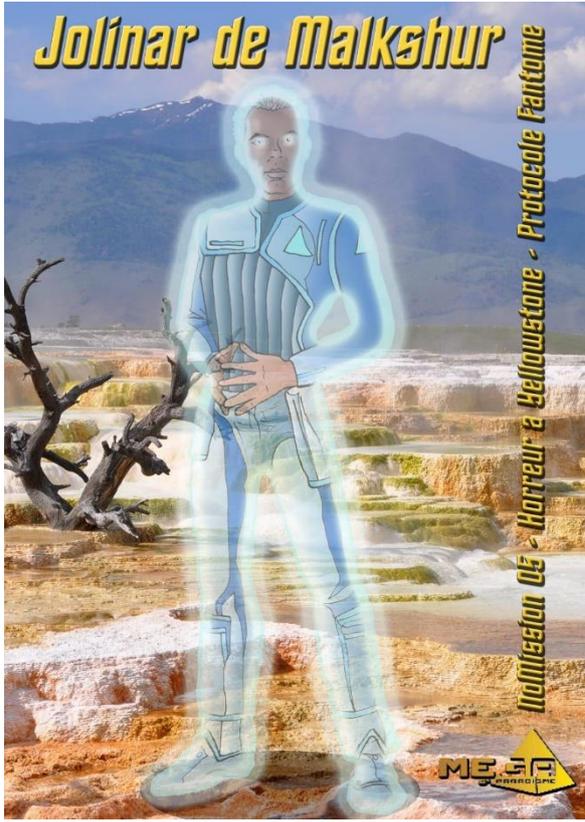
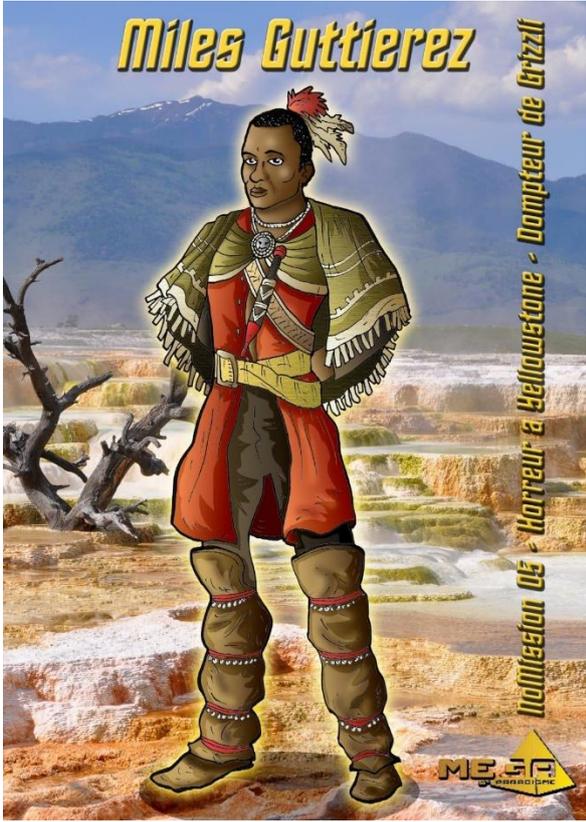


# HORREUR A YELLOWSTONE

MEGA PARADISME



Après son retour sur Norjane et son débriefing en présence de Mr White de la Section 32, Miles ressent le besoin de revoir famille et amis ...

Le lendemain matin, il rajoute son équipement habituel, ainsi qu'un des pistolasers pris au garde nomeg de la Confrérie, dans le sac à dos contenant ses affaires de sport, puis il se rend au complexe multi-sports pour s'entraîner au parkour comme il le fait régulièrement.

Une fois fini, en sortant des douches, il rejoint furtivement la porte de transit qu'il y avait découverte et, après avoir pris ses précautions, il se transite sur sa terre natale à NYC.

La porte de transit se trouvait dans une salle souterraine donnant sur un couloir désaffecté du métro new-yorkais. Il rejoint la station publique, située à Manhattan, et prend une rame bondée jusqu'à Brooklyn.



Pour être sûr de ne pas être suivi, par les Nomegs ou la Section 32, Miles erre dans le quartier où il avait grandi et fait le tour des endroits qu'il fréquentait 3 ans plus tôt ... une époque d'insouciance qui lui semblait désormais si loin : la sandwicherie "Delmar's", devenue une épicerie, le terrain vague où il jouait au hand avec les zonards du coin, à présent en travaux pour y construire un immeuble, ses magasins de comics et de films préférés, les environs de la Brooklyn Visions Academy ...

Ne repérant rien de suspect, il se rend tout d'abord chez les parents de son pote de toujours, Ned. Ceux-ci lui demandant comment se passe son travail au FBI, Miles comprend qu'il doit s'agir de la couverture donnée à ses parents par les Mégas et il joue donc le jeu : c'est confidentiel, il ne peut pas trop en dire, mais le job est plus dur que prévu même si très intéressant ...

Ils lui apprennent que Ned a arrêté ses études ; il travaille désormais dans une boîte informatique à Manhattan, "OPTORG", et habite un petit studio dans le même district dont il lui donne l'adresse.

Miles se rend à la destination donnée et attend son ami, assis sur le trottoir d'en face à faire quelques crobards dans son carnet et à observer les passants.

Ned arrive sur le coup de 19h00, engoncé dans un costard-cravate mal assorti. Miles se glisse furtivement derrière son pote lorsque celui-ci ouvre la porte de son immeuble et le surprend dans le vestibule. Après une bonne accolade, suivie de leur salut rituel, ils montent dans son studio au 1<sup>er</sup> étage ; ce dernier ressemblait étrangement à celui de Miles. Le ménage et le rangement laissaient à désirer, des boîtes à pizza s'entassaient dans une poubelle et le mobilier était succinct : un grand écran télé, un canapé-lit, une console de jeux, un ordinateur portable, une table basse ...

Leurs retrouvailles sont chaleureuses. Les 2 amis passent toute la nuit à discuter et Miles lui révèle tout de sa nouvelle vie de Méga ... en enjolivant certaines parties. Ned est enthousiaste et rêve de l'accompagner, mais il doit se contenter des récits pour le moment. Miles lui fait promettre de ne surtout rien révéler sur tout ça et de garder le secret ... sous peine de se faire effacer la mémoire par des M.I.B.® ou de se retrouver dans un goulag alien au fin fond de l'espace !



Ned travaillait comme analyste dans la société informatique qui l'employait. Il n'avait pas trop de vie sociale, toujours aucune petite amie, et il jouait beaucoup (trop) en réseau.

Lorsque Miles lui demande quelques conseils ou son avis sur ses dernières missions, il n'est guère objectif dans ses réponses, abondant systématiquement dans son sens avec excitation, mais c'était tout de même rassurant pour le jeune métis.

Si Ned avait croisé à plusieurs reprises les parents de Miles, qui avaient l'air d'aller bien, il n'avait en revanche aucune nouvelle de Kathryn Lévêque, son premier amour. A la sortie de la BVA, elle avait continué des études de finance dans la prestigieuse Columbia University ...

Finalement, Miles promet à Ned de l'emmener un jour avec lui dans l'espace sur une autre planète, où ils pourront jouer à Han Solo® et Luke Skywalker®.

Après une courte nuit, quelque peu rasséréné, il quitte son pote aux premières lueurs de l'aube pour retrouver sa famille.



Miles attend que son père ait quitté le domicile à 07h30, toujours réglé comme du papier à musique, pour rentrer discrètement dans l'immeuble.

Au 4<sup>ème</sup> étage, il frappe à la porte ... quelqu'un jette un œil par le judas ... et un petit cri retentit ...

La porte s'ouvre et sa mère lui tombe dans les bras en pleurant de joie, comme une mère n'ayant pas vu son fils depuis des années, visiblement émue et soulagée de le savoir en vie et en bonne santé.

Comme si on lui enlevait un poids de la poitrine.

Son émotion était palpable et Miles a lui aussi la larme à l'œil. Il comprend que la guilde a implanté dans son subconscient des souvenirs fictifs par transfert méga ; pour elle, son fils avait été recruté par une section spéciale du FBI, spécialisée dans la lutte anti-drogue et dans l'infiltration des cartels étrangers. C'était un métier dangereux et si elle était fière de son fils, elle vivait dans la peur de voir un jour à sa porte des agents venus lui annoncer sa mort ...

Le jeune homme passe la matinée avec elle. Il prend garde de ne pas la démentir et lui explique qu'il enquête effectivement sur des dossiers sensibles et des personnes peu respectables. S'il était passé aujourd'hui pour la rassurer, il n'en avait normalement pas le droit, aussi se devait-elle de rester discrète sur son passage.

A 14h00, sa mère part au Brooklyn Hospital Center, où elle travaillait toujours comme infirmière, et Miles passe l'après-midi dans l'appartement à faire un peu de ménage et de rangement. Il appréciait de se retrouver au calme dans cet environnement familial rassurant et si ... normal.

Ses parents avaient un peu colonisé sa chambre, mais en fouillant dans ses vieilles affaires, il retrouve dans un tiroir quelques comics et CD de musique qu'il décide de remporter avec lui sur Norjane.



Son paternel rentre vers 19h00 du commissariat. Moins démonstratif que sa femme, mesurant les risques pris par son fils au FBI en luttant contre les cartels, il n'en est pas moins très fier du parcours de Miles ; c'était une réussite personnelle en tant que père de voir ce dernier suivre la même voie que lui mais en mieux, en tant que représentant de la loi. Lorsqu'il se remémore le jour où Miles lui avait appris avec excitation qu'il rentrait au FBI -ce qui n'avait jamais eu lieu-, celui-ci a la confirmation que des souvenirs fabriqués de toutes pièces avaient bel et bien été implantés par les Mégas dans le subconscient de ses parents. S'il en comprenait les raisons, cela ne lui plaisait guère ...

Aux alentours de 21h00, sa mère revient elle aussi de son travail à l'hôpital. Miles leur explique qu'il n'avait pas demandé l'approbation de ses supérieurs pour cette visite surprise et que pour leur propre sécurité, mieux valait donc qu'ils ne sortent pas au restaurant et qu'il soit vu en leur compagnie.

C'est donc autour d'un repas commandé sur UberEats que les Guttierrez se retrouvent pour un dîner en famille ...

Miles en profite pour demander conseils et avis à ses parents, en adaptant ses aventures pour les rendre plausibles sur Terre : les Nommos sont un cartel mafieux, les Nomegs des rebelles aux intentions louables mais aux méthodes contestables, la Section 32 des bœuf-carottes autoritaristes !



