécuteur disparaît silencieusement comme il est apparu ...

Les Mégas apprennent aussi par le gestionnaire des loisirs que le Nomeg n'est pas toujours sur place ... Et ils déduisent que vu le nombre de porte de transit nomegs dans la cité sous-marine, il est plus que probable qu'il s'agisse de la Confrérie dont leur parlait l'agent White, et non de l'œuvre d'un Nomeg isolé.

Puis les 2 Mégas quittent le club échangiste en compagnie des 3 gestionnaires. Ils récupèrent des saufs-conduits pour les 3 quartiers (Port, Recyclage et Loisirs) et se rendent tous ensemble à la porte nomeg du Quartier des Loisirs. En effet, seules les clefs des gestionnaires (et uniquement les leurs) permettent de rentrer sur Sirius.

Kagup Segan enclenche sa clef dans l'interface, sélectionne un retour sur sa planète et passe la porte nomeg en laissant sa clef sur le tableau de bord. Valéria la récupère discrètement, en faisant mine d'être un technicien bossant sur l'ordinateur nommos.

Hantoc Opurr fait de même rapidement, mais c'est plus long pour Nhije Odbo qui doit attendre que tous ses esclaves le rejoignent en apportant tous ses biens et ses richesses ...

Puis il fait comme les deux autres, emportant tous ses porteurs avec lui (preuve que plusieurs empreintes psychiques peuvent être enregistrées dans une même clef nomeg, pour que les Nommos puissent circuler dans l'Atlantide avec leurs esclaves). Dès qu'ils sont partis, les Mégas récupèrent avec discrétion leurs clés sur le tableau de bord, et Jolinar a donc désormais en sa possession les 3 clefs des gestionnaires.

Les deux Mégas ressortent de la gare nomeg, et une fois à l'écart de la foule dans un coin plus discret, le Médian efface les empreintes psy des Nommos dans les clefs, puis Valéria enregistre la sienne ainsi que celles de Jolinar, de Budi et d'Hallen dans l'une d'elles.

Mais n'ayant plus assez de résonance pour faire pareil sur les deux autres, et Jolinar étant lui aussi lessivé, ils décident donc d'aller se reposer en squattant une ruine.

Ils dorment 3 heures avant de retourner ensuite à la gare nomeg. Là, des techniciens spécialisés provenant du Quartier du Transit semblent faire des vérifications, le départ imprévu vers Sirius de 3 gestionnaires a peut être donné une alerte) ; mais les deux compères empruntent néanmoins la porte nomeg avec leur clef reprogrammée, en direction du Quartier du Port.

C'est là en effet que se trouve la caserne la plus proche du Quartier du Recyclage, et ils comptent y dérober des explosifs afin de saboter l'usine d'épuration de l'eau des canaux.

Le transit se déroule sans souci, et ils se dirigent ensuite sur l'enceinte extérieure en direction de la caserne ... A l'aide de leur laisser-passer, ils ont l'intention de baratiner les employés nommos sur place en prétextant être envoyés par le gestionnaire, pour y récupérer des explosifs afin de fracasser le navire fraîchement débarqué de la faille !

Jolinar modifie juste légèrement son apparence aurique pour ressembler à un intendant d'Hantoc Opurr, le chef du port, accompagné d'un technicien du Centre de Naufrage interprété par Valéria.

Le garde en faction à la porte de la caserne, en voyant leur laisser passer, les laisse rentrer sans encombre dans le gros bâtiment carré, les menant dans le dédale de couloirs jusqu'au bureau du lieutenant Doodl dont il dépend.

Dans la pièce, des informaticiens surveillent le bon déroulement des opérations de sécurité dans la base et dans la ville ...

En retrait, tandis que Jolinar baratine le lieutenant, Valéria repère qu'une alerte est en veille sur les écrans ! Visiblement, les Nommos ont été prévenus d'un risque de sabotage sur leurs installations d'épuration de l'eau ... Inquiète devant cette difficulté inattendue, elle tente de prévenir son allié du regard.

Le lieutenant Doodl les informe d'emblée qu'il n'a pas trop le temps de gérer leur problème d'intendance car son commandeur est justement en train de vérifier le bon fonctionnement du système de pompage des eaux de l'océan, au centre de la caserne.

Jolinar comprend qu'il y a 4 installations de ce type, une dans chaque caserne, tout autour de la périphérie de la ville sous-marine.

Le lieutenant Doodl appelle alors son supérieur, le commandeur Dunlard, par l'interphone de son bureau, le prévenant qu'il a devant lui des envoyés du gestionnaire Hantoc Ocurr venus chercher des explosifs. Immédiatement, le commandeur Dunlard lui intime l'ordre de les retenir, et coupe la communication !

Les quatre sas menant à ce bureau se bloquent et une alerte rouge retentit dans les couloirs adjacents !!!

Surpris, mais gardant leur sang-froid, les Mégas agissent sans perdre de temps.

Valéria endort psioniquement tous les Nommos présents dans la pièce ; seul un soldat lui résiste mais Jolinar s'en charge en le paralysant illico. Puis la Biocyb s'installe aux contrôles holographiques du serveur de sécurité et tente en vain d'annuler l'alerte, pendant que Jolinar bloque deux des quatre sas en provoquant un court-circuit dans leurs interfaces de commande.

Mais des sentinelles armées de blaster ne tardent pas à ouvrir les deux autres sas, déboulant pour flinguer les intrus !

Valéria fait aussitôt mine d'être endormie comme les autres informaticiens, tout en continuant de pianoter subrepticement sur le clavier pour contourner les sécurités informatiques qui lui résistent. De son côté, Jolinar se prend un tir de laser dans le bras et, se cachant derrière un serveur dans un coin de la pièce, il réplique à coups de pistolaser, parvenant à blesser grièvement un Nommos qui s'effondre au sol.

Mais un soldat finit cependant par repérer que Valéria est une intruse et la prend pour cible, la blessant elle aussi légèrement ! Heureusement que les deux Mégas portent toujours leurs gilets pare-balles de flics de Miami ...

Pris au piège, Jolinar balance carrément une grenade dans le couloir le plus proche, et trois soldats explosent dans des gerbes de sang et de chair grillée. Du coup, celui de l'autre sas recule précipitamment en le refermant derrière lui.

Valéria réussit finalement à modifier l'alerte, pour faire croire que les intrus se dirigent vers le sud de la caserne, alors qu'ils ont l'intention d'aller vers le nord. Elle fait apparaître le plan de la base sur l'écran et le photographie avec son nanordi, puis ils quittent la pièce ... retombant sur le soldat fuyard que Valéria charge au kung-fu ! Elle se prend un autre tir à bout portant avant de parvenir à pratiquement tuer son adversaire d'une prise en lui tordant la nuque.

Elle prend alors le temps de soigner son camarade et elle-même, avant de reprendre la route dans les couloirs pour trouver la salle du système de pompage.

Agissant soit avec furtivité à l'aide de leur bâche d'holo-camouflage, soit avec agressivité à coups de paralysants, ils se frayent ainsi un chemin jusqu'à une grande salle de déchargement de sous-marins de poche, adjacente aux salles d'épuration de l'eau.

Valéria y remarque que les sous-marins sont armés de torpilles, suffisamment puissantes pour faire sauter l'installation qu'ils veulent saboter.

Mais ils doivent aussi empêcher les Nommos de pouvoir réparer ce qu'ils sabotent, aussi continuent-ils d'avancer jusqu'à la salle de contrôle, esquivant soldats et techniciens sur le trajet.

Jolinar pirate le sas, et Valéria paralyse le commandeur Dunlard occupé effectivement à vérifier le bon fonctionnement des pompes. Ils le tirent dans le couloir, puis Valéria pirate le système pour que l'épuration des eaux ne puisse être réparée que de ce pupitre, pas d'un autre, et elle reprogramme les pompes pour qu'elles fonctionnent en surrégime.

Ils ressortent ensuite de la pièce et Jolinar fait péter le pupitre de contrôle avec sa dernière grenade !!!

Les deux comparses regagnent ensuite précipitamment la grande pièce des sous-marins. Profitant de la panique engendrée par l'explosion de leur grenade, ils se fauillent jusqu'à un engin dont Valéria pirate l'ouverture. A l'intérieur, elle s'assoit aux commandes, comprenant rapidement comment cela fonctionne, et enclenche l'anti-grav du sous-marin, fonctionnant comme un speeder hors de l'eau. Elle fait tourner l'engin vers la salle des 3 gros tuyaux alimentant les canaux de la ville ... et Jolinar déclenche un tir de torpille, pensant in extremis à les harnacher solidement avant le tir, qui risque de secouer. L'explosion en milieu confinée est si puissante que leur sous-marin fait un tonneau jusqu'à la trappe menant à la mer.

Dans un fracas de plastacier déchiré, la boule de feu détruit tout le système d'épuration des eaux, tandis que les pompes en surrégime font déborder le bassin.

L'incendie est immédiatement étouffé par la fuite.

La pression du fond de l'océan est telle que des trombes d'eau surgissent du trou béant dû à l'explosion, avec une force monumentale.

C'est un chaos inimaginable, les caisses de drogues du hangar volent en tous sens, les sous-marins sont renversés sur le flanc, l'eau monte dans la pièce en gros bouillons tandis que les soldats nommos fuient la zone dans une panique insurmontable.

Valéria enclenche alors l'ouverture de la trappe menant à l'extérieur pour faire croire aux Nommos qu'ils ont fui par là en sous-marin. Mais en réalité, ils redescendent de l'engin et tentent de gagner la sortie nord de la caserne.

Le courant est malheureusement trop fort pour Jolinar, pas assez bon nageur ; le Médian s'équipe de son respirateur pour ne pas se noyer, mais il est incapable d'atteindre la sortie de la pièce. Valéria est obligée d'aller le chercher et de l'attacher à elle avec sa corde texlar, pour nager à contre-courant en le portant jusqu'au couloir !

Enfin ils atteignent un sas menant à l'extérieur de la caserne, sas que Valéria doit une nouvelle fois pirater ...

Dehors, sur le chemin de ronde servant d'enceinte à l'Atlantide, ils décident d'aller se reposer un peu avant de continuer. Ils descendent dans le canal qui commence à se vider, puis traversent le quartier en ruines jusqu'à une villa antique à moitié défoncée qui leur servira de planque. Ils y méditent une petite heure, c'est le maximum qu'ils peuvent se permettre.

L'apparence aurique d'ouvrier nommos de Valéria la lâche pendant leur repos.

C'est le signe qu'il est grand temps de retrouver l'autre groupe.

Traversant le Quartier du Port, les deux saboteurs voient les canaux se vider inexorablement et la population se terrer dans leurs maisons restaurées.

Ils passent le pont et ses gardes sans encombre ; en présentant leur laissez-passer, Jolinar baratine les soldats en se faisant passer pour un moine nommos qui doit rejoindre le temple, et Valéria le suit en se planquant sous la bâche d'holo-camouflage.

Les voilà sur l'île du Temple de Poséidon, se demandant si les autres sont là, et où exactement ils peuvent bien être ...

Rébellion (Oskar / Hallen / Budi) :

En sortant de la résidence du gestionnaire du Quartier du Recyclage, Hallen et Oskar partent de leur côté pour retrouver Budi dans le Quartier des Raffineries.

Oskar hésite longtemps à suivre Hallen, car il avait presque été convaincu par Miles qu'il était temps de décrocher pour rapporter les renseignements obtenus au Major Mc Lambert ... Mais finalement, alors qu'il avait déjà donné rendez-vous à son jeune compagnon au Quartier du Port, il change d'avis et décide d'accompagner Hallen pour essayer d'en apprendre plus sur le Nomeg.

Malheureusement, à force de s'en servir, les communicateurs des Mégas avaient fini par rendre l'âme et ne fonctionnaient plus à cause du climat tiède de résonance. Aussi Oskar ne peut même pas avertir Miles de son changement d'avis soudain ...

Tant pis, il estime que le jeune Fouineur saura se débrouiller tout seul !

De son côté, Budi s'était lui aussi séparé de ses deux compagnons afin d'aller seconder Hallen et Oskar, qui ne savaient pas baratiner.

Ils nagent tous dans l'Avenue Médiane et finissent par se retrouver au centre du Quartier des Raffineries, au niveau du Centre de Test des Drogues. Ne connaissant pas leurs apparences auriques respectives, ils se reconnaissent grâce à leur matériel méga et prennent pied sur la chaussée afin de descendre la rue vers la raffinerie principale, où le gestionnaire travaille sûrement.

Ils se mettent en planque dans une ruine en face du bâtiment, observant les rares allées et venues des équipes d'ouvriers.

Hallen repère une entrée à part, une sorte de sas d'éjection pour pod de secours ... probablement en cas de panne du champ de force de l'Atlantide. Oskar déconnecte ce sas avec ses pouvoirs électrokinésiques et les 2 hommes s'infiltrèrent dans la raffinerie, cherchant à agir furtivement ; ils abandonnent Budi en surveillance à l'extérieur, celui-ci devra essayer de les avertir si jamais le gestionnaire sortait de l'usine.

A partir de là, les deux baraqués vont se déplacer discrètement dans la raffinerie, paralysant les gardes, baratinant les ouvriers, se faisant passer pour un prêtre et son garde du corps ayant rendez-vous avec le responsable du site.

Ils traversent des salles de repos, de sport, de production de stupéfiants, d'emballage, et même de déchargement de matières premières depuis des micros-sous-marins venant des zones terrestres de production !

Mais ils ne peuvent pas être éternellement discrets ou paraître sans intérêt, et un contremaître finit par les interroger sur les raisons de leur visite.

Oskar s'en sort bien et exige, d'un ton autoritaire, d'être conduit au gestionnaire de la part du grand-prêtre. Un ouvrier les amène donc au bureau d'Oghr Wagnirr.

Oghr Wagnirr est le gestionnaire du Quartier des Raffineries.

Il ressemble à un vieux poisson fatigué, avec des poches sous les yeux, des bajoues et des piquants dépassant de ses vieilles écailles blanchâtres.

Oskar choisit "Skud Wasman" comme nom d'emprunt de prêtre nommos et il décide de faire passer Hallen pour son garde du corps. Il prétend qu'il est envoyé par le grand-prêtre pour tenter de former un groupe souhaitant limiter l'influence du Nomeg ...

Il a frappé juste !

Le gestionnaire du Quartier des Raffineries est justement très remonté contre cet étranger qui se mêle de leurs affaires et se permet même de se transférer en eux pour changer leurs décisions. Le Nommos aimerait bien produire davantage d'opiacés pour mieux contrôler les Terriens, mais le Nomeg les pousse plutôt à la fabrication de méthamphétamines destinées aux autres planètes de l'AG.

Oskar insiste en lui expliquant qu'il représente un groupe parallèle au pouvoir en place, qu'il baptise la « Voie Oblique » !

Le but de ce groupe clandestin est de se débarrasser du Nomeg dont l'Atlantide n'a plus besoin maintenant.

Oghr Wagnirr adhère à fond à l'idée. Oskar l'informe alors que leur premier objectif est d'essayer d'avoir accès à la faille, sans avoir à se mettre d'accord avec le Nomeg ; pour cela, il faudrait faire adhérer le plus possible de gestionnaires à la « Voie Oblique ».

Leur interlocuteur leur propose alors de fixer une entrevue avec Phuvirk Nio au Grand Marché, pour en parler en un lieu neutre. Celui-ci était le gestionnaire du Quartier de l'Information et il avait sûrement des informations stratégiques sur le Nomeg.

Une fois le rendez-vous pris par radio, dans 4 heures, les deux Mégas quittent Oghr Wagnirr et se font raccompagner à la sortie de la raffinerie où ils retrouvent Budi.

Tous trois empruntent en nageant l'Avenue Médiante jusqu'à la pyramide de Contrôle de la Faille du Quartier du Transit.

Une fois sur place, Budi prend le temps de rédiger une lettre à l'intention du gestionnaire du quartier, Grevonto Pigzugg, l'invitant à rejoindre le rendez-vous officieux du Grand Marché s'il veut en savoir plus sur les intentions de la « Voie Oblique » contre le Nomeg...

Le Sensit la remet aux gardes de l'entrée de la pyramide à l'attention du gestionnaire.

Le trio se rend ensuite en nageant au Grand Marché du Quartier de l'Information, et ils s'installent à la terrasse d'un restaurant pour récupérer un peu, avec une paëlla de poissons des abysses et un plat de fruits de mer en sauce typique de Sirius.

De là, ils surveillent l'étal de masques dogons sur le marché flottant, où les gestionnaires ont rencard. Oghr Wagnirr et Phuvirk Nio finissent par s'y retrouver, mais aucune trace de Grevonto Pigzugg, malgré la missive ...

Toujours aux aguets, Hallen repère un garde du corps arrivé en même temps que le chef de l'espionnage et qui s'est placé à l'écart sur un pont surplombant le marché. Comme il pourrait s'agir aussi d'un hôte du Nomeg transféré en lui, le Méga quitte le restaurant discrètement et se déplace avec furtivité jusque dans le dos de l'homme de main, prêt à agir au cas où ...

Assis à côté de Budi, Oskar fait signe aux deux gestionnaires et ces derniers les rejoignent à leur table, commandant un dessert de glace aux moules et une bonne bouteille de vin d'encre de pieuvre.

Une fois encore, Oskar se présente à eux comme Skud Wasman, recruteur de la « Voie Oblique ».

Phuvirk Nio est intéressé par leur proposition, mais reconnaît la supériorité du Nomeg avec ses pouvoirs. Il ne sait pas grand-chose sur lui et personne ne sait même où il vit dans l'Atlantide. C'était justement au grand-prêtre de développer des pouvoirs de vibrant grâce à la tiédeur de la faille afin de contrer les transferts du Nomeg.

Oskar et Budi choisissent de ne pas réclamer leurs clefs mais de leur proposer plutôt une alliance, ceci pour compenser le nombre insuffisant de Mégas nécessaire pour ouvrir simultanément les 8 portes du labyrinthe.

Les deux gestionnaires acceptent et Phuvirk Nio leur fournit des chevalières radio avec un canal crypté, afin que les membres de la « Voie Oblique » puissent se coordonner et se retrouver plus tard au temple.

Les messagers galactiques les laissent ensuite repartir chacun vers leur QG, le garde du corps surveillé par Hallen plongeant dans le canal pour retrouver son maître dès l'entretien terminé.

Carter redescend donc du pont pour retrouver ses deux amis, mais il remarque alors une vieille femme nommos qui abandonne subitement son cabas pour suivre en filature le gestionnaire du Quartier de l'Information, Phuvirk Nio !

Sûrement le Nomeg, se dit l'Ethnoranger, qui la suit à son tour ... Mais le garde du corps de Phuvirk Nio l'a repéré aussi et lui bloque soudain le passage. La vieille a l'air subitement toute désorientée, et rebrousse chemin, penaude, vers le marché. Du coup, Hallen y retourne aussi.

Les 3 Mégas avaient avancé sur leurs objectifs, mais ils avaient peut-être aussi prévenu le Nomeg par mégarde en écrivant à Grevonto Pigzugg, sûrement son allié à cause de son intérêt pour le transit, voire son hôte privilégié ... Ils décident donc d'aller visiter sa villa dans le Quartier du Transit, dont ils avaient eu l'adresse par les deux autres gestionnaires. Il n'était pas venu à leur invitation et il était probablement de mèche avec le Nomeg.

Se déplaçant en nageant dans les canaux, ils contournent l'imposante pyramide du Contrôle de la Faille et atteignent le quartier où vivait Grevonto Pigzugg.

Ils grimpent discrètement sur une ruine voisine de la villa et sautent sur le toit du bâtiment plat. Retenu par les jambes par ses camarades, Hallen se penche à une fenêtre entrouverte et aperçoit Grevonto Pigzugg en train de recevoir deux ingénieurs dans son bureau. Ils discutaient visiblement d'une affaire de surcharge des condensateurs de vibration ...

Grevonto Pigzugg était un Nommos élégant, mince, aux nageoires en forme d'ailes de papillon sur les flancs du visage, avec de beaux yeux en amande dorés et un air snob de dandy aquatique.

Hallen échange sa place avec Budi, et le Sensit se transfère alors dans le gestionnaire. Il découvre que son but à long terme est de devenir nomeg et, par réminiscence, il apprend que celui de l'Atlantide a bien son QG ici même, dans la villa de Grevonto Pigzugg !