Sa mère estime qu'il est le mieux placé pour se faire son propre jugement. Après tout, si le FBI l'avait recruté, c'était pour son flair.

Son père est plus mesuré et l'avertit des risques d'avoir une vision faussée en restant infiltré trop longtemps ; bien sûr, ce dernier lui conseille de rester du côté des autorités et de la loi, mais lorsque Miles lui présente les choses entre "respecter la loi" et "faire ce qui est juste", il est d'avis que le principal pour son fils était de faire ce qui lui semblait juste.

La soirée se prolonge un bon moment.

Avant de se coucher, Miles avertit ses parents qu'il ne sera pas là à leur réveil et qu'il devra partir pendant qu'il fait encore nuit. Il dort environ 4-5 heures et c'est le cœur serré qu'il s'éclipse avant le lever du jour. Depuis son recrutement par l'AMG, il n'était encore jamais revenu voir ses proches à NYC, et si cela ne lui avait pas trop manqué pendant ses années de formation à la Mégacadémie, plein d'entrain à l'idée de devenir une sorte de héros galactique, leurs 2 premières missions lui avaient brutalement ramené les pieds sur terre. Cet aparté lui avait fait du bien.

Avant de repartir sur Norjane, il y avait une dernière chose que Miles souhaitait faire. Il fait un détour par le campus de la Columbia University dans l'espoir d'y apercevoir Kathryn. Compte tenu de son âge, et de ses aptitudes à passer inaperçu, le jeune Méga ne devrait pas y attirer l'attention.



Après avoir cherché en vain son nom ou sa photo sur les tableaux d'affichage des associations étudiantes, il décide de traîner du côté des amphithéâtres où étaient dispensés les cours de finance. Il finit par repérer la jeune femme dans l'un d'eux et, le cours terminé et la voyant quitter l'amphi avec un groupe de copines, il choisit de la suivre pour l'aborder au moment opportun.

Se fondant parfaitement dans le paysage et sachant se montrer discret parmi les nombreux étudiants, Miles surveille ainsi Kathryn et son groupe d'amies toute la matinée. Vers midi, pour sa pause-déjeuner, elle se retrouve enfin seule et se rend dans un parc où elle s'assoit sur un banc.

Miles s'apprête alors à la rejoindre, mais en la voyant pianoter sur son portable et jeter des coups d'œil à droite et à gauche sans toucher à son déjeuner, comme si elle attendait quelqu'un, il préfère s'abstenir. Et au bout de 15 minutes, un beau gosse sportif portant le blouson de l'équipe de football des Columbia University Lions la rejoint. Il s'assoit à côté d'elle sur le banc et ... lui roule une pelle sans hésiter !

Caché derrière un buisson, Miles a un pincement au cœur en assistant à la scène et il reste plusieurs minutes indécis. Après tout, son premier amour était une jeune femme belle et intelligente, il n'était pas étonnant que sans nouvelles de lui depuis 3 ans, elle ait tourné la page ... Mais déçu de la voir dans les bras d'un autre homme, il renonce à aller la voir et tourne les talons.

Reprenant le métro new-yorkais, il rejoint alors discrètement la porte de transit, située dans la salle souterraine des couloirs désaffectés de la station de métro à Manhattan, et regagne Norjane.

... ..

De retour sur le campus de la Mégacadémie, Miles choisit de faire profil bas, suivant les cours, potassant divers ouvrages sur l'Assemblée Galactique, vaquant à ses occupations ordinaires, s'entraînant au parkour dans le complexe multi-sports ... oubliant presque Mr White, la Section 32, les Nommos et la Confrérie ...

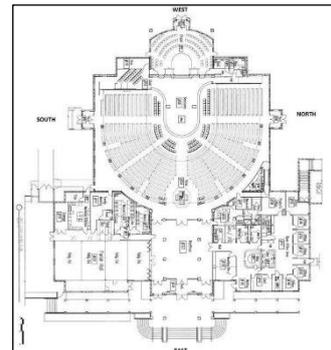
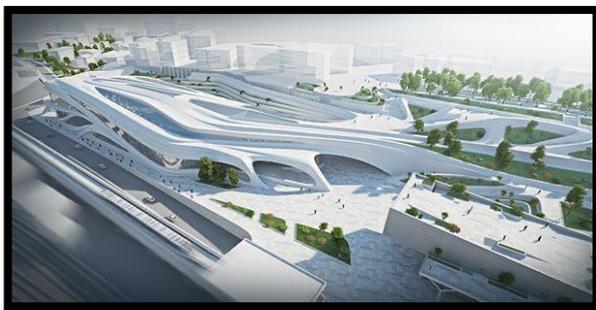
Mais quelques semaines plus tard, alors qu'il déambule dans le campus, il reçoit un message sur son communicateur, l'invitant à une comédie musicale :

*"Désespérant d'aller boire un verre ensemble, retrouve-moi ce soir à 21h00 au Grand Théâtre de Norjane pour assister à la représentation d'une nouvelle pièce moderne. Signé: O. 😊"*.

Le message était accompagné d'une réservation électronique pour une place de choix dans les loges.

Ce message ne pouvait venir que d'Oracle ...

Miles repasse rapidement par son appartement. Il se lave les dents, plutôt deux fois qu'une, il se coiffe et se recoiffe, il cire ses chaussures tant bien que mal, il revêt son petit gilet marron, un blazer et un pantalon à pinces et, ainsi paré de ses plus beaux atours, il s'empresse de se rendre au Grand Théâtre, excité de découvrir qui se cachait derrière le masque nomeg ...



Le Grand Théâtre de Norjane était un endroit huppé. Une foule d'humains et d'extra-terrestres disparates, aux looks hétéroclites mais classieux, se pressait à l'entrée et Miles est conduit avec déférence jusqu'à sa loge par un Vénusien. Une jeune femme l'y attendait, avec du paléo-champagne et des petits-fours exotiques ...

Miles est un peu déçu par le look gothique qu'elle avait décidé d'arborer au cours de cette soirée mondaine. Il se rassure en remarquant les lentilles de contact de couleur rouge, les rajouts capillaires et le maquillage ostentatoire outrancier... peut-être une façon de continuer à se camoufler ...



Miles effectue aussitôt un sondage-transfert ... Il s'agissait bien de l'empreinte psychique d'Oracle. Celle-ci l'accueille avec un sourire espiègle en le taquinant : « Tu n'es pas un garçon à prendre l'initiative visiblement, aussi j'ai décidé de prendre les devants » ...

La jeune femme se révèle d'agréable compagnie et elle ne repousse pas les avances du jeune Miles qui, une nouvelle fois, tente maladroitement de flirter avec elle.



Une fois les banalités échangées, alors que la soirée bat son plein et qu'un spectacle son et lumière époustouflant accapare tous les regards, Oracle isole la loge par un brouilleur technologique et entame les discussions sérieuses en lui demandant les dossiers qu'il a récupérés : « *Envisages-tu de nous remettre les dossiers que tu as pris à notre contact ?* »

Si Miles plaisante un peu sur ce qu'il aurait à y gagner, Oracle lui répond qu'elle pensait avoir respecté sa parole en lui rendant le corps de Budi et que c'est plutôt lui qui avait manqué d'honnêteté en s'emparant des dossiers. Toutefois, prônant le libre arbitre, elle n'insiste pas et lui laisse le choix de les lui rendre ou pas... Après tout, si la Confrérie avait voulu les récupérer de force, ce serait déjà fait !

Miles pouvait soit les envoyer à l'adresse d'une boîte postale qu'elle lui communique, soit les lui remettre en main propre ...

Le jeune Méga cherche néanmoins à en savoir un peu plus, et notamment qui était ce black qu'il avait drogué afin qu'une de leurs complices puisse lui subtiliser les dossiers de la promotion de Mégas. Oracle lui répond qu'il s'agit de Clayton Tannen, le chargé de liaison de l'AMG auprès du secrétaire des relations externes de l'AG (ministère de tutelle de l'AMG). Si elle n'avait aucune idée des raisons pour lesquelles l'AG souhaitait avoir ces données, la Confrérie voulait de son côté étudier le profil des jeunes Mégas afin d'identifier peut-être de potentielles recrues pour leur organisation.

Enfin, la jeune femme propose à Miles d'être un peu plus actif au sein de la Confrérie et, s'il le souhaitait, de mettre ses talents d'infiltration, d'adaptation et de discrétion à leur service. Elle avait d'ailleurs une mission à lui confier, libre à lui d'accepter ou pas.

Il s'agissait de récupérer une source vibratoire importante sur une Terre parallèle non répertoriée par l'AG. Cet artefact, objet technologique ou être vibrant, créait une anomalie en désynchronisant temporellement le continent nord-américain du reste de la planète. Les senseurs de la Confrérie y avaient repéré un pic vibratoire important, ce qui leur avait permis de déterminer les coordonnées GPS approximatives du lieu. Dans le Middle West américain.

La dernière fois que ce phénomène avait eu lieu, il y a environ un siècle, il avait duré 3 jours avant de disparaître subitement ... Mais les Nomegs venaient juste de détecter à nouveau ce même pic vibratoire ! A l'époque, la Confrérie n'avait pas de moyen rapide pour accéder à cette Terre parallèle, mais aujourd'hui, ils avaient pu créer une porte nomeg à proximité, leur permettant donc d'agir plus promptement.

Mais le temps pressait, car si le phénomène disparaissait comme la dernière fois, il ne restait plus que 2 jours pour intervenir. Cette fois, il fallait faire vite pour démêler cette histoire, et Miles reçoit un cours accéléré d'utilisation de porte nomeg. Pour ce faire, il devait posséder une clé de cryptage externe, souvent encodé dans un objet associé à son porteur (sur l'Atlantide, il s'agissait de pendentifs).

Oracle lui remet donc un anneau en or : « *Ce n'est pas une demande en mariage, mais ça y ressemble* » lui glisse-t-elle en minaudant ...

Cet anneau possédait les empreintes psychiques des 2 portes nomegs nécessaires à la mission, celle de départ sur Norjane et celle d'arrivée sur la planète Terre hors AG.

Oracle lui apprend aussi que les portes nomegs étaient modulables et leurs dimensions variables ; le tétraèdre inversé, dont la pointe était dirigée vers le bas mais qui était évasé "à l'infini" vers le haut, pouvait ainsi s'adapter à la taille de tout ce qui y transitait, une personne comme un vaisseau spatial !

Le point de transit nomeg se trouvait ici même, dans les parties techniques du Grand Théâtre de Norjane. C'était un lieu libre d'expression artistique qui correspondait parfaitement à la mentalité de la Confrérie, et cet emplacement leur permettait en outre d'aller et venir à leur guise vêtus de leurs costumes !