Une fois les deux ingénieurs congédiés par celui-ci, Budi prend son contrôle et fait signe par la fenêtre aux autres de le rejoindre pour investir la villa. Hallen et Oskar pourront ainsi la fouiller et trouver la planque du Nomeg. Mais le Sensit est prévoyant et il utilise d'abord l'interphone pour envoyer tous les employés de Grevonto Pigzugg faire des courses au marché, avant de se remettre au travail à son bureau. Et une fois ses comparses disparus dans un couloir, Budi rend le contrôle de son corps à Grevonto Pigzugg, habitué aux absences en tant qu'hôte privilégié du Nomeg ...

Sur place, Hallen et Oskar finissent par repérer un système de sécurité dans un couloir, menant à une porte blindée. Ils évitent de déclencher l'alarme et Hallen réussit à casser le code à l'aide de son savoir sur la technologie nommos acquise lors de son hypno-éducation à Porto-Rico, en tapant les coordonnées GPS du centre du Triangle des Bermudes.

Le sas s'ouvre, dévoilant une salle de sécurité où un Nommos servile surveille des écrans de contrôle. Comme il a un casque d'écoute sur les oreilles, le pauvre opérateur n'entend pas les deux commandos s'approcher furtivement dans son dos. Et ils l'assomment séance tenante à mains nues et à coups de matraque stunnante. Oskar vérifie par sondage-transfert que le Nommos n'est pas occupé par le Nomeg, mais ce n'est qu'un simple exécutant en son absence.

Visiblement, le Nomeg surveillait en permanence les habitations et les lieux de travail des 6 gestionnaires de l'Atlantide, au moyen de caméras et de micros high-tech planqués un peu partout.

Il avait donc vu et entendu la conversation de Jolinar avec Kagup Segan dans le Quartier du Recyclage, au cours de laquelle le Goa'uld lui expliquait qu'ils étaient des Mégas et que la FRAG allait débarquer !

Il avait certainement aussi eu connaissance de l'entretien entre Oskar et Oghr Wagnirr dans le Quartier des Raffineries, lorsqu'il lui avait annoncé leur volonté de se débarrasser de l'influence du Nomeg !

C'était la merde !!!

Pour ne pas aggraver la situation, il fallait en priorité saboter cet équipement, et Hallen décide de tout péter à coups de matraque stunnante. Puis ils attachent le surveillant sur son siège et ressortent de la salle de sécurité.

Mais en fouillant une alcôve dans le couloir qui mène au bureau de Grevonto Pigzugg, Oskar découvre également, dissimulé sous un tapis, un sas caché qu'il sabote par électrokinésie.

Les deux compères descendent alors sous le niveau de la ville, dans une salle secrète qui ressemble beaucoup à une planque de messenger galactique (médi-bloc, armoires métalliques, douche sonique), sans aucune autre issue.

L'Escorteur repère d'ailleurs une porte de transit nomeg (tétraèdre inversé) au centre de la pièce.

En inspectant le contenu des armoires, Hallen y dégote tout un tas de matériel intéressant : respirateur, pilules d'oxygène, relais hyper-ondes radios, générateur de champ de force inconnu, et il décide d'en piquer un élément de chaque.

Avant de remonter, les deux costauds réfléchissent longtemps à un moyen de piéger cette pièce ... mais ils finissent par se résoudre à simplement saboter l'échelle métallique y descendant, en sciant presque tous les barreaux à la scie monofil !

Une fois l'échelle sabotée, les deux Mégas décident alors de rejoindre leur compagnon dans le bureau de Grevonto Pigzugg. A peine entré, Hallen paralyse illico le gestionnaire assis à son bureau, et Budi en reprend alors le contrôle en s'y retransférant.

Contrôler un gars paralysé, ce n'est pas terrible ... mais au moins les deux autres peuvent retraverser le bureau devant lui, repasser sur le toit par la fenêtre et redescendre le corps de Budi dans la rue pour que celui-ci fasse son rétro-transfert ! Sa dernière réminiscence lui permet de vérifier que Grevonto Pigzugg n'a pas de moyen pour contacter le Nomeg ou lui laisser des messages autre que la salle de surveillance qu'ils ont entièrement détruite.

Ils s'enfuient ensuite de la zone, repartant d'où ils sont venus. Miles apprécierait d'ailleurs leur progression en Parkour, et ils décident de se diriger vers l'île du temple pour y rejoindre l'autre groupe. En effet, leurs apparences auriques n'en ont plus pour longtemps, et il leur fallait s'introduire dans le Temple de Poséidon avant de redevenir humains aux yeux de tous ...

Trahison (Miles) :

Trémame de Jirgondia était un Nomeg de la Confrérie, actuellement en poste à l'Atlantide. Lorsque le *SS Poet* était arrivé au Centre de Naufrage, les ouvriers nommos fouillant le navire n'y avaient pas trouvé les 300 esclaves humains attendus, et même aucun membre d'équipage ! Aussi une alerte avait immédiatement été lancée. Prévenu, Trémame s'était rendu immédiatement à bord du vaisseau et l'avait inspecté de fond en comble avec les ouvriers naufrageurs. Les ouvriers assommés par Oskar, Miles et Valéria avaient vite été retrouvés, ligotés dans un coin. Tout ça était très louche, et en se concentrant, Trémame avait fini par repérer la porte de transit. Cette fois, c'était clair, il savait à qui il avait affaire !

Mais cette éventualité avait été prévue depuis longtemps, et Trémame avait alors appliqué le plan retenu ; il avait modifié le point de transit des Mégas en une porte nomeg ne menant uniquement qu'au QG de la Confrérie. Pour cela, il avait eu besoin de se concentrer à cette tâche durant de longues heures, aussi avait-il dû se résoudre à laisser les messagers galactiques agir à leur guise sans encombre pendant ce temps-là. Mais il avait tout de même pris la précaution d'écouter en roulement les différents micros placés à leur insu chez les gestionnaires de quartier, au cas où les Mégas tentent de les manipuler ou de les attaquer. Trémame espionnait en effet ces responsables nommos depuis des lustres. Et seul Phuvirk Nio, le gestionnaire du Quartier de l'Information, s'était avéré un espion assez performant pour avoir repéré et neutralisé ses systèmes d'écoute.

Trémame avait donc fini par entendre la conversation entre Jolinar et Kagup Segan le gestionnaire du Quartier du Recyclage. Accordant le bénéfice du doute à l'histoire du débarquement de la FRAG, il en avait conclu qu'il lui fallait faire prisonnier un Méga afin d'avoir un otage à échanger contre sa liberté au cas où ...

Avec son matos d'écoute high-tech, il avait trouvé la fréquence hyper-ondes sur laquelle les différents groupes de Mégas échangeaient, et il avait entendu l'intention de Miles de retourner à la porte de transit pour aller faire son débriefing sur Norjane. D'ailleurs, il avait donné rendez-vous avec un certain Oskar pour cela ...

Trémame décide donc de se rendre à ce rencard avant Oskar (qui avait de toute façon changé d'avis entretemps, mais ça il l'ignore), et de se faire passer pour lui.

Il ne savait certes rien de cet Oskar, mais ce Méga ayant une apparence aurique de Nommos et lui-même en occupant un par transfert actuellement, il devrait pouvoir faire illusion.

Il attend donc le dénommé Miles dans l'Avenue Médiane, au niveau du Musée Terrien, comme prévu. Si celui-ci se demande pourquoi il n'a plus exactement la même apparence, Trémame lui rappellera que Jolinar a modifié son aspect aurique et que c'est pourquoi il n'en a plus le contrôle.

S'il se demande où est passé son matériel et son équipement méga, Trémame dira n'avoir gardé que son pistolaser et filé tout le reste au dénommé Jolinar, resté sur place.

Par contre, si Miles abordait des questions personnelles avec lui, ou discutait de leurs missions précédentes, Trémame ne pourrait pas répondre et devrait subtilement changer de sujet ...

Trémame décide donc d'aider Miles à récupérer les deux esclaves en fuite, à infiltrer le port, à remonter à bord du *SS Poet* et à atteindre la porte de transit ... Mais plutôt que d'arriver sur Norjane, ils arriveront dans le QG de la Confrérie, où le Nomeg le mettra tout de suite en joue, tandis que des gardes les encercleront en visant les deux esclaves pour obliger le Méga à se rendre !!!

Cerise sur le gâteau, Trémame ne révélera pas son identité, prétendant encore être Oskar jusqu'au bout afin de laisser le messager galactique Miles en plein désarroi ! Le Nomeg ne peut réfréner un petit sourire sadique à cette idée.

... ..

Après s'être séparé de Budi et de Valéria, Miles avait donc repris le chemin du Quartier du Port, un peu frustré de ne pas avoir pu explorer davantage l'Institut de Formation comme ils l'avaient prévu et obtenir d'autres renseignements sur la ville, l'organisation des Nommos et l'implication nomeg. Avant que leurs communicateurs ne finissent par tomber en panne, à cause du climat de résonance tiède dû à la présence de la faille qui régnait dans la ville nommos, Oskar et lui s'étaient donné rendez-vous près du Musée Terrien.

Utilisant sa cape d'holo-camouflage et ses aptitudes pour agir discrètement, en silence et passer inaperçu, Miles retransverse tout le Quartier de l'Information, puis tout le Quartier des Raffineries, en empruntant tantôt les ruelles inoccupées, tantôt les canaux fluviaux, tantôt les rues plus animées en se mêlant à la foule. Le jeune Méga, bien qu'il considère leur plan comme risqué voire suicidaire, avait fait exprès de tenir ces propos provocateurs envers ses compagnons, afin que ces derniers soient persuadés qu'il allait quitter la cité nommos et repartir sur Norjane. Ainsi, si le Nomeg se transférait dans l'un d'entre eux et cherchait à connaître leur plan par réminiscences, il serait persuadé qu'il avait quitté les lieux. En fait, Miles songeait à accompagner Oskar et les 2 esclaves jusqu'à la porte de transit sur le *SS Poet*, mais de ne pas se joindre à eux lors du transit pour rester sur place et pouvoir agir incognito.

Malgré son apparence de prêtre nommos, Miles repère rapidement Oskar, immobile sur un pont et pas très discret. S'approchant subrepticement de son compagnon, il lui colle une petite claque dans la tronche par taquinerie. Comme à son habitude, Oskar se contente de grommeler en fronçant les sourcils devant ce geste puéril puis, suivant Miles quelques mètres derrière, il l'accompagne jusqu'aux ruines où ils avaient laissé le couple d'esclaves.

S'il y avait pas mal de monde sur le mur d'enceinte en face du bâtiment délabré, de l'autre côté de l'étendue d'eau, la zone était toujours déserte ; ne voyant aucun Nommos aux alentours, Miles rejoint donc furtivement les fuyards, parlant quelques mots d'espagnol en arrivant pour les rassurer, et leur présente Oskar comme un autre rebelle nommos.

Après avoir expliqué à Adrian Lagos et à sa compagne, Rosa Linarès, qu'ils étaient revenus les chercher pour les exfiltrer de la cité dès maintenant, Miles en profite ensuite pour se reposer quelques heures afin de reprendre des forces mentales pendant que Oskar et Adrian font le guet à tour de rôle.

Réveillé par un coup de pied revancharde d'Oskar, qui n'avait pas oublié sa petite claque précédente, Miles utilise alors ses pouvoirs de télépathe pour leur redonner à tous les quatre l'apparence aurique de Nommos civils. La durée de cette illusion était de quelques heures et cela faisait déjà un bon moment que Miles avait lancé ce pouvoir psy ; pas question de risquer qu'ils perdent leur aspect nommos en pleine rue. Et le look de prêtre d'Oskar ne passait pas vraiment inaperçu dans ce quartier.

Sans rencontrer de problème, le petit groupe traverse ensuite le Quartier du Port en direction du Centre de Naufrage, préférant utiliser les ruelles au nord de l'Avenue Médiante, là où la concentration d'habitants était moindre et les ruines plus nombreuses. Une fois à proximité, ils se planquent dans une ruelle pour observer les allées et venues des ouvriers, quittant ou prenant leurs services au Centre de Naufrage, afin de récupérer des clés pour pouvoir y entrer. Les esclaves n'en avaient pas, Oskar s'était débarrassé de la sienne et Miles ne voulait pas risquer de déclencher l'alerte avec celle volée lors de leur arrivée.

Tandis qu'Oskar se planque sous la cape d'holo-camouflage et que les deux esclaves se dissimulent en retrait dans l'ombre, Miles apostrophe un Nommos en train de se diriger vers le Centre de Naufrage : « *Eh toi, viens m'aider ! Vite, regarde là, on dirait du sang ...* » Son baratin fonctionne, et celui-ci s'approche sans méfiance.

PAF ! A peine se penche-t-il pour regarder ce que Miles lui désigne sur le sol qu'Oskar, caché sous la cape, surgit et lui porte aussitôt un bon coup avec la crosse de son arme, lui fracassant le crâne ! Miles interpelle immédiatement un second Nommos : « *Eh toi, viens m'aider ! Vite, il vient de faire un malaise ...* » Et rebelote, Oskar l'assomme direct par surprise ... Les deux Mégas répètent l'opération jusqu'à ce que 4 Nommos gisent inconscients à leurs pieds. Le dernier se montre plus suspicieux, se retournant même pour appeler des gardes, mais Oskar l'estourbit comme les autres et personne ne remarque rien.

Une fois les clés récupérées, le quatuor cache les corps dans les ruines avoisinantes sous les directives de Miles, dont les compétences en la matière se révèlent visiblement bien meilleures que celles d'Oskar qui fait n'importe quoi. Le jeune Méga en profite pour interroger Rosa et Adrian au sujet des colliers de servitude, et ils lui apprennent que ceux-ci émettaient un choc électrique très douloureux pour leurs porteurs si jamais ils sortaient du périmètre autorisé. De même, la maîtresse de maison n'hésitait jamais à se servir d'un boîtier de contrôle déclenchant cette fonction en cas de désobéissance ou d'insubordination de ses serviteurs.

Puis ils se joignent aux Nommos en train de se diriger vers l'usine de démantèlement. Dans le doute, Miles préfère ne pas garder sur lui la première clé qu'ils avaient dérobée à l'équipe d'ouvriers sur le *SS Poet* et cherche à la glisser dans la poche d'un autre Nommos marchant derrière eux. Cela ferait diversion, si jamais une alarme se déclençait lorsque ce-dernier franchirait la porte triangulaire dotée du portique de détection menant à l'intérieur du Centre de Naufrage. Raté ! Du coup, Miles la jette dans le bassin.

Dans le hangar servant à démanteler les navires et autres appareils capturés dans le Triangle des Bermudes, la sécurité ne semble pas plus renforcée qu'à leur arrivée et ils ne remarquent rien d'inhabituel ... contrairement à leurs craintes que les ouvriers assommés à bord du *SS Poet* aient été trouvés par leurs collègues et qu'une alerte aux intrus ait été lancée !

Ils rejoignent le petit local utilisé par les Nommos comme vestiaire pour changer leurs habits civils contre leurs tenues d'ouvriers. Là, ils prennent leur temps et attendent que la plupart aient ouvert leurs casiers et quitté les lieux pour identifier les leurs. Rosa a bien du mal à cacher sa peur et, son attitude risquant d'attirer l'attention malgré son apparence aurique, Miles intervient immédiatement en lui lançant en nommos : « *T'as toujours pas l'air dans ton assiette ! Ca va pas mieux ? Le truc pas frais que t'as mangé hier soir, tu le digères toujours pas ? ...* »

Rosa, qui comprend grossièrement le langage des Nommos à force de les entendre parler, baragouine quelques excuses en petit nègre et, se sentant rassurée par le comportement protecteur de Miles, elle se rapproche de lui et se met à lui coller aux basques à partir de cet instant.

En quittant les vestiaires, sans se préoccuper des indications s'affichant sur de grands panneaux d'affichage qu'ils n'avaient pas remarqués à leur arrivée et qui indiquent les lieux d'intervention des diverses équipes d'ouvriers, le petit groupe prend un air détaché et, paraissant sûrs d'eux, ils se dirigent vers le *SS Poet*. Ne repérant aucune sentinelle ou garde de faction sur le pont, ils montent à bord sans rencontrer de problème. A priori, tout semble normal et la sécurité n'a pas été renforcée.

Une fois à bord du navire, les Mégas remarquent immédiatement que les couloirs et les salles ont déjà été vidés de tout ce qui pouvait être démonté et réutilisé. Il n'y a plus aucun meuble ; les armoires, les tables, les instruments, ... ont été enlevés, et même la moquette a été retirée par endroit ! Ils croisent d'autres ouvriers nommos en train de s'affairer et, comme dans une fourmilière, tout le monde semble savoir quoi faire.

Personne ne semble faire attention à eux et ils finissent par atteindre la salle des machines sans difficultés. Si les citernes ont été vidangées, les Nommos n'ont pas encore commencé à démonter les énormes moteurs et l'endroit est plutôt calme.

Tout cela était trop facile. Son sixième sens l'avertit que quelque chose cloche et Miles reste sur le qui-vive, s'attendant à un piège ... Mais en arrivant à la porte de transit, invisible, ses craintes s'effacent. Le jeune messager galactique hésite un instant à laisser Oskar repartir seul avec Adrian et Rosa comme il l'a envisagé, mais il décide finalement de l'accompagner pour un aller-retour rapide sur Norjane afin de rassurer leurs compagnons en arrivant sur place. Oskar prend en charge Adrian, Miles s'occupe de Rosa, et les deux Mégas franchissent la porte de transit ... Ils se démolécularisent ...

... et une fraction de seconde plus tard, le quatuor se rematérialise à un autre point du Multivers ...

Mais l'endroit ne ressemble pas du tout à un cylindre de transit du Sanctuaire de Norjane !

Apparaissant dans une salle hexagonale high-tech de très grande hauteur, comme une sorte de puits vertical, ils sont éblouis par de nombreuses lumières orientées dans leur direction ... Et ils distinguent une douzaine de silhouettes humanoïdes tout autour d'eux. Armées d'armes à faisceau, celles-ci sont vêtues d'une combinaison argentée et de gants, et on ne distingue pas leurs visages, dissimulés derrière un casque noir.

Miles retient un juron. C'était trop beau pour être vrai, il aurait dû se fier à son instinct ! Les idées s'embrouillent dans son cerveau et, alors que le jeune Méga essaie d'analyser la situation pour prendre rapidement une décision sur la conduite à tenir, cherchant à comprendre s'il s'agit d'une prison nommos, d'un centre nomeg ou d'une salle de transit de la Section 32, il sent le canon d'une arme s'enfoncer dans le creux de son dos ...

Jetant un œil derrière lui, il a la stupéfaction de voir Oskar le tenir en joue. Son compagnon doit probablement chercher à se faire passer pour l'un de leurs ennemis. A moins que ce ne soit lui le membre de la Section des Parias recruté par la Section 32 mentionné par Mr White.

A cet instant, une voix retentit dans un haut-parleur : « *Bien joué, agent Niemeyer ! Conduisez-le au centre d'interrogatoire !* »

En entendant ces mots, Miles est totalement déstabilisé. Son compagnon les aurait-il trahis ? Un des gardes tend alors à Oskar une pastille, comme une sorte d'électrode, que ce dernier a visiblement l'intention de lui poser sur le front. Probablement un brouilleur psychique pour l'empêcher d'utiliser ses pouvoirs psy et mégas ... Voyant les gardes entourer Adrian et Rosa effrayés et désorientés derrière lui, Miles se laisse patcher en levant les mains. Il ne ressent aucune douleur et Oskar lui donne une tapette sur la joue avec un petit sourire : « *C'est bien p'tit gars, tu rentres dans le rang ...* »

Oskar recule alors de quelques pas, laissant les gardes prendre le relais tout en discutant entre eux : « *Si la FRAG débarque comme ils l'ont dit, ça nous fera un otage ! Et s'ils ont bluffé, on pourra toujours le faire parler pour en connaître davantage sur eux. voire le recruter pour en faire un agent double ...* » Oskar lui jette alors un regard indéchiffrable. « *Il est jeune et malléable, c'est une bonne idée !* » commente-t-il d'un ton vicieux. Et avant de disparaître par la porte de transit, il ajoute : « *Je retourne là-bas, il y en a encore qui polluent la station !* »

Désarçonné par ce qui venait de se passer, Miles décide de se laisser faire pour l'instant. Les gardes ne l'avaient pas fouillé, il avait donc toujours ses armes, sa cape d'holo-camouflage et son matériel. Il aurait peut-être tenté quelque chose s'il avait été seul, mais les gardes tenaient Rosa et Adrian en otages ...

Un sas s'ouvre alors, donnant sur un long couloir style "Aliens", un mélange de technologie high-tech et de bricolage, et ils avancent silencieusement sur une trentaine de mètres, encadrés chacun par 2 gardes.