Tous deux profitent du spectacle jusqu'à son final grandiose et Oracle donne rendez-vous à Miles au petit matin, le temps qu'il retourne à son appartement pour récupérer son équipement d'aventure !

Celui-ci effectue un aller-retour express et, de retour au Grand Théâtre vers 05h00 du matin avec ses maigres possessions personnelles de mission dans son sac à dos (ceinture à poche ventrale, gourde, boussole, rations, paire de jumelles, lampe-torche, pelle rétractable, petite cordelette en texlar, communicateur, pistolaser et paralysant), il entre cette fois par une porte de service sur le côté afin d'accéder aux services techniques du bâtiment. Il y rejoint Oracle dans une pièce contenant des relais et transformateurs électriques, toujours déçu de ne pas la voir sans son maquillage !

Sans un mot, Miles lui remet les dossiers de la promotion de Mégas, lui avouant après quelques secondes avoir préalablement retiré ceux concernant les membres de la « Section des Parias » ...

Mieux valait les lui donner maintenant de son plein gré, pour gagner sa confiance, plutôt que les Nomegs ne s'en emparent plus tard par eux-mêmes ! Bien sûr, il en avait fait une copie ...

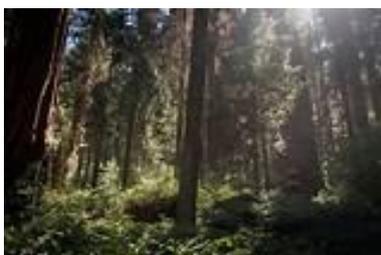
Il avait aussi décidé d'accepter la mission. L'anomalie détectée par la Confrérie aurait tout autant pu entraîner l'intervention des Mégas si cette Terre parallèle avait été répertoriée par l'AG ! Et remettre la source vibratoire à la Confrérie ne faisait, au pire, que déplacer un problème existant dont l'AMG n'avait même pas connaissance ...

Après quelques derniers conseils d'utilisation de porte nomeg prodigués par Oracle, le jeune aventurier s'approche de la porte pour sa première No-mission vers l'inconnu ...

Avant d'en franchir le seuil, pris d'un élan subit et se remémorant le baiser entre Kathryn et le bogosse de la Columbia University, il essaie malhabilement d'embrasser la jeune femme ... qui l'éconduit avec tact et délicatesse : « *Voyons Miles, c'est à la fin du bal qu'on paie les musiciens. On verra à la fin ...* »

Un peu gêné, Miles pénètre dans la porte nomeg et, grâce aux instructions d'Oracle, il effectue un transit sans encombre et se rematérialise instantanément sur cette version inexplorée d'une Terre parallèle ...

À peine émerge-t-il du tétraèdre inversé qu'il est assailli par une courte vision cauchemardesque, où trois images s'entremêlent rapidement comme dans un flash : une tête de loup le fixant du regard, une rivière de sang et un œil jaune malfaisant ... Un mauvais présage qui n'était pas pour rassurer le jeune Guttierrez ! Celui-ci a la chair de poule en repensant à la malédiction vaudou que lui avait lancée Tyrek Anderson aux Bermudes.



Miles se retrouvait en pleine nuit, dans une forêt dense principalement constituée de séquoias et de grandes fougères.

Le jeune homme n'était pas très à l'aise dans la nature, et il n'avait aucune idée dans quelle forêt américaine il avait atterri.

Les arbres se ressemblaient tous, ça sentait ... la rosée, de nombreuses herbes jonchaient le sol et des sons inquiétants se faisaient entendre tout autour de lui.

Miles s'en voulait d'avoir brusqué les choses avec Oracle et d'être probablement passé pour un goujat en cherchant à l'embrasser. Quel idiot ! Il n'était pas de très bonne humeur et se retrouver en pleine nature, un terrain qu'il n'affectionnait pas vraiment, n'arrangeait rien.

Histoire de se rassurer, il repense alors aux paroles de son père : « *Fais ce qui te semble juste* ». En travaillant pour la Confrérie, il espérait infiltrer cette organisation et l'amener à agir pour le bien commun ... ou au moins, certains de ses membres, tout particulièrement Oracle ... Et au pire, s'il n'y parvenait pas et que leurs actions se révélaient immorales ou trop mauvaises, il pourrait toujours les trahir et les dénoncer au Major Mc Lambert.

Mais chassant rapidement ces pensées déplaisantes, il décide de se concentrer et de faire le vide dans son esprit pour mieux écouter les alentours ; il perçoit ainsi le sifflement du vent entre les arbres, le craquement des branches mortes, les hurlements trop proches à son goût d'une meute de loups, les chants de quelques oiseaux nocturnes, ainsi que le bruit d'un cours d'eau au loin.

Sortant sa boussole pour se repérer, il localise ce dernier en direction du Sud-Ouest et, utilisant son communicateur, il situe les coordonnées GPS données par Oracle plus ou moins dans la même direction ...

Malgré ses faibles compétences de survie en milieu naturel, le jeune Méga réussit à suivre ce cap, qui semblait longer la rivière serpentant dans cette forêt sauvage. Durant sa progression, il constate que son communicateur avait des ratés, l'écran se pixellisait, les données ne s'affichaient pas correctement ... le climat de résonance de cette zone était chaud ou tiède !

Avançant le plus discrètement possible, et plus ou moins silencieusement, dans la pénombre environnante, Miles finit par atteindre l'orée de la forêt après plusieurs heures de marche harassante. Il découvre alors jusqu'à perte de vue une plaine couverte de hautes herbes, et un grand canyon dans lequel s'engouffrait la rivière sillonnait la savane.

Longeant ce canyon, il aperçoit à plusieurs reprises de la fumée s'élever à l'horizon ...

À l'aide de ses jumelles, il identifie tantôt des geysers de vapeur d'eau, tantôt de la poussière soulevée par des troupes de bisons.



Avançant avec prudence, il découvre à un moment donné des traces de chevaux, en nombre important, se dirigeant visiblement dans la même direction que lui ! Miles décide alors de se déguiser en ôtant ses vêtements modernes et, à l'aide de son slip et des branches, lianes et autres herbes environnantes, il se confectionne un pagne et se badigeonne de boue ! Entassant ses fringues pêle-mêle dans son sac à dos et s'équipant d'un bâton, il suit alors la piste laissée par les sabots des équidés.

Le paysage devient plus sec, moins verdoyant, faisant progressivement place à une steppe légèrement plus aride malgré la présence d'un grand lac qu'il aperçoit dans le lointain (phénomène sûrement dû à la géothermie du site). La température était aussi plus chaude, et les geysers se faisaient de plus en plus nombreux.



Mais soudain, il entend avant même de la voir une bête féroce à proximité ... et qui semblait venir droit sur lui ! Miles s'immobilise et voit alors un énorme grizzly surgir à une vingtaine de mètres, avançant nonchalamment vers lui. Sans faire de gestes brusques et sans se montrer agressif, le jeune Méga sort lentement le paralysant de son sac à dos. L'animal, visiblement intrigué, s'arrête à 10 mètres de lui et se dresse sur ses pattes arrière en reniflant l'air. Miles ne savait pas trop quoi faire, mais il savait que prendre ses jambes à son cou sonnerait à coup sûr l'hallali. Du coup, il fait face à l'impressionnant plantigrade et tous deux s'observent de longues minutes en chiens de faïence ... L'ours paraissait intéressé par ce curieux casse-croûte. Mais Miles ne l'entendait pas de cette oreille et, bien qu'il n'en mène pas large, craignant que son adversaire ne se rue subitement sur lui, il fait un pas en avant, bombant le torse et haussant la voix. Trouvant la bonne intonation et utilisant des mots simples, il ordonne à l'animal de déguerpir ! Celui-ci hésite ... et contourne finalement le jeune homme, poursuivant son chemin en dodelinant de la tête.



Poussant un soupir de soulagement, Miles reprend alors sa route en suivant les traces laissées par les chevaux. Il finit par tomber sur une troupe d'une dizaine de cavaliers Peaux-Rouges en train de faire boire leurs montures ! Il se rapproche furtivement jusqu'à 600 mètres d'eux et les observe avec ses jumelles. Sans trad-mod 3, cela allait être difficile de communiquer ... Et leurs lances, arcs et autres tomahawks, ainsi que les peintures qu'ils arboraient, ne lui inspiraient pas vraiment confiance !



Il n'avait pas le choix !

Bien qu'il n'ait encore jamais fait de transfert (!), répugnant à prendre le contrôle d'un individu et voyant cela comme une sorte de violation mentale, le jeune Méga décide de se transférer dans l'un de ces guerriers, histoire de connaître leur langue et de pouvoir communiquer avec eux avant de se faire larder de flèches !

Il se transfère alors dans le dénommé Shappa. Celui-ci appartenait au clan taimaï de la tribu des Sioux. Il parlait l'amérindien (alors que normalement, chaque tribu parlait son propre dialecte !). Son lieu de résidence était actuellement un campement à proximité du grand lac, même s'ils étaient normalement nomades. Son but à court terme était de protéger sa tribu contre les attaques d'animaux ou d'autres tribus, avant d'atteindre le grand rassemblement du « Burning-Man » que sa troupe devait atteindre dans très peu de temps. Son but à long terme était de profiter de ce fameux rassemblement historique, auquel il avait espéré participer toute sa vie, afin de prouver sa valeur de chasseur et de s'y faire remarquer pour obtenir richesse, prestige ... et surtout laisser une trace dans l'Histoire comme un valeureux guerrier sioux !

La première réminiscence de Miles en se transférant dans Shappa concerne ce grand rassemblement auquel il était en train de se rendre et qui était son objectif actuel ...

Le peuple indien (amérindien pour être exact) célébrait environ tous les 100 ans le « Burning-Man » dans la région de Yellowstone. Il s'agissait d'un rituel rassemblant toutes les tribus amérindiennes (Cherokee, Apache, Sioux, Blackfoot,...), conduites par leurs leaders respectifs (les "Grands Sachems") accompagnés de leurs grands sorciers (les "Grands Manitous").

C'était un événement exceptionnel pour les générations qui le vivaient car c'était le seul réunissant l'ensemble du peuple amérindien dans sa globalité, ou en tout cas, ceux qui faisaient le voyage jusqu'ici.

Miles apprend donc instantanément la langue de son hôte, l'amérindien, et il décide ensuite de prendre brièvement le contrôle de son corps, cherchant maladroitement à annoncer la venue d'un étranger à la peau plus sombre (lui !).