Au bout d'un moment, les gardes ouvrent un petit sas sur le côté et poussent Rosa dans ce qui a tout l'air d'être une cellule. « *Tu la r'verras, on vous veut aucun mal* » lance l'un d'eux à Adrian, avant de tourner les talons imité par son acolyte. Puis c'est au tour d'Adrian d'être jeté dans une geôle similaire et, escorté par les 4 gardes restants, Miles est conduit lui aussi jusqu'à sa prison : une banquette, une étagère vide, un WC rudimentaire. Alors que le garde qui ouvre la marche retire ses gants pour ouvrir le sas, Miles remarque qu'il a des mains humanoïdes, mais non humaines, avec une peau orangée squameuse et des ongles assez longs ...

Miles ne repère aucune caméra, ni dans le couloir, ni dans la pièce, sans parvenir à savoir s'il n'y en a tout simplement pas, ou si elles sont trop miniatures pour être repérées. « *Rentre là-dedans et pas de bêtises ! Considérez-vous comme ... un invité. On n'vous veut aucun mal ... pour l'instant* » lâche le garde en s'apprêtant à refermer le sas.

« *Qui êtes-vous ?* » lance tout de même le jeune messenger galactique avant que celui-ci ne se referme.

Et bien que son interlocuteur ne réponde pas ouvertement à sa question, sa réponse se suffit à elle-même : « *Vous êtes à la Confrérie !* »

Réunification (Jolinar / Valéria / Oskar / Hallen / Budi) :

Sans se douter du sort de leur jeune compagnon, les deux groupes de Mégas avaient fini finalement par arriver sur l'île du Temple de Poséidon ... mais à l'opposé les uns des autres !

Leurs communicateurs ne fonctionnant pas, ils n'avaient aucun moyen de coordonner leurs actions pour se regrouper facilement ... Valéria pousse donc Jolinar à tenter une télépathie avec le groupe, ce qu'il parvient aisément avec le climat psy favorable à proximité de la faille.

Les messagers galactiques échangent donc par l'esprit et se donnent rendez-vous contre l'enceinte primaire du temple, au coin nord-ouest, le plus à l'abri des regards d'éventuelles sentinelles des casernes de l'île.

Là, ils pourront se mettre au courant de leurs récentes actions ...

Valéria jette un œil au matériel électronique récupéré par Hallen chez le Nomeg, et elle se rend compte que l'émetteur de champ de force est à coupler à n'importe quel objet technologique pour le protéger du climat de résonance et l'empêcher de tomber en panne !

Avec l'amplificateur d'ondes couplé à un communicateur, elle bricole aussitôt une radio hyper-ondes que Budi s'empresse d'utiliser pour prendre des nouvelles de Miles à Norjane et de la venue d'éventuels renforts ...

Et là, stupéfaction, Miles n'est jamais rentré à Norjane !!!

Très inquiet, au vu des alertes récentes et des fuites concernant leur plan, Budi se dit qu'il lui est sûrement arrivé malheur ...

Le Sensit ne supporte pas l'idée d'être le premier chef d'équipe à laisser un camarade en mauvaise posture derrière lui, et il décide d'aller vérifier sur le champ ce qui a bien pu lui arriver.

Il ordonne aux autres de poursuivre leur plan du mieux possible et les abandonne donc afin de suivre les traces du jeune métis ... en commençant par aller vérifier la porte de transit du *SS Poet*.

Une fois leur compagnon parti, Oskar tente en vain de joindre ses deux alliés gestionnaires au moyen de la chevalière radio fournie par Phuvirk Nio. Mais il se retrouve en communication avec le tueur envoyé par Nhije Odbo aux trousseaux du grand-prêtre ... Celui-ci avait bien pu s'infiltrer dans le temple et progressait vers sa cible, promettant de les retrouver lui et ses amis au rencard prévu (à la porte du grand-prêtre).

L'assassin informe aussi Oskar que leurs deux alliés nommos, Oghr Wagnirr et Phuvirk Nio, ont reçu l'ordre un peu plus tôt de se présenter au temple afin de s'entretenir avec le grand-prêtre. Très suspicieux depuis le départ imprévu de 3 gestionnaires vers Sirius, ce-dernier voulait leur demander des comptes ... et ils avaient sûrement aussi été dénoncés par Grevonto Pigzugg, l'allié du Nomeg.

La communication est vite coupée, car le tueur a besoin de sa furtivité pour progresser en silence ...

Les quatre Mégas restants escaladent ensuite les deux enceintes. Ils se rendent rapidement compte qu'il n'y a personne dans la cour du temple, les soldats des casernes protégeant les abords de l'île ou préparant les défenses des quartiers contre l'assaut supposé de la FRAG.

Ils atteignent donc sans aucune difficulté l'entrée du temple, utilisant néanmoins leur bâche d'holo-camouflage pour se cacher dessous. Jolinar leur redonne alors à tous l'apparence aurique de prêtres nommos, car ses amis étaient désormais sous leur forme humaine.

Ils s'extirpent alors de la bâche et montent l'escalier menant au vestibule du Temple de Poséidon.

Le hall d'entrée disposait de 6 piliers de marbre, recouverts de coquillages et portant chacun une torche pour l'éclairage ; il était séparé du monde extérieur par un rideau bleu-vert.

La décoration en émail montrait des dauphins dansant sur des vagues frangées d'écume.

Des Nommos civils allaient et venaient dans cet endroit, sous l'œil sévère de gardes stressés, armés de hallebardes vibrantes et postés à chaque porte.

Un prêtre s'inquiète de suite de voir ce groupe de moines débarquer de façon impromptue et se déplacer ici, leur rappelant que les ordres du grand-prêtre sont de tous rester dans la salle où ils sont assignés. Les déplacements étaient momentanément interdits et ils craignaient que des intrus cherchent à rentrer dans le temple en se faisant passer pour des prêtres !!!

Encore une fois, le fiel du Nomeg les avait devancés.

Sans tergiverser, Oskar règle le problème.

Il assomme illico le prêtre, en feignant que ce-dernier ait été victime d'un malaise. Malheureusement, son action ne passe pas totalement inaperçue et cela attire toutefois l'attention d'un garde ... qu'il doit assommer lui aussi !

Du coup, le combat général est lancé. Leur intrusion discrète n'a pas dépassé le stade du vestibule.

Rapidement, ils parviennent malgré tout à paralyser tous les défenseurs et ordonnent aux civils de déguerpir, pouvant observer la pièce suivante avec plus d'attention ...

L'antichambre à 8 piliers sentait un peu le moisi et les murs étaient couverts de mousse, comme si l'humidité était plus intense plus on s'enfonçait dans le temple.

Une des 8 portes sécurisées menant à la faille se trouvait au fond de l'antichambre. Une gravure de Poséidon à l'air mauvais ornait cette porte et une coupe à offrandes en acier était posée sur le sol, contenant des fruits frais et des fleurs.

Deux autres portes latérales ne semblaient pas fermées.

Les Mégas cachent prestement les Nommos paralysés derrière des piliers, et Hallen prend soin de placer un garde et un prêtre dans une « position équivoque » histoire de rigoler. Il avait dû rater un cours sur l'éthique méga du respect de la dignité des adversaires !

Puis ils ouvrent les deux portes des côtés, donnant chacune sur un couloir et un escalier descendant d'un niveau.

La logique voudrait que pour trouver les 7 autres portes, ils se séparent pour couvrir plus de terrain dans ce « labyrinthe » ... mais bizarrement, Jolinar insiste pour qu'ils restent groupés et choisissent une seule voie. Après ses mésaventures dans la caserne, peut-être craignait-il de ne pas réussir à se débrouiller tout seul ?

La priorité était en effet de progresser le plus vite possible jusqu'aux 8 portes, avant d'être arrêtés par le Nomeg, le grand-prêtre ou ses sbires ... Et vu qu'un protocole de sécurité était déjà mis en place, leur progression risquait d'être semée d'embûches !

Ils partent donc dans le couloir de droite, décoré comme tous les couloirs du temple avec des images (photos, dessins, tableaux) de l'histoire marine de la Terre, datant de toutes les époques.

L'escalier descendant menait à une porte à double battant, fermée par une barre de bois de l'autre côté. Valéria parvient à faire descendre la barre au sol avec ses outils de tech-kit, mais manque de discrétion ... Du coup, Oskar défonce la porte d'un coup d'épaule pour estourbir le garde posté en faction derrière elle ! Le Nommos résiste un peu, mais Valéria y rajoute une prise de kung-fu, et il finit avec la matraque d'Hallen dans la bouche.

La pièce du bassin de la tortue possédait 4 piliers, son sol était couvert de sable et une fontaine en or trônait au centre, avec des offrandes de coraux, de pièces et de bijoux posées à sa base. Le petit groupe ne prend pas le temps de s'interroger sur le sens de cette fontaine ou les particularités de son eau, et ils progressent rapidement vers la porte suivante ...

Ils débarquent alors dans la salle d'invocation, avec 5 piliers et un toit coupole en verre bleuté laissant passer la lumière du champ de force. Au fond, un pentagramme était tracé sur le sol avec de la poudre d'or, et un prêtre était en train d'incanter devant lui.

Se débarrasser du garde posté près de la porte ne pose pas de problème, mais le prêtre a le temps d'user de télékinésie ... ce qui ne le sauve pas pour autant du groupe remonté comme un coucou, qui le fait illico prisonnier.

Intimidé par ses adversaires, leur captif leur explique qu'il est responsable depuis cette salle d'invoquer des monstres marins siriens, vivant aux abords de l'Atlantide, dans le bassin de la salle des titans. C'était une autre pièce où l'on pratiquait des sacrifices humains au dieu Poséidon ! Jolinar insiste alors pour que le prêtre les conduise justement à cette salle (pourquoi ? mystère...), ce qu'il finit par accepter.

Les gardes ne pouvaient pas les guider dans le labyrinthe, car ils avaient été menés à leur poste les yeux bandés. Les prêtres ne connaissaient que la salle à laquelle ils avaient été assignés et le chemin qui y menait. En revanche, ce-dernier, pour invoquer des monstres dans une autre pièce, devait bien l'avoir vue au moins une fois.

Le cloisonnement d'information était pratiqué au plus haut niveau par le grand-prêtre, et Jolinar comprend qu'ils ne peuvent que suivre les indications du prêtre prisonnier pour les guider ... Mais le Méga trouve incroyable le niveau d'ingérence de ces Nommos ; non contents d'avoir infiltré la Terre pour des raisons pécuniaires, ils importaient en plus une faune sauvage extraterrestre pour protéger leur base secrète !