Jouant la comédie, il tombe de son cheval en usant de ses talents d'acrobate pour ne pas se faire mal et s'effondre à genoux en se prenant la tête entre les mains ... comme s'il était possédé et avait une vision : *« Je vois ... un frère étranger ... à la peau foncée ... venu d'une lointaine tribu pour se joindre aux célébrations du Burning-Man ... Aucun mal ne doit lui être fait ... Les Taimais doivent l'accueillir ... »*

Et il finit son speech en levant les bras au ciel, attirant l'attention de ses compagnons.

Mais ces derniers ne sont pas très convaincus par son jeu d'acteur et se moquent de lui, le sommant de remonter sur sa monture pour repartir sans tarder vers le campement du « Burning-Man ».

Du coup, Miles change de stratégie et effectue illico son rétro-transfert. Il a alors une seconde réminiscence, concernant cette fois leur comportement vis-à-vis des étrangers.

Les Sioux étaient une tribu guerrière qui ne faisait pas dans le sentimentalisme. Ils étaient nomades et suivaient les déplacements des troupeaux de bisons, d'où leurs tipis légers qui se démontaient et se remontaient facilement afin de pouvoir déplacer leur camp plus rapidement.

De par leurs déplacements incessants, cette tribu était donc amenée à en rencontrer d'autres fréquemment et cela donnait souvent lieu à des combats pour piller les richesses des autres (peaux d'animaux, armes, chevaux, ...).

Ils avaient donc tendance à s'attaquer aux étrangers lorsqu'ils en rencontraient plutôt que de parlementer ... surtout en territoire sauvage !

De retour dans son propre corps, Miles utilise ses pouvoirs psy de télépathe pour modifier son apparence aurique, en se faisant passer pour un guerrier sioux. Il réussit parfaitement son illusion et se dirige alors en petite foulée vers le groupe avant qu'ils ne s'éloignent au galop.

À moins de percer son illusion, personne ne pouvait douter de son ethnie sioux !

Les guerriers avaient le regard perçant et les oreilles aiguisées, et ils le repèrent rapidement ...

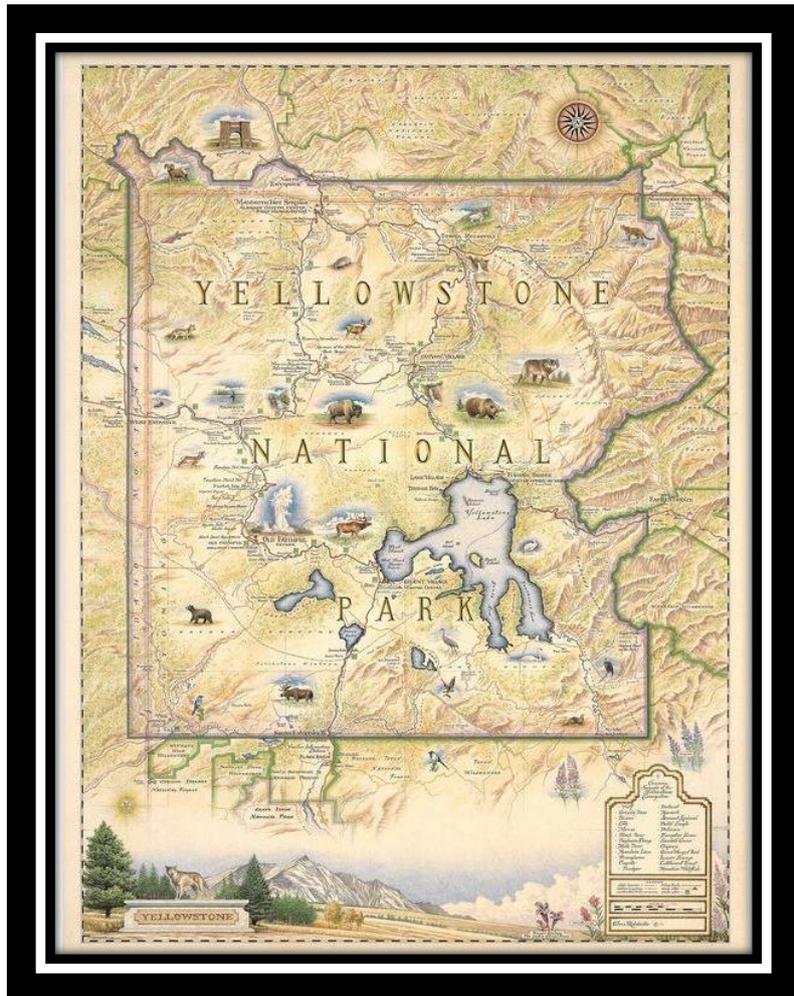
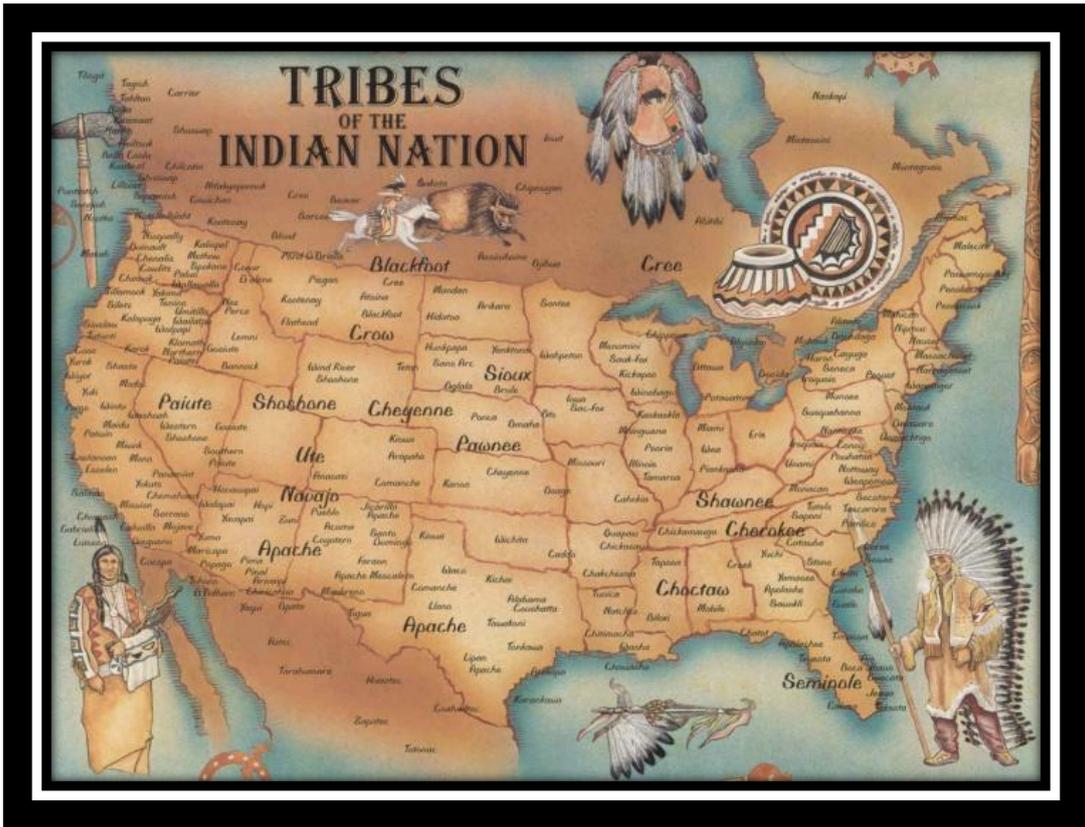
En les rejoignant, Miles leur explique s'être retrouvé seul et à pied après une mauvaise rencontre avec un grizzly, qu'il avait dû attirer loin de son clan et finir par combattre.

Extrêmement convaincant, il impressionne les chasseurs-guerriers qui l'invitent à monter en croupe derrière l'un d'eux et le ramènent à leur campement.



En chemin, les Sioux lui demandent à quelle tribu il appartenait, et Miles doit se remémorer ses cours d'histoire sur les Amérindiens pour donner le nom de son clan ...

N'ayant que de vagues souvenirs, il choisit alors le seul dont il se rappelait, celui des illustres leaders Sitting Bull et Crazy Horse : le clan des Dakotas !



Le petit groupe de cavaliers traverse un paysage rocheux et aride avant d'atteindre finalement l'extrémité du canyon. Le Méga découvre alors avec stupéfaction un gigantesque campement cosmopolite. Composé de milliers de tipis, de yourtes, de tentes, de constructions en pierre sèche ou faites de branchages, toutes regroupés par similitude, celui-ci s'étendait à perte de vue ...

Miles comprend que toutes les tribus de la Nation Indienne étaient regroupées en ce lieu. Il devait y avoir plusieurs centaines de milliers d'Amérindiens venus de tous horizons, des contrées du Canada jusqu'au Sud du Mexique, des côtes du Pacifique jusqu'aux grands lacs délimitant le Middle-Est.

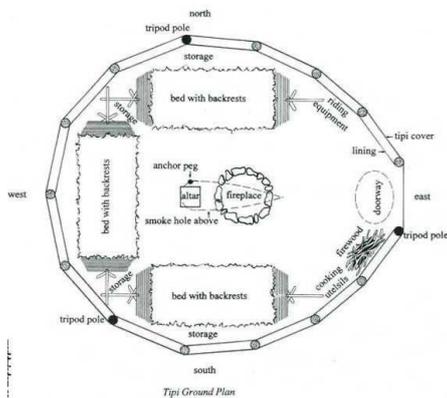


En traversant le campement, Miles croise des guerriers, des femmes et des enfants, des anciens, et même quelques chefs et hommes-médecine, portant tous des vêtements, des tatouages, des colifichets, des peintures et des coiffes disparates ...

Arrivé chez les Tamais, il est présenté par ses compagnons comme un grand guerrier dresseur de grizzly du clan des Dakotas. Les enfants se regroupent rapidement autour de lui et l'invitent à participer aux épreuves qui auront lieu dans l'après-midi. Sans trop savoir à quoi s'attendre, il acquiesce néanmoins pour faire bonne figure et honneur à sa réputation acquise de fraîche date ...

Puis le Méga est convié dans le tipi du sachem pour se présenter en bonne et due forme, écouter ses histoires et partager leur repas.

Celui-ci était assis avec son épouse, ses fils et ses filles et ses petits-enfants, et il était en train de leur raconter comment les enfants sioux avaient créé la lune et les étoiles dans le ciel ...



Imitant ses hôtes, Miles s'assoit en tailleur et attend patiemment que le sachem ait terminé ...