Surveillé de près par Oskar avec son pistolaser, le prêtre nommos prend la tête du groupe, et comme la salle d'invocation était un cul de sac, il ramène tout le monde à l'antichambre pour prendre l'escalier de gauche.

Dans le couloir du niveau inférieur, ils passent devant une porte, menant à un piège selon le prêtre, et ils poursuivent donc leur progression vers le véritable passage ...

Ce corridor conduit finalement à la salle de préparation, où plusieurs prêtres sont en train de ranger des flacons sur des étagères. On y trouvait 4 piliers, avec des sculptures de dauphins donnant l'impression de regarder vers le centre de la pièce.

Sur le mur nord, des porte-manteaux permettaient aux prêtres de se changer, des vêtements civils et des toges bleues vertes y étaient suspendus.

Sur le mur sud, des étagères étaient couvertes de flacons, de pots et de bouteilles, certaines vides et d'autres pleines de ce qui semblait être de l'eau.

Le combat était inévitable.

La baston contre ce fort parti de prêtres est plus tendue.

Hallen et Valéria sont projetés dans les airs par télékinésie et s'écrasent contre les piliers de marbre dans un grand fracas. Un garde résiste par trois fois à la paralysie (le paralysant d'Hallen semble avoir des ratés, peut-être dûs au climat de résonance de plus en plus chaud), mais les Mégas finissent par vaincre, en y laissant quelques bobos vite soignés par la Biocyb.

Ils se rendent alors compte que l'eau des flacons (provenant sûrement du bassin de la tortue) contient apparemment une magie de soin miraculeuse, et avant d'en remplir sa gourde, Jolinar propose à Hallen de la tester.

L'Ethnoranger accepte sans sourciller, il en avale une gorgée ... avant de la recracher aussitôt d'un air dégoûté, expliquant que la biologie nommos doit être trop éloignée de la leur ...

Mais en réalité, le Nomeg vient de se transférer en lui sans que personne ne s'en aperçoive, et il dit juste ça pour les empêcher de s'intéresser davantage à cet atout précieux !!!

Sans se douter de la présence du Nomeg transféré dans Hallen, le petit groupe poursuit son exploration en suivant leur guide. Ils prennent un escalier qui remonte, et le Nomeg fait mine d'être maladroit pour gêner leur furtivité. Lorsqu'ils se regroupent sous la bâche d'holo-camouflage pour gravir les marches, en cherchant à rester le plus discrets possible, Hallen le survivaliste pose "malencontreusement" le pied sur une marche branlante ...

Cela a pour effet d'alerter aussitôt le garde en faction près de la porte en haut des escaliers ... Mais cela attire également la méfiance de Valéria, qui endort immédiatement leur comparse avec un pouvoir psionnique. Devant l'air surpris de ses acolytes, Oskar et Jolinar, elle leur explique avoir eu l'intuition qu'Hallen n'était plus lui-même ... Jolinar se remémore alors leur conversation dans la salle précédente au sujet de l'eau des fioles sensée guérir les blessures, que l'Ethnoranger avait goûtée puis recrachée en prétextant une perte de ses énergies surnaturelles !

Le Médian fulmine de s'être laissé duper. Quel acteur ce Nomeg ! ...

Mais tout cela ne restera que pure supposition, car lorsqu'Oskar effectue un sondage-transfert sur leur compagnon endormi, il ne détecte que l'empreinte apathique d'Hallen. Le Nomeg aurait-il déjà quitté son corps ou Valéria a-t-elle déliré ?

Quoi qu'il en soit, ils doivent désormais porter leur imposant camarade.

Encombré de l'Ethnoranger assoupi, ils arrivent finalement au chemin de l'élévation.

Cette petite pièce contient un puits, au fond duquel un conduit, dans lequel il faut nager, mènerait à une autre salle identique à l'autre bout du temple selon leur guide.

Ils s'encordent pour leur plongée, attachant le prêtre nommos à l'avant, puis se jettent dans l'eau glaciale du puits.

Ils doivent nager un certain temps, heureusement aidés par leurs filtres respiratoires, mais gênés par l'inertie du corps inconscient d'Hallen ...

Ils finissent par débarquer comme prévu par un puits dans une salle effectivement identique, la salle du cheminement spirituel, avec une porte simple menant à la salle des titans. Un garde y était posté en sentinelle, et Valéria se précipite pour l'estourbir sans tarder.

Réveillé par le bain froid, Hallen revient à lui et Oskar vérifie qu'il est bien lui-même par sondage-transfert.

Jolinar doit alors parlementer avec leur guide, car celui-ci refuse d'aller plus loin, craignant d'être sacrifié à Poséidon par le grand-prêtre pour sa désobéissance. Mais rien n'y fait, aussi Oskar l'assomme-t-il séance tenante avant de le ligoter.

Les Mégas repèrent cependant un détail qui change par rapport à la pièce du premier puits. Une énigme est en effet gravée sur le bas-relief :

De qui Poséidon tient-il son trident ? Des titans, des cyclopes ou des olympiens ?

Il faut choisir la bonne réponse et enclencher le bouton correspondant, certainement pour provoquer l'ouverture d'un passage secret.

Jolinar connaît bien évidemment la réponse, car sur Norjane, il a étudié les mythes terrestres (les religions étant souvent proche des gouvernements). Il s'agit des cyclopes.

Un passage secret s'ouvre alors, le mur sud coulisse pour dévoiler la salle du recueillement.

C'est une grande pièce avec 4 piliers, des murs et un plafond en marbre blanc, et sur le sol une maquette en faïence représente les fonds marins terrestres.

Deux gardes foncent sur eux, hallebardes vibrantes en avant, mais ils sont vite paralysés.

Les Mégas aperçoivent alors une simple porte contre le mur nord, tandis qu'au sud ils découvrent une seconde porte sécurisée permettant d'accéder à la salle de la faille !

En observant de plus près la gravure de Poséidon décorant la porte, ils repèrent une inscription sur le trident indiquant qu'il s'agit de celle du responsable du Quartier des Loisirs.

Du coup, les quatre compères changent d'idée, et ils décident de ne plus se rendre dans la salle des titans pour essayer plutôt d'ouvrir coûte que coûte cette porte sécurisée !

Pourtant, il faut normalement ouvrir impérativement les 8 portes de la salle de la faille simultanément, avec les clefs nomegs des gestionnaires ; mais Jolinar est persuadé qu'il y a moyen de forcer le passage de manière informatique !

Leurs adversaires sont sur les dents, leur couverture de Mégas est éventée, le Nomeg connaît leurs intentions, l'alerte est donnée, et depuis une demi-heure qu'ils arpentent les couloirs et les salles du labyrinthe, les premiers gardes paralysés sont déjà revenus à eux ... Le temps presse donc ! Ils n'ont plus le loisir d'explorer l'ensemble du bâtiment à la recherche des autres portes, il faut tenter quelque chose ...

Valéria sécurise le nanordi prêté par Budi avec l'isolateur de vibrations de son communicateur, puis l'interconnecte avec la clef nomeg de Nhije Odbo, responsable du Quartier des Loisirs. Cela tombe bien, c'est justement celle qu'elle a déjà pris soin de reprogrammer avec les empreintes psychiques du groupe. Elle l'enclenche ensuite dans la serrure de la porte sécurisée et pirate enfin le serveur informatique de la salle de la faille, afin de faire croire au système qu'il a bien reçu les émissions psy des autres clefs au même moment ...

C'est difficile, quasi impossible même, mais avec l'aide d'Hallen qui a reçu à Porto Rico une formation accélérée, bien qu'involontaire, sur la technologie nommos par hypno-éducation, elle y parvient de justesse. Seulement, elle ne peut éviter que 3 autres portes de la salle sacrée ne s'ouvrent en même temps que la sienne ...

La salle de la faille est circulaire et immense. Huit couloirs en partent dans toutes les directions menant aux portes sécurisées (celles du Nord, du Sud, de l'Est et de l'Ouest sont donc ouvertes).

Les Mégas sont au Nord de la salle de la faille, et comme pour les autres portes, le court couloir qui mène dans la pièce ronde est bloqué par une demi-statue humanoïde évidée, en or... certainement un système de contrôle de l'interface régulant la faille.

Des rayons vibratoires bleutés partent de chaque statue d'or pour atteindre une sorte d'accélérateur qui renvoie les rayons, comme un filet laser, sur une forme brillante au centre de la pièce.

Hallen essaie en vain de se faufiler entre le mur et la statue bloquant le passage, mais il est trop balaise pour se contorsionner ; du coup il préfère grimper par-dessus la statue pour rentrer dans la pièce, vite rejoint par la svelte Valéria qui passe dans l'interstice sans effort.

Oskar quant à lui fonce carrément dans la statue ... qui se referme sur lui !!!

Il essaie de la contrôler pour vider le système de son énergie, mais n'y arrive absolument pas ... au contraire, c'est lui qui se fait entièrement pomper toute sa résonance en quelques secondes !!!

La statue se rouvre alors, le laissant ressortir après son pieu sacrifice à la grandeur de Poséidon.

Jolinar rentre avec précaution et en hésitant dans la pièce (après avoir tant poussé les autres à y aller), se demandant maintenant comment ils vont bien pouvoir réussir à démolir tout ça sans explosifs ni pouvoirs adaptés ...

Des gardes armés d'armes d'ast ne tardent pas à apparaître aux portes ouest et est, mais n'osant pas rentrer dans la pièce sacrée, ils hurlent à leurs camarades d'aller prévenir le grand-prêtre de ce sacrilège ! Seul un simple prêtre se rapproche de la porte est pour tenter d'interférer avec les actions des intrus en utilisant ses pouvoirs télékinésiques si besoin.

Résolution (Jolinar / Valéria / Oskar / Hallen) :

En regardant mieux au centre du filet énergétique, les messagers galactiques sont stupéfaits de découvrir non pas une faille spatio-temporelle, comme ils s'y attendaient, mais une non-créature de l'InterContinuum, retenue prisonnière par les Nommos !

Elle ressemble à un serpent de mer constitué de lumière et d'éclairs, se tortillant dans le filet vibratoire comme un simple poisson pris au piège !!!

La machinerie nommos ne sert donc pas à ouvrir et à fermer des failles, c'est cette non-créature qui en a le pouvoir naturellement, et les statues d'or magiques servent surtout à emmagasiner l'énergie nécessaire pour la retenir dans ce plan de réalité ...

Jolinar se sert immédiatement d'un pouvoir de télépathie permettant de communiquer avec ces entités, et il se rend compte que la pauvre chose n'a qu'un seul souhait : Repartir d'où elle vient ! ...

Pendant ce contact télépathique, Jolinar comprend que l'entité, qui se nomme « anti-légionnaire », aurait la possibilité de créer une faille dans le dôme de protection en quittant ce monde ... engouffrant l'Atlantide une seconde fois sous les eaux ... ruinant définitivement la base secrète des Nommos sur cette Terre ... saccageant leur QG sous-marin, fief de leurs exactions criminelles pour inonder l'AG de toujours plus de drogues ...

Néanmoins, cela tuerait toute la population de l'Atlantide, esclaves humains compris ...

Ce sacrifice, Jolinar serait prêt à le faire, mais il sait très bien que ses acolytes ne le comprendraient pas, et même l'AMG pourrait se retourner contre son choix ...

La fin ne justifiant pas toujours les moyens, il se refuse à en donner la permission à l'entité anti-légionnaire, preuve que son passé goa'uld de chef de guerre résistant semble s'éclipser au profil de celui de messenger galactique !

Valéria utilise donc son vampirisme énergétique psy pour vider de sa résonance une des statues (et se régénérer au passage), mais elle est repérée par le prêtre de la porte est qui lui envoie une bulle d'eau autour de la tête pour la noyer. En vain, vu qu'elle porte son respirateur !

Hallen prend son courage à deux mains et tente la même chose qu'Oskar ; il rentre dans une statue et fait preuve de beaucoup plus de résistance mentale ... en inversant le processus, il parvient à vider la statue.

Le filet vibratoire se détend un peu et l'entité encourage télépathiquement Jolinar à continuer ainsi.

Le Médian fait donc la même chose que l'Ethnoranger, et ce sont bientôt 3 des 8 statues qui se retrouvent inutilisables.

Valéria reproduit son vampirisme sur une quatrième et cette fois, le prêtre qui l'a dans le collimateur fait bouillir l'eau entourant son visage ! En voyant ça, le sang d'Oskar ne fait qu'un tour.

Il lui tire un rayon laser en pleine tête, entre les deux yeux, ce qui fait immédiatement cesser son sortilège d'ébullition. La Biocyb remercie son compagnon d'un signe de tête (les joues et le front bien rouges) et éteint une cinquième statue en régénérant cette fois-ci la résonance de l'Escorteur.

Puis Hallen et Jolinar reproduisent leur exploit de résistance mentale, et 7 statues sur 8 sont maintenant inertes, l'entité du Non-Lieu est presque libre ...

Jolinar lui demande alors par télépathie de bien vouloir utiliser ses pouvoirs pour les téléporter eux et les statues sur Norjane.

Ils n'ont en effet pas le temps de créer un point de transit avant de se prendre une grosse contre-attaque nommos, et s'ils laissent les statues ici, le grand-prêtre pourra reproduire la même chose un jour ou l'autre ...

La créature accepte, elle n'est pas revancharde et ne veut surtout pas causer de dommages collatéraux en cherchant à se venger des Nommos ; elle souhaite simplement rentrer chez elle. C'est pourquoi Jolinar n'hésite pas à lui donner l'empreinte psychique et la localisation multiverselle de Norjane.

Hallen est prêt à vider la dernière statue, quand tout à coup, Jolinar s'inquiète (enfin) de l'absence de Miles et de Budi. Il faudrait s'assurer qu'ils ne sont pas quelque part dans l'Atlantide, attendant leur aide ...

Valéria utilise donc un pouvoir de détection d'énergie méga, à l'échelle de la cité. Et elle obtient la certitude que non seulement leurs camarades ne sont plus là, mais que la porte de transit méga du SS *Poet* a aussi été refermée !

Elle détecte en plus le Nomeg à 20 mètres sur leur gauche, dans le temple !!!

L'heure n'est plus aux hésitations, il faut en finir, et de la façon la moins pire possible.

Hallen vide donc la dernière statue, libérant l'entité.

Et le petit groupe de messagers galactiques disparaît dans un déchirement spatio-temporel ...

Conclusion (Jolinar / Valéria / Oskar / Hallen) :

Quelque part sur Norjane, au même instant, dans un champ sauvage immense où paissent tranquillement quelques bisons géants, un flash bleu dérange brièvement le calme bucolique et 8 statues dorées apparaissent dans des positions grotesques, à demi enterrées.

Les statues d'or sont en effet tombées de quelques mètres, se figeant dans le sol de Norjane plus ou moins dressées vers le ciel ... Comme si un vestige d'un autre temps avait toujours été là ... Les 8 statues d'or de l'Atlantide font maintenant partie du patrimoine de Norjane ...

Nos héros se rematérialisent en même temps, en tombant les quatre fers en l'air au milieu de ce cercle « druidique », tels des hiérophantes de l'espace ! Ils se retrouvent avachis dans l'herbe, pêle-mêle, au milieu des artefacts en désordre.

Dans le ciel bleu, une image rémanente du serpent de lumière fait un dernier sursaut avant de disparaître ...

Les Mégas se relèvent, s'époussettent et vérifient qu'ils sont tous entiers et en bonne santé.

Puis ils appellent les autorités norjaniennes et sont bientôt rapatriés vers la capitale, puis le Sanctuaire, afin d'y faire leur rapport, une fois soignés et reposés.

En douce, certains d'entre eux font passer un message à la Section 32 pour qu'ils viennent récupérer rapidement les statues d'or atlantes avant le major Mc Lambert !

Ils sont encore inquiets, une fois en salle de débriefing, d'apprendre que Norjane n'a toujours aucune nouvelle ni de Miles, ni de Budi ...

Lindsay Mc Lambert est très enthousiaste en écoutant leur rapport. Non seulement ils ont découvert le fin mot du mystère du Triangle des Bermudes, de l'Atlantide et de l'infiltration nommos avec ses ramifications vaudous dans le trafic de drogues, mais ils ont en plus libéré une non-créature de l'InterContinuum de son esclavage et refermé des failles inter-universelles.

Le Major approuve les choix faits et les risques pris, même si elle partage leur inquiétude vis-à-vis des deux disparus ...

Après le débriefing, tous les quatre se séparent pour aller se détendre chacun chez soi.

Mais c'est là que le vrai débriefing va commencer. En effet, trois d'entre eux se rendent secrètement à un rendez-vous secret avec Mr White ... Dans le sous-sol d'une simple blanchisserie de la capitale, l'étrange homme en noir attend ses jeunes recrues de la Section 32.

Hallen Carter, Oskar Niemeyer et Jolinar de Malkshur entrent en même temps dans la pièce ... et sont stupéfaits de s'y retrouver ! Mr White avait parlé d'un seul membre de leur section, mais en réalité, ils sont carrément 3 à avoir rejoint la Section 32 !!!

Mais ils ne sont pas là pour discuter de leurs motivations, et ils décident de remettre ça à plus tard.

Mr White leur explique que la Confrérie infiltre maintenant même les rangs des Mégas, d'où sa méfiance vis-à-vis des non-membres et même de leur Major ... Le parano s'est déjà procuré leur rapport officiel, mais il veut officieusement plus de détails concernant précisément l'implication du Nomeg.

Les trois compères n'ont rien découvert sur la Confrérie et ne peuvent affirmer que le Nomeg impliqué en faisait partie ; ils lui expliquent les méthodes qu'il employait pour contrôler les Nommos, sa technologie des clefs et des portails, ainsi que sa facilité à se transférer en eux.

Les 3 nouvelles recrues de la Section 32 espèrent des félicitations pour avoir rapporté les statues, mais Mr White ne montre aucun enthousiasme (il est peu expressif de toute façon). Non seulement il ne s'agit pas vraiment d'artefacts permettant d'ouvrir des failles, plutôt d'objets magiques de vampirisme énergétique, mais en plus rien ne dit qu'il s'agit d'un outil nomeg ; ça peut être nommos, voire daté de l'antiquité atlante ... Puis il congédie Hallen, mais retient les deux autres.

Ce qu'il leur dit alors leur fait froid dans le dos.

Hallen a en effet subi le transfert d'un Nomeg, avec de possibles réminiscences. C'est une faute très grave aux yeux de la Section 32 ... L'Ethnoranger est désormais un "agent compromis" !

Jolinar et Oskar devront le surveiller de près. Et si cela se reproduit, ils devront l'éliminer ! ...

"L'éliminer". Ce terme tourne en boucle dans l'esprit des deux messagers galactiques, un peu perturbés par cet ordre.

« *Mais nous n'en sommes pas encore là* » termine Mr White qui n'insiste pas ... Il les congédie sur cette conclusion inquiétante et disparaît dans un couloir réservé au personnel de la blanchisserie.

Jolinar et Oskar n'osent pas trop parler de tout ça entre eux pour l'instant, et ils retournent ruminer chacun dans leur coin, s'interrogeant sur leurs choix de carrière et sur la cohésion future de leur groupe de Mégas ...

Précaution (Jolinar) :

Après cette mission, Jolinar se rend d'abord sur une planète de l'AG, dénommé Palabelondh, puis sur une planète naïve (Z7T-378), afin de se créer 2 planques suivant le même modèle.

Dans un container se trouvant dans un petit astroport, container qu'il paie en liquide, il crée une porte de transit qu'il décide de ne référencer ni l'AmG ni à l'AG, détruisant les tétraèdres-témoins une fois mémorisés. Il y installe un lit de camp, des affaires locales, une petite réserve d'argent liquide, un nanordi, un tech-kit, un med-kit et un médi-bloc hibernateur ... Le tout fonctionnant sur batterie autonome qu'il allumerait en cas d'usage.

On n'est jamais trop prudent, estimait le Médian ... Entre cette Section 32, les Nomegs de la Confrérie et les Goa'ulds, son esprit de survivant l'incitait à la prudence.

Epilogue atlante :

En revenant de son aller-retour au QG de la Confrérie, Trémame de Jirgondia repasse par sa planque chez Grevonto Pigzugg (le gestionnaire responsable du Quartier du Transit). Il voulait se tenir informé des actualités de la cité sous-marine, voir si le débarquement de la FRAG n'était qu'un bluff et régler le sort des autres messagers galactiques une bonne fois pour toutes. Il était ravi, le dénommé Miles était tombé droit dans le piège qu'il lui avait tendu et cela avait été beaucoup plus facile que prévu.