Lorsque ce dernier lui demande comment il s'appelle, le jeune homme cogite rapidement et opte pour le prénom sioux "Mato", pouvant signifier 'ours' ou 'courageux', qui n'était pas trop éloigné du sien.

Et après s'être brièvement présenté, il écoute attentivement ce qui se dit afin d'en apprendre davantage sur les us et coutumes en vigueur, tout en fumant le calumet avec eux ... ou plutôt en crapotant et en crachant discrètement ses poumons !

Passant le reste de la matinée en leur compagnie, il oriente dès qu'il peut les conversations sur ce mystérieux rituel du « Burning-Man » et ces fameuses épreuves sportives ...

Il comprend ainsi que l'organisation sociale des Amérindiens se fondait sur la famille, regroupant entre 15 et 50 membres, que plusieurs familles formaient un clan, allant d'une cinquantaine à plusieurs centaines, et que l'ensemble de ces clans constituait la tribu.

Les femmes s'occupaient de l'artisanat, de l'éducation des enfants et des tâches quotidiennes, tandis que les hommes chassaient, cueillaient et protégeaient les leurs. Ils considéraient leurs enfants comme leur bien le plus précieux, respectaient leurs aînés pour leur sagesse et vénéraient des dieux animistes.

Bien souvent, les plus anciens, qui étaient aussi les plus sages, étaient les sachems (leaders). Ils étaient assistés d'un manitou (sorcier) maîtrisant les arts occultes. Au sein d'une même tribu, l'un des sachems portait le titre de "Grand Sachem" (souvent le plus renommé ou issu d'un clan puissant) et lorsqu'il accédait à sa fonction, il choisissait un "Grand Manitou" ... mais il s'agissait souvent d'un jeu d'alliance politique pour s'assurer une position forte au sein de la tribu.

Miles apprend que le « Burning-Man », que tous sans exception considéraient comme un évènement exceptionnel et qui réunissait effectivement les 13 tribus de la Nation Indienne, avait lieu toutes les 5 générations. Les joutes sportives y avaient un rôle important et attiraient les foules, mais ce rassemblement historique permettait aussi de faire des échanges commerciaux, de célébrer des mariages, de se raconter des histoires entre anciens, d'effectuer des rituels entre manitous, de négocier des accords en fumant le calumet de la paix, de mixer les cultures et les ethnies ...

Lors du rituel final, lui explique aussi le manitou tamaï qui les avait rejoint, les 13 Grands Sachems devaient sacrifier leurs fils aînés sous les directives d'un certain "Loup de Pierre" ...

Estimant en avoir appris suffisamment à ce stade, Miles demande l'hospitalité aux Tamaïs et prend congé. Après s'être reposé environ 1 heure ½ dans un tipi, il décide de se préparer aux épreuves physiques ponctuant ce rassemblement. C'était une occasion unique pour ceux qui osaient y participer d'acquérir rapidement un grand prestige pouvant apporter richesse, honneur, mariage ou gloire ... Mais malheur à celui qui échouait, car la honte s'abattait alors sur toute sa famille, condamnée à une vie de déshéritée par la faute de son champion.

Miles y voyait quant à lui un moyen d'atteindre rapidement une renommée suffisante pour lui permettre d'assister au rituel prévu le lendemain midi lors du solstice d'été. En effet, il semblait évident que seule une certaine élite accéderait au site sacré du « Burning-Man » et Miles voulait en être, il ne pouvait en être autrement !

Après avoir fait quelques échauffements, sous les regards curieux, intrigués ou admiratifs du clan tamaï, le Méga décide de participer non pas à 1 ou 2 épreuves physiques ... mais à la totalité d'entre elles à l'exception de la course à cheval !

Et voilà donc le jeune Guttierrez engagé sur tous les fronts dans des arènes rudimentaires matérialisées par des totems plantés en cercle !



Les différentes épreuves auxquelles il choisit de prendre part sont la lutte, le combat à la lance, le tir à l'arc, le lancer de tomahawk, mais aussi le dressage d'animaux (rapaces, loups, chevaux, bovidés et même ours).

Miles réussit haut la main la plupart d'entre elles, ne se faisant battre par un enfant (!) que dans l'épreuve d'affrontement à la lance.

Mais son fait d'arme, celui qui marquera l'histoire du « Burning-Man », est sans conteste le dressage d'un grizzly par sa seule force de volonté et la puissance de sa voix ...

Impressionné de se retrouver à quelques mètres seulement de ce redoutable prédateur, Miles hésite tout d'abord et, sentant sa timidité, le plantigrade montre les crocs en grognant. Prêt à se laisser choir au sol dans la position du lotus en inclinant la tête sur ses mains, au cas où les choses tournent mal et qu'il doive se transférer d'urgence et à la vue de tous dans l'animal, il réussit pourtant une fois encore à calmer la bête féroce, adoptant le comportement approprié, les bons gestes et la bonne intonation de voix.

Les spectateurs sont éblouis par tant de bravoure et de maîtrise, et Miles reçoit les vivats de la foule. Il était clairement l'un des meilleurs guerriers.

Et dans la foulée, il se retrouve donc invité au grand tipi de Red Cloud, le Grand Sachem de la tribu des Sioux, pour partager un banquet en l'honneur de son fils, Patamon « le Scarifié ».

Miles découvre alors la cuisine amérindienne et savoure des mets à base de poissons et de viandes de bison et de gibier (ours, lièvre, perdrix, ...), fumés ou faisandés, puis rôtis ou préparés en ragoût dans des plats en terre cuite et assaisonnés d'herbes sauvages (thym, menthe, baies de genévrier, graines de pomme de pin). Et il en profite surtout pour en apprendre davantage sur le rite du « Burning-Man » en conversant innocemment avec les uns et les autres.

Celui-ci se déroulait sur le site sacré de "Nee Yah Kah Tah Kee" (ce qui signifiait le Protecteur), surplombant le lac à environ 1 heure de marche ...

Chacun des 13 Grands Sachems devait y sacrifier et brûler son fils aîné, attaché à un totem représentant sa tribu (par ses couleurs, ses décorations, ses gravures). Chez les Sioux, celui-ci devait être saigné puis brûlé vif !!! C'était le Grand Manitou de chaque tribu qui officiait sous la houlette de ce fameux "Loup de Pierre"... Cette tradition avait toujours existé, d'aussi loin qu'ils se souviennent, et les hauts faits du « Burning-Man » étaient transmis de père en fils depuis des générations. Seules les familles les plus puissantes pouvaient assister à ce rituel, accompagnées de leur clan.

Il n'y avait aucune légende mentionnant une éventuelle défaillance de ce rite. Le poids des traditions faisait qu'il était inconcevable pour les tribus de ne pas y participer, ce serait un déshonneur pour elles. Au hasard d'une discussion, Miles croit aussi entendre que le fameux "Loup de Pierre" serait une femme, mais peut-être avait-il mal compris.

Au cours de la soirée qui s'éternise, le Fouineur observe et écoute attentivement les autres convives, scrutant leur comportement, leurs gestes, leur langage corporel et leurs expressions faciales ...

Il comprend que pour Red Cloud, la mort de son fils signifiait aussi la fin de son règne sur la tribu des Sioux. En effet, son digne héritier mort, un autre ambitieux sachem convoitera son pouvoir sur le clan et sans son fougueux fils pour le défendre, il devra laisser le trône ou mourir ...

Mais compte tenu de sa position, il était obligé de respecter la tradition et n'avait d'autre choix que de s'y plier.



Patamon « le Scarifié » avait vécu toute son existence, et ce depuis sa naissance, avec cette épée de Damoclès au-dessus de sa tête, ce qui en avait fait un redoutable guerrier que la mort n'effrayait pas.

Fier et le regard sévère, il était craint et respecté par tous. Et pour l'honneur de son clan, il affichait une mine déterminée.

Malgré cela, Miles ressentait une certaine crainte de sa part car brûler vif allait être douloureux ... et il aurait préféré mourir autrement, en combattant héroïquement. En dépit de son apparence, Miles éprouvait de la compassion pour ce farouche guerrier.

Enfin, il s'intéresse au Grand Manitou, Chayton dit le « Faucon Noir ».

Celui-ci lui faisait un peu peur.

C'était un personnage assez sombre, parlant peu, visiblement craint par une grande partie de l'assemblée. Le respect dû à sa fonction était occulté par le malaise que l'on ressentait en sa présence néfaste.

Et le Méga comprend même, par ses flagorneries et son regard fuyant, que c'était un sadique qui allait prendre plaisir à mettre à mort le puissant Patamon! Sans compter la notoriété et la renommée qu'allait lui apporter sa participation à la cérémonie sacrificielle ...



Miles attend que de nombreux invités soient partis et probablement déjà en train de dormir, et il s'éclipse vers 01h00 du matin pour aller se reposer une heure ou deux dans un tipi inoccupé, en vue d'une visite nocturne sur le site sacré ...

Mais son court repos est perturbé par de nombreux cauchemars, et Miles a de fugaces visions d'un manitou en pleine cérémonie, d'un couteau sacrificiel, d'une cité cyclopéenne et d'un rôdeur encapuchonné aux yeux jaunes sur le pas d'une porte voilée de pourpre ! ...

Lorsqu'il se réveille, le cœur palpitant, l'image du rôdeur le hante encore et il ne peut retenir un frisson qui lui parcourt l'échine. Contrairement aux autres visions qu'il avait eues en franchissant la porte de transit nomeg, celles-ci étaient plus terrifiantes et faisaient froid dans le dos ...



Miles quitte donc le campement amérindien endormi de Yellowstone avec sa discrétion habituelle, se glissant avec furtivité entre les tipis et autres habitations pour s'éloigner silencieusement dans la nuit en direction du site sacré.

Il crapahute ainsi pendant une heure, traversant un paysage de plaines arides parsemées de geysers, de steppes et de savanes entrecoupées de petits bois. A la clarté lunaire et utilisant sa boussole pour se repérer, Miles se dirige ainsi vers le Nord-Est ...

De nombreuses traces d'aller-retour entre le camp et le site sacré étaient apparentes ; on avait visiblement traîné des choses sur le sol, et les branches cassées ainsi que les fougères et hautes herbes piétinées lui indiquaient que le chemin avait déjà été maintes fois emprunté, lui permettant ainsi de suivre plus facilement la piste.

En arrivant à l'orée d'un bois, Miles découvre finalement le fameux site, encaissé entre des parois rocheuses, avec la statue d'un loup de pierre hurlant à la lune dressée sur un plateau qui surplombait un petit lac enclavé d'environ 300x250m.

Il repère aussi immédiatement les 13 totems des tribus plantés dans le sol tout autour du lac.



Un silence de mort régnait sur les lieux.

L'eau était d'un noir profond ... insondable ... et aucun frémissement n'agitait sa surface.

Extrêmement vigilant, tous ses sens en alerte, Miles observe attentivement les alentours en tendant l'oreille.

Il remarque que les arbres aux abords du lac étaient morts, il ne détecte aucun animal venu s'abreuver dans l'étendue d'eau, et aucun son ne troublait la sépulcrale tranquillité des lieux.

Pas très rassuré, le jeune Méga utilise ses pouvoirs psy de télépathe et se concentre pour localiser d'éventuelles pensées évoluées dans la zone. Il réalise alors que le climat de résonance y était brûlant ... et acquiert la certitude qu'aucun être vivant ne se trouvait dans les parages ... En revanche, il détecte 2 présences : une au niveau de la statue du loup de pierre, et une autre sous la surface du lac !



Sur le qui-vive, il traverse en catimini une petite forêt d'arbres morts et, arrivé en contrebas de la statue, il escalade discrètement la paroi rocheuse, d'une vingtaine de mètres de haut, se raidissant et retenant son souffle chaque fois qu'un geste malheureux faisait dévaler quelques cailloux, perturbant l'anormale quiétude de l'endroit.

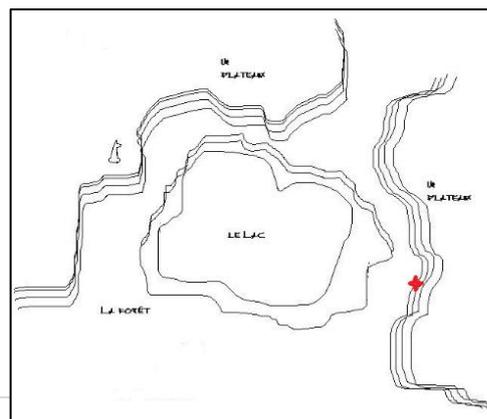


Une fois en haut, il se rapproche subrepticement de l'idole de pierre, d'une hauteur de 4-5 mètres, et se met à chercher un passage secret ou une entrée dérobée.

Il fouille, retourne les cailloux, creuse avec sa pelle rétractable, appuie un peu partout au hasard ... Rien !

Mais c'est en montant finalement sur la statue, se hissant jusqu'à la tête du canidé, qu'il comprend ...

Le reflet de la lune dans l'alignement de la tête du loup, qui venait illuminer la paroi rocheuse opposée, faisait apparaître une porte stylisée lumineuse de l'autre côté du lac, au pied de la falaise.



De sa position surélevée, Miles se rend également compte avec surprise qu'en revanche, la lune ne se reflétait absolument pas à la surface du lac. Et en s'y intéressant de plus près, il remarque aussi que les étoiles qui y brillaient formaient des constellations différentes de celles scintillant dans les cieux au-dessus de lui !!!

Tout ceci ne lui disait rien qui vaille, mais confirmait l'existence d'une anomalie spatio-temporelle ...

Constatant que la porte "magique" disparaissait dès qu'il quittait son poste d'observation, Miles allume son communicateur pour y rentrer ses coordonnées GPS ... mais sous l'effet du climat de résonance extrêmement chaud régnant en ces lieux, la batterie surchauffe, l'écran se pixellise ... et son appareil tombe immédiatement HS en grésillant !

Le jeune Méga retient un juron ... Sans tech-kit pour réparer, cela allait être coton pour retrouver l'emplacement de la porte de transit nomeg.

Du coup, juché à califourchon sur la tête du loup de pierre, il sort son carnet de croquis et, utilisant sa boussole et ses jumelles, il prend suffisamment de repères pour retranscrire en dessin l'emplacement de la porte surnaturelle... afin de pouvoir la localiser quand le reflet lunaire ne le permettra plus.

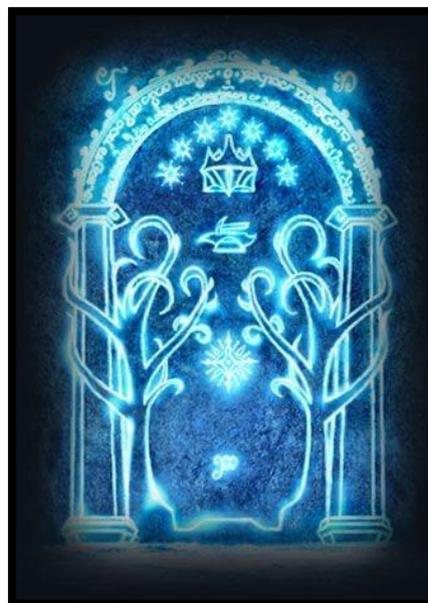
Puis Miles redescend au sol, faisant un sondage-transfert au niveau de la statue. Il y décèle bien l'empreinte psychique qu'il avait détectée en arrivant, une sorte d'"esprit-ancêtre" ... Se concentrant de nouveau, il essaie alors de ressentir l'humeur de cet esprit-loup, pour mieux cerner les conditions dans lesquelles s'effectuait le rituel barbare du « Burning-Man » ...

Et il sent que cet esprit était sous l'emprise de l'autre entité -plus puissante- détectée au niveau du lac ... comme écrasé, contrôlé, influencé par cette présence néfaste qui lui imposait sa volonté ...

Miles repense à ses visions et se demande alors si elles ne pourraient pas venir de ces deux esprits/entités différents ... L'esprit-loup lorsqu'il était apparu sur ce monde, l'entité du lac lorsqu'il dormait au campement ? Ses secondes visions, plus horribles, étaient-elles dues à la proximité du site sacré ou à l'approche du rituel prévu dans quelques heures seulement ? S'agissait-il d'une mise en garde ou, au contraire, d'une menace ? Et surtout, pourquoi donc y était-il sujet ? Parce qu'il était méga, télépathe ou originaire d'un autre univers ? Ou un peu des trois ?

Quoi qu'il en soit, le temps pressait ... Miles parcourt furtivement le chemin inverse, prenant soin de rester à distance des eaux sombres, et grâce à ses dessins, il rejoint l'emplacement présumé de la porte magique.

Utilisant le petit miroir de sa boussole pour réfléchir la lune sur la paroi, il réussit ainsi à faire apparaître peu à peu des portions de l'ouverture secrète, dévoilant un par un les symboles stylisés de son embrasure.



Et les premières lueurs de l'aube pointaient déjà à l'horizon lorsqu'il parvient à se saisir littéralement de la poignée stylisée apparue magiquement ; il pénètre alors dans une grotte seulement éclairée par les reflets sélénites ...



D'anciens escaliers délabrés s'enfonçaient dans les profondeurs, et Miles se retrouve rapidement plongé dans une obscurité quasi-totale.

Il n'a pas d'autre choix que d'allumer sa lampe-torche, éclairant un chemin peu engageant qui l'amène à une première caverne remplie de stalagmites et de stalactites.

Au fond de la salle, un embranchement s'offrait à lui et il décide de prendre le boyau sur sa droite, en direction plus ou moins du Nord.



L'écho de quelques bruits cavernaux et le son lointain d'un écoulement d'eau punctuaient sa progression silencieuse.

En éveil, le Méga descend ainsi dans les entrailles de la terre, avalé par les ténèbres que seule la lueur de sa lampe-torche traversait ...

Il suit ainsi ce qui s'apparente à une ancienne voie souterraine abandonnée, alternant des dalles érodées par le temps et le ruissellement d'eau, et des marches cassées qui montaient et redescendaient en serpentant à travers des concrétions calcaires aux formes inquiétantes.

Le sol était glissant, envahi de moisissures, de lichens, de mousse et de plantes sauvages, et Miles devait faire appel à tous ses talents de traceur pour avancer dans ce réseau de galeries souterraines.

Essayant de ne pas trop penser à ce qui pouvait se tapir dans l'ombre autour de lui, le jeune homme progresse avec prudence dans cette ambiance oppressante. Soudain, croyant entendre quelque chose devant lui, un déplacement furtif comme des pas feutrés ou un petit bruit sec de branches qui cassent, il retient son souffle ... avant de continuer vaille que vaille.

Il arrive finalement sur une sorte de plateau pavé, couvert de végétation. Eclairant le sol pour repérer d'éventuelles traces de passage, il remarque alors certaines marques laissées sur l'humus, laissant penser qu'on avait probablement traîné ici un tronc d'arbre ... Mais alors qu'il se met accroupi pour les examiner, quelque chose tombe brusquement du plafond ! Instinctivement, Miles fait une roulade arrière par pur réflexe et, orientant sa lampe-torche dans cette direction, il aperçoit une forme humanoïde se redresser lentement face à lui ...

Une espèce d'arbre vivant, avec des crânes humains enchâssés dans sa carcasse végétale et un rubis qui brillait sinistrement dans la sombre cavité lui servant de visage. Ses membres se terminaient par des griffes acérées et des excroissances formaient comme des épines sur son dos.

Un arbre squelettique !



Miles change rapidement sa lampe-torche de main pour se saisir de son pistolaser. Et tandis que la créature cherche à lui lacérer la poitrine, tout en lui jetant des crânes dessus, il tire à plusieurs reprises sur la pierre rouge lui servant d'œil. Ce Groot® maléfique était visiblement d'origine surnaturelle et le jeune Méga préférerait ne pas tenter de transfert dans cet être magique ...

Mais au bout de trois tirs, voyant que son arme commençait à chauffer en étant parcourue d'éclairs crépitants et qu'il n'avait toujours pas réussi à détruire le rubis lumineux, alors que son adversaire l'avait au contraire déjà profondément entaillé au bras et au ventre, Miles change de stratégie. Evitant les membres griffus, il bondit avec agilité sur le monstre et, s'agrippant à ses protubérances, il se saisit de la pierre écarlate qu'il triture jusqu'à l'arracher d'un coup sec.

Perdant aussitôt tout éclat, le rubis devient inerte et tombe en poussière, tandis que la créature monstrueuse s'effondre devant Miles dans un amoncellement de branches ...



Prenant à peine le temps d'essuyer le sang s'écoulant de ses blessures, Miles dirige immédiatement le faisceau de sa lampe-torche vers le plafond, craignant la présence d'autres ennemis ... Mais si la voûte de la caverne était recouverte de stalactites, ressemblant à des mains minérales sculptées se tendant avec avidité vers lui, il n'aperçoit aucune autre présence menaçante.

A l'extrémité du plateau, un nouvel embranchement s'offrait à lui ...