Il effectue donc directement un transit jusqu'à son sous-sol sécurisé, mais en remontant l'escalier métallique (saboté par Oskar), les barres cèdent sous son poids et il s'étale de toute la hauteur d'un étage sur le sol de son antre !

Il reste là, inconscient, un bon moment ...

Quand il revient à lui, il constate furieux le sabotage et escalade avec précaution le conduit. Il se rend alors directement dans sa salle de surveillance, où il trouve son agent de sécurité ligoté et tous ses ordinateurs explosés !

Il fulmine. Comment pourrait-il contrôler la station atlante sans ce système de caméras et de micros espions ? De rage, il flingue le pauvre Nommos attaché d'un tir de laser en pleine tête, puis retourne descendre dans sa cachette au sous-sol en s'encordant avec une tenture qu'il arrache à la déco de la villa de Grevonto Pigzugg.

Les Mégas étaient donc passés par là. Peut-être se trouvaient-ils sur le bateau par lequel ils étaient arrivés, prêts à repartir comme leur jeune acolyte ? Il devait s'en assurer.

Il reprend donc sa porte nomeg pour rejoindre celle installée à bord du *SS Poet*. En arrivant, il est étonné d'y trouver le corps humain inanimé de Budi ! Il le sonde et découvre qu'il s'agit d'un Méga sans esprit, sûrement transféré dans un autre corps ... Il s'en empare sans hésiter, ça peut toujours servir d'otage, et il transite à nouveau, cette fois-ci vers son repère dans le Temple de Poséidon.

Il sort de la porte nomeg dans une salle de repos identique, avec médi-bloc, équipement high-tech, 4 piliers et une porte simple au sud. Grevonto Pigzugg l'y attendait, l'air anxieux.

« *Aide-moi, s'il te plaît* » demande Trémame au Nommos, et à eux deux, ils placent Budi sur un lit.

« *Joli p'tit cul !* » plaisante Grevonto Pigzugg. Trémame l'enlace en guise de réponse et l'embrasse tendrement. Puis le Nomeg fait son rétro-transfert dans son véritable corps, libérant le prêtre nommos qu'il occupait jusque là. Sans un mot, celui-ci s'éloigne dans un couloir, vers la salle de rencontre divine.

Trémame demande ensuite à son "allié" de lui faire un point sur la situation dans le temple et dans la ville. Grevonto lui explique qu'un sabotage a eu lieu dans une station d'épuration, et Trémame prend ça pour le début des hostilités avec la FRAG ! Le Nommos lui explique ensuite qu'il y avait de l'agitation dans le temple, certainement des intrus, mais que les pannes radios l'avaient empêché d'en savoir plus. Le Nomeg est contrarié, il commence même à flipper grave ...

Il décide d'essayer de repérer ces empêcheurs de tourner en rond de Mégas avec ses pouvoirs télépathiques, puis de se transférer dans l'un d'eux, le plus faible en résistance ...

En effectuant un transfert aller-retour en Hallen, il apprend que ce dernier était de la Section 32 ...

Ça craignait vraiment beaucoup plus qu'il ne le pensait.

« *Ils sont très forts sur le terrain, je ne pèse pas lourd face à leur groupe réuni ...* » explique-t-il à Grevonto. « *Il va falloir jouer la sécurité ... As-tu préparé le sabotage que je t'avais demandé ?* »

Le Nommos acquiesce et, satisfait, Trémame lui ordonne de passer à l'action.

Grevonto appuie alors sur une télécommande ...

Ailleurs, dans le centre de Contrôle de la Faille, l'unité de batterie principale du champ de force de l'Atlantide saute, dans une explosion désintégrant de grenades à plasma !

« *Ils prendront ça pour la suite de l'attaque de la FRAG* » commente-t-il à son amant. « *La batterie de secours s'est sûrement enclenchée, sinon nous serions déjà morts, mais elle n'en aura que pour quelques heures avant de lâcher. Ils n'auront aucune autre solution que d'enclencher l'évacuation d'urgence vers Sirius !* » ...

Et c'est effectivement ce qui se produit. Aucun gestionnaire n'étant à son poste, en l'absence de décideurs, dès que les sirènes d'alarme retentissent dans toute la ville pour avertir de l'affaiblissement du champ de force, la population sort des villas antiques et accourt vers les portes nomegs, fouettant leurs esclaves qui portent leurs biens les plus précieux.

Trémame de Jirgondia félicite Grevonto pour son acte traître et terroriste, jouissant intérieurement du pur chaos gratuit ainsi créé, et il s'active sur les commandes d'un pupitre afin d'autoriser toutes les clefs à un retour vers Sirius.

Tout à coup, des flots d'énergie semblent traverser les murs de pierre.

Sûrement les Mégas en train de faire n'importe quoi dans la salle de la faille, se dit-il. Il ne faut plus traîner ici, tout risque de péter très bientôt !

Embarquant le corps de Budi qu'il traîne derrière lui, Trémame rentre dans sa porte nomeg.

Mais Grevonto le retient en lui attrapant la main.

« *Mon amour, tu pars sans moi ?* » balbutie-t-il, éberlué.

Le Nomeg s'explique : « *Tu dois encore mériter ta place dans la Confrérie. Ce que tu viens de faire n'était qu'un premier pas. Quitte le temple, la ville, et mets-toi à l'abri ! Ensuite, reviens et referme les porte nomeg une par une, comme je te l'ai appris. Tu ne laisseras que celle de l'épave du bateau, que tu emprunteras pour me retrouver.* » le rassure-t-il.

Soumis, Grevonto acquiesce en baissant la tête, tout de même déçu.

C'est à cet instant que Valéria repère le Nomeg grâce à sa détection d'énergie méga, et Trémame le ressent ... Putain de merde, ils l'avaient repéré, il ne fallait plus traîner dans les parages.

Lâchant la main du Nommos, le Nomeg de la Confrérie se transite, le laissant seul et perplexe ...

... ..

Un peu avant, ailleurs dans le temple ...

Dans la salle des titans, le grand-prêtre Bo Yeelmu mu était en train de condamner à mort les deux gestionnaires alliés des Mégas, Oghr Wagnirr et Phuvirk Nio, pour haute trahison !

Cette salle contenait une piscine carrelée, fermée par un verre blindé, où nageaient inquiets les deux responsables nommos ...

Bo Yeelmu mu avait usé de ses pouvoirs de lecture des pensées pour deviner leurs intentions ; ils avaient pactisé contre le Nomeg avec de faux prêtres qu'ils pensaient être envoyés par le temple, alors qu'il s'agissait en fait probablement des étrangers mégas, comme annoncé par Trémame.

Oghr Wagnirr et Phuvirk Nio se défendent en insistant sur le fait qu'ils croyaient que cette coalition venait de lui, le grand-prêtre, et que jamais ils n'auraient osé trahir la tradition sans son accord. Mais Bo Yeelmunmu, excédé par la fuite des 3 autres gestionnaires repartis pour Sirius, voulait faire un exemple avec ces deux-là.

Solennellement, il s'approche du levier qui permettait de relâcher les titans dans le bassin, pour sacrifier ces deux incapables à son dieu !

Oghr Wagnirr et Phuvirk Nio hurlent de peur panique, en s'agitant en tous sens dans l'eau ...

Tout à coup, un tir laser atteint le grand-prêtre en pleine tête, puis deux autres tirs tout aussi soudains massacrent avec précision les gardes présents.

Les corps s'effondrent, et Ihr Noïpi, l'assassin envoyé par Nhije Odbo, sort de son holo-camouflage.

Il ramasse la clef nomeg sur le corps du grand-prêtre et le fouille méthodiquement pour récupérer aussi celles d'Oghr Wagnirr et de Phuvirk Nio ...

Les deux gestionnaires le supplient d'ouvrir le verre blindé, afin qu'ils sortent du bassin ... Mais le squalo balafré a un sourire en coin : « *Désolé, ce n'est pas ma mission !* »

Et juste pour le fun, il abaisse le fameux levier !!! Il reste là quelques minutes, à regarder les énormes titans aquatiques dévorer les deux aristocrates, tout en savourant un sandwich au thon mayonnaise. Il avait bien mérité cette petite pause-déjeuner. Puis il reprend son holo-camouflage et repart dans les méandres du labyrinthe pour essayer de trouver cette fameuse porte où il avait rendez-vous avec les Mégas ... sans savoir qu'ils ne l'ont nullement attendu !

... ..

Lorsque la non-créature disparaît de cette réalité, l'implosion gravitationnelle qui s'ensuit est si violente que l'ensemble du Temple de Poséidon, vermoulu par les éons et l'humidité, s'effondre sur lui-même comme un château de cartes.

Seuls Grevonto Pigzugg et Ihr Noïpi ont eu du nez en se barrant tout juste avant que cela n'arrive, les gardes et les prêtres encore à l'intérieur sont ensevelis sous des avalanches de pierres ... mais il en restait très peu, car l'alerte due à la défaillance du champ de force était déjà parvenue jusqu'au temple à ce moment-là.

C'est le chaos le plus total !

Les intégristes pleurent la disparition de leur dieu et de leur temple, les carriéristes celle de l'organisation de leur cartel !

Les foules se massent dans les gares nomegs et prennent en catastrophe le transit de retour vers Sirius dans une panique et un désordre indescriptibles.

Mais la plupart des Nommos emportent tout de même esclaves et richesses vers leur monde natal (pas fous quand même ...).

Le peuple nommos, avec ses tensions internes, ses petites magouilles et ses aspirations de mafiosi, repart la queue entre les jambes, vaincu à la fois par les envoyés politiquement corrects de Norjane et par le nihilisme de leur alliance avec la Confrérie.

L'Atlantide reste vidée de ses habitants encore quelques heures, comme aux temps anciens avant que les Nommos ne la découvrent.

Puis la batterie de secours du champ de force cède enfin et, d'un seul coup, la pression énorme de millions de mètres cubes d'eau des fonds marins s'abat sur les ruines à demi rafistolées.

Tout est ravagé en une seconde.

Ecrasé, écrabouillé.

Il ne reste que des miettes de marbre pour les archéologues du futur ...

La vase bouillonne longtemps dans les courants contraires créés par la dépression, puis se rabat doucement sur la zone, recouvrant tout d'un linceul subaquatique.

L'Atlantide restera à jamais une légende pour les Terriens, tout comme le mystère du Triangle des Bermudes ...