N'osant pas s'accorder quelques minutes de repos dans ces cavernes inhospitalières, Miles choisit une nouvelle fois de prendre à droite, plus ou moins en direction du Sud. Il emprunte alors un chemin pavé de dalles en ruine, qui traversait une grande salle souterraine.

Mais apercevant un petit passage entre deux promontoires rocheux sur sa gauche, il décide d'aller rapidement y jeter un œil, quittant le chemin dallé.



Le jeune Méga découvre alors une autre grotte, sur laquelle donnait d'ailleurs le passage qu'il avait choisi de ne pas prendre un peu plus tôt. Il décide de l'explorer rapidement et, avançant avec prudence et en silence, il se faufile entre les formations rocheuses.

La salle allait en rétrécissant vers le Sud, se transformant progressivement en étroit boyau, et finissait en cul-de-sac. Mais alors que Miles va pour rebrousser chemin, une grosse bête tapie dans l'ombre jaillit brusquement des ténèbres et se jette sur lui, tous crocs dehors !

On aurait dit un énorme chien démoniaque, une sorte de grizzly putréfié de la taille d'un bison ...



Face à ce nouveau monstre qui l'observe quelques instants en grognant, retroussant ses répugnantes babines sur une rangée de crocs tranchants, Miles n'hésite pas. Prenant son élan, il saute sur le dos de la créature sanguinaire avant qu'elle n'attaque et, se cramponnant à sa fourrure répugnante comme dans un rodéo, il enserme de toutes ses forces son encolure avec ses bras ...

Malgré ses tentatives, la bête n'arrive pas à le déloger et Miles, accroché à son cou comme un forcené, finit par lui rompre l'échine sans coup férir !

Il prend alors la décision, à la lumière de sa lampe-torche, de retirer les quatre canines proéminentes de la chose pour les utiliser comme coutelas rudimentaires. En effet, la jeunesse et l'inexpérience de Miles l'avaient conduit ici sans autres armes que son paralysant et son pistolaser ... qui risquaient vite d'être inutilisables dans le climat de résonance ambiant ! Dans son empressement à rejoindre Oracle au Grand Théâtre, il n'avait pas pris son habituelle panoplie de couteaux de lancer et, en quittant le campement amérindien en pleine nuit, il avait tout simplement oublié de prendre ne serait-ce qu'une lance ou un tomahawk !

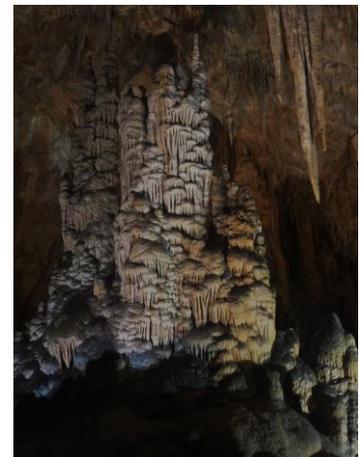


Le jeune Méga repart ensuite en sens inverse et regagne le chemin dallé plus au Nord, qui continuait à descendre dans les galeries en traversant plusieurs pièces souterraines.

Après avoir rampé dans un petit boyau s'ouvrant sur sa droite pour finalement revenir sur le même pavement qu'il venait de quitter, il décide de suivre les dalles abimées et de ne plus s'en écarter. Plongé dans l'obscurité et n'ayant qu'un simple faisceau de lumière pour se diriger, montant, redescendant, tournant à droite, puis à gauche, il avait fini par perdre le sens de l'orientation dans ces méandres labyrinthiques.

Après une énième caverne, Miles se retrouve finalement face à un énorme monticule calcaire bloquant l'accès suivant et, après l'avoir escaladé, il se retrouve dans une longue galerie plus ou moins rectiligne s'enfonçant dans les profondeurs.

Il avançait avec précaution, craignant à tout instant de se retrouver face à une horde de Crawlers<sup>®</sup> sortis tout droit de "The Descent" ... Balayant de sa lampe-torche le boyau, il remarque alors de nombreux dessins et pictogrammes amérindiens décorant les parois.



Mais soudain, il s'arrête net.

Quelque chose remontait la galerie en courant vers lui à vive allure ...

Le Méga se positionne en réception de charge, prêt à esquiver, et il a juste le temps d'entrapercevoir un zombi en état de putréfaction avancée et encore vêtu de haillons indiens, que ce dernier est sur lui, tendant ses doigts crochus de manière obscène dans sa direction !

Miles fait un petit bon de côté pour éviter le mort-vivant et lui plante prestement dans la nuque l'un des crocs qu'il avait récupérés après son dernier combat ... se faisant néanmoins légèrement griffé au passage !



Encore un zombi ... Comme si ceux qu'ils avaient dû combattre aux Bermudes ne suffisaient pas ...

Un âpre corps-à-corps s'engage et, gêné par la lampe-torche qu'il se refuse à lâcher, Miles utilise ses compétences d'arts martiaux pour affronter son adversaire à mains nues. Mais s'il réussit à frapper son adversaire à plusieurs reprises, ses coups n'ont que peu d'effet sur l'immonde créature qui parvient finalement à le mordre au bras.

Miles avait vu suffisamment de films d'horreur ... Redoutant de devenir l'un de ces pantins abjects, il pousse un cri rageur et effectue alors un bond en arrière tout en plaçant un violent coup latéral du coude en plein dans la nuque du zombi ... enfonçant par la même occasion plus profondément le croc qu'il y avait planté, et sectionnant ainsi la colonne vertébrale du mort-vivant.

Celui-ci s'écroule à ses pieds, bel et bien mort cette fois !

Une matière cervicale visqueuse se répand sur le sol en dégageant une odeur nauséabonde, et Miles réprime difficilement un haut-le-cœur. Du coup, il ne prend pas le temps de se soigner, se contentant de se faire un rapide garrot autour du bras avec sa ceinture qu'il extrait de son sac à dos, et il poursuit sa progression sans tarder.

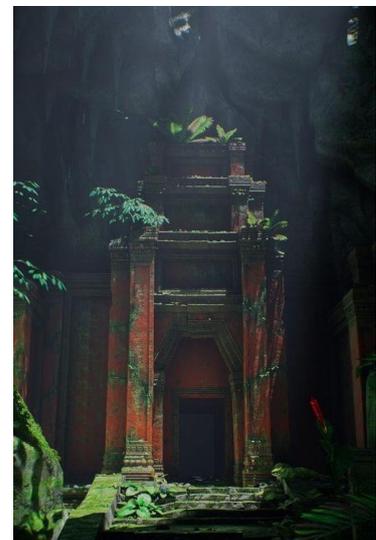
Aucun autre zombi ne vient l'attaquer tandis qu'il descend cette longue galerie souterraine et, à son extrémité, il découvre, enchâssée dans la paroi rocheuse, une immense ouverture gagnée par la végétation qui ressemblait à l'entrée d'un temple.

D'anciens gonds rongés par la rouille témoignaient de la présence passée d'une gigantesque porte, tombée depuis longtemps en poussière.

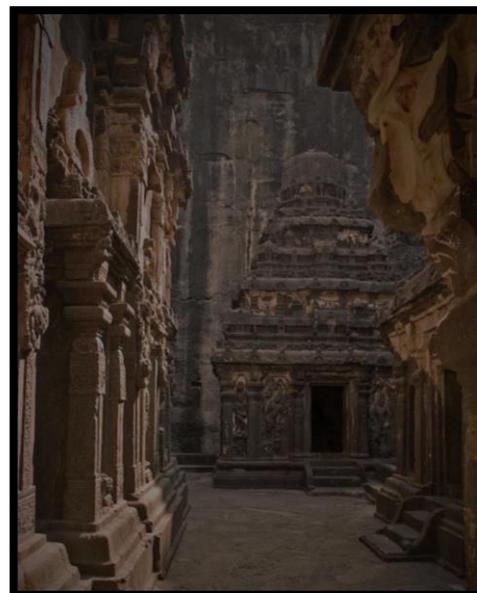
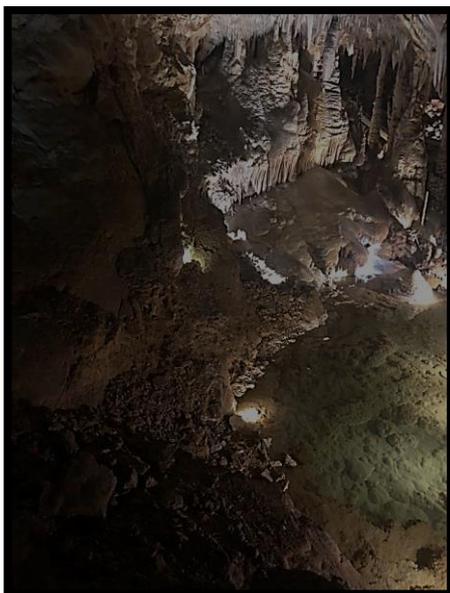
Se remémorant les aventures d'Indiana Jones<sup>®</sup>, Miles observe avec méfiance le sol, le plafond et les murs à la recherche de pièges éventuels, éclairant les sombres recoins du faisceau de sa lampe-torche ... Mais, ne décelant rien de suspect, il prend son courage à deux mains et en franchit finalement le porche.

Rien ne se passe ...

De l'autre côté, il pénètre dans une nouvelle salle, renfermant un petit lac aux eaux sombres impénétrables.



En éclairant le fond de la grotte, il pouvait distinguer de l'autre côté de la pièce d'eau une construction archaïque, comme une sorte de mausolée, ainsi que des vestiges d'anciennes habitations troglodytes.





Prenant soin de rester à distance de la surface liquide noirâtre qui ne lui inspirait pas vraiment confiance, Miles contourne le lac en longeant précautionneusement la paroi.

Mais alors qu'il s'apprête à enjamber un passage plus étroit, une masse répugnante jaillit brusquement hors de l'eau : Une sorte de limace cthulhoïde immonde, haute de près de 3 mètres ! Son corps spongieux était parsemé de multiples yeux globuleux et sans vie, et l'infâme bestiole agitait d'innombrables tentacules gluants terminés par des pointes cartilagineuses. Des crocs recourbés, dégoulinants de morve et de bave, et mesurant entre 20 et 30 cm de long, tapissaient une gueule béante et, dans un horrible bruit de succion, elle abat ses appendices sur le jeune Miles. Lâchant la lampe-torche sur le sol qui, malmenée par les mouvements de la masse gélatineuse, se met à éclairer la scène d'une lumière stroboscopique, celui-ci tente de se saisir de son pistolaser.

Mais avant même qu'il n'ait pu esquisser le moindre geste, la créature cauchemardesque lui perfore violemment l'épaule de l'un de ses aiguillons, tout en l'agrippant de toutes parts.

Déjà sévèrement amoché lors de ses précédents combats, Miles hurle de douleur et, grièvement blessé, il enfonce avec l'énergie du désespoir son coutelas rudimentaire dans le corps spongieux, tout en tirant dans la bouche béante s'apprêtant à s'abattre sur lui pour lui aspirer le sang et le cerveau.

De la bile, des glaires et des morceaux de chair racornie et de mucosité visqueuse giclent, mais son arme se met alors à crépiter et à surchauffer anormalement.

Dans un dernier sursaut, le jeune Méga jette son pistolaser hors d'usage dans la gueule monstrueuse, espérant qu'il explose sous l'effet du climat de résonance extrêmement chaud régnant en ces lieux.

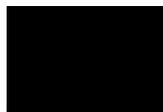
En vain ...

Alors qu'il voit son arme disparaître dans le gosier du gastropode, ce dernier le plaque brutalement contre la paroi, l'assommant à moitié, et lui transperce l'autre épaule d'un nouveau coup de dard !

Au fond de cette grotte obscure, Miles tombe à genoux, épuisé, à bout de forces, face à cette monstrueuse limace qui ouvre sa gueule remplie de dents longues comme des épées ...

Alors que le sang et la sueur ruissellent depuis son cuir chevelu sur ses paupières, le jeune Méga ferme les yeux, las, en pensant une dernière fois à ses parents avant que la mort ne l'emporte ...

Un voile noir s'abat sur lui et il tombe inconscient ...



A l'instant exact où Miles sombre dans l'inconscience, une pensée surgit des limbes de son esprit et prend le contrôle de son corps mutilé ! Dans un acte de pure survie, il se saisit du coutelas et frappe prestement dans l'un des yeux globuleux de l'immonde limace. Il n'en fallait pas plus pour achever le monstre déjà lardé de coups qui s'écroule en une masse informe à moitié hors de l'eau.

Agonisant, le Méga rampe jusque sur les marches du mausolée, tout en traînant derrière lui son sac à dos d'aventurier ...

D'un coup, cet esprit est comme arraché du corps de Miles dans une sorte de rétro-transit, voyageant en effet à travers l'InterContinuum, depuis la caverne souterraine de cette Terre parallèle jusque dans un laboratoire secret de Norjane, dans un rayon de transit !

Une fraction de seconde plus tard, l'esprit a repris sa place dans son corps ...

Celui de Jolinar de Malkshur !

Encore sous le choc émotionnel de la prise de contrôle du corps de Miles, sa vue semble brouillée ... Il cherche à respirer mais sent que sa gorge est obstruée par des tuyaux ... Il cherche à se débattre mais des liens l'en empêchent ... Il sent dans son corps de nombreux cathéters, sondes ou aiguilles enfoncés dans sa chair ... Bientôt, il entend comme un brouhaha ... Ça s'agite autour de lui ...

Jolinar décide de se calmer un instant afin de recouvrer ses sens ... Puis, lorsqu'il ouvre enfin les yeux, il découvre stupéfait qu'il se trouve enchâssé dans une gigantesque machine de haute technologie avec des câbles électriques, des fluides et des écrans partout ... Celle-ci mesurait plusieurs mètres de haut, sur une surface d'au moins 100m<sup>2</sup> ! Il y avait des passerelles passant au-dessus et en-dessous, et le Médian remarque des laborantins en train de s'affairer qui semblaient courir sur ces dernières ...

Sur le point de paniquer, il est soudain apaisé par une scientifique qui, posant la main sur son épaule, lui indique : « *Restez calme, Agent Green, on va vous débrancher et il faut rester le plus immobile possible ...* »

Jolinar remarque qu'elle portait à sa blouse l'insigne de la Section 32, ce qui ne le rassure que moyennement ... Mais la seringue hypostatique de tranquillisant faisait déjà effet, et il s'endort sur-le-champ, anesthésié.



Lorsqu'il se réveille, il se trouvait dans un lit médicalisé de l'hôpital de la Mégacadémie de Norjane, avec une infirmière robotique occupée à examiner ses constantes. Il constate surtout que Mr White était à son chevet, en train de consulter des dossiers sur son pad.

Une fois que le robot a confirmé que l'état du patient était satisfaisant, Mr White verrouille la porte, obscurcit les vitres et dispose un brouilleur au centre de la pièce, puis il s'adresse à Jolinar : *« J'imagine que vous avez plein de questions et, comme notre temps à tous deux est précieux, je vais vous faire un résumé pragmatique de vos dernières semaines ... »*

Le responsable de la Section 32 se lance alors dans un long monologue, récapitulant les faits depuis le retour de Jolinar sur Norjane, lobotomisé après ses mésaventures en Vallackie, lui expliquant qu'il était intervenu personnellement pour lui faire prodiguer les meilleurs soins technologiques et surnaturels possibles de tout le Multivers.

Mais comme l'état du Médian nécessitait de le plonger en stase pour un moment, Mr White avait profité de l'occasion pour faire d'une pierre deux coups.

En effet, Jolinar était télépathe, ce qui lui permettait de masquer ses pensées et en faisait donc un Méga encore plus difficile à soupçonner lorsqu'il effectuait un transfert. Lors de leur formation à la Mégacadémie, celui-ci avait de plus pris l'habitude de communiquer par télépathie avec son comparse Miles Guttierrez pendant certains cours, créant ainsi une sorte d'intimité et de proximité mentales entre eux ... La conjugaison de ces facteurs avait donné une idée à la Section 32 et l'opportunité de mettre leur plan à exécution : L'espionnage de la Confrérie Nomeg par l'intermédiaire du jeune Guttierrez ! Et pour cela, Jolinar allait malgré lui jouer le rôle de relais de son jeune compère, en devenant donc les yeux et les oreilles de la Section 32 ...

Celle-ci possédait en effet une technologie permettant de faire des transferts optimaux en faisant fi des distances entre l'hôte et le corps du Méga ! Il avait suffi d'attendre quelques temps que Miles relâche un peu sa méfiance pour faire un transfert lors de son sommeil, puis observer tranquillement l'ensemble de ses faits et gestes, enregistrés sur supports numériques depuis la psyché de Jolinar transféré en lui !

Quelques semaines seulement s'étaient écoulées avant que la Confrérie Nomeg ne se manifeste auprès de Miles, ce qui avait confirmé les soupçons de Mr White au sujet de ce p'tit enculé ...

Malheureusement, il n'avait pas prévu que Miles se retrouve dans un état proche de la mort, ce qui avait enclenché une réaction en chaîne non programmée : prise de contrôle de l'hôte, rejet psychique, rétro-transfert et réveil de Jolinar !

Le Médian était abasourdi par ce qu'il venait d'entendre ... Mais son interlocuteur savait comment se faire respecter et selon lui, insiste-t-il, la fin justifiait les moyens !

Mr White conclut l'entrevue en se levant. Maintenant que Jolinar, désormais identifié au sein de la Section 32 en tant qu'"Agent Green", était rétabli et que sa mission d'espionnage de Miles était pour l'instant satisfaisante, il pouvait vaquer à ses occupations en gardant sous silence ce qu'il venait d'apprendre.

Lors de ce transfert de longue durée, les souvenirs de Miles s'étaient mêlés aux siens et Jolinar se sentait plus proche de lui après cette expérience. Il interpelle Mr White avant qu'il ne quitte sa chambre, s'inquiétant du sort réservé par la Section 32 à son jeune ami ... *« S'il est sorti vivant de la grotte, alors laissons-le jouer à l'apprenti espion ! Tant qu'il nous apporte des informations sur la Confrérie, ce jeune vaurien nous est utile ... »*

... ..

Lorsqu'il reprend conscience, Miles était allongé sur les marches du perron du mausolée, dans un état critique, agonisant, et se vidant de son sang.

Ayant trop peur de s'assoupir dans ces cavernes inhospitalières hantées par d'innombrables créatures, le jeune Méga avait préféré ne s'accorder aucun repos pendant son périple souterrain et, bien que blessé au cours de ses combats, continuer son exploration sans aucun premier soin ! Erreur de débutant ... Là, il n'avait plus le choix.

Après s'être prodigué les premiers secours, et avoir utilisé ses vêtements modernes entassés dans son sac à dos comme bandages de fortune, il observe hébété autour de lui.

Il aperçoit au loin sa lampe-torche posée sur le sol, toujours au même endroit, éclairant le corps flasque et inerte de l'abominable limace à moitié sortie de l'eau, son coutelas enfoncé dans l'un de ses yeux ! Une longue traînée de sang s'étendait du cadavre jusqu'à lui. Il aurait dû être mort ... Qui donc avait bien pu le sauver ainsi d'une mort certaine pour l'abandonner ensuite à l'agonie ?

Rampant sur le sol avec peine, Miles récupère la lampe-torche puis, arrachant l'une des dents immondes pour s'en faire une lame d'estoc, il s'acharne ensuite sur le cadavre en le lardant de coups redoublés. Puis, cet accès de folie passagère passé et après avoir peu à peu recouvré ses esprits, n'entendant aucun bruit en dehors de l'habituel ruissellement d'eau caverneux, il retourne examiner le mausolée.

Des inscriptions ésotériques, bien plus anciennes que les pictogrammes indiens dessinés sur les parois de la galerie menant jusqu'ici, étaient gravées sur les murs du bâtiment.

Et Miles reconnaît, parmi ces épigraphes, une image taillée dans la pierre de la limace cthulhoïde ... S'agissait-il donc du gardien de ce mausolée ?



Mais, épuisé psychologiquement comme physiquement, grièvement blessé, Miles n'arrivait plus à avoir les idées claires. N'ayant aucune idée du temps qu'il était resté inconscient, et quelle heure de la journée il pouvait être, il décide de dormir une heure ou deux. Après tout, peu lui importait que le rituel du « Burning-Man » ait déjà commencé ou non, il n'était pas en mesure d'agir vu son état. Il se blottit donc dans un recoin et ferme les yeux ...

A son réveil, rien n'avait changé, aucun monstre ne l'avait attaqué pendant son sommeil. Ses blessures le faisaient toujours souffrir mais il arrivait à bouger sans avoir la tête qui tourne ... Le silence et l'obscurité régnaient toujours et, rallumant sa lampe-torche, il pénètre alors à l'intérieur du sépulcre.

Il y découvre un autel de pierre sur lequel un sigle constitué d'un enchevêtrement de triangles (!) était gravé.



Derrière, une vaste gravure murale avec des symboles cunéiformes représentait une espèce de dieu lovecraftien.

Et sur la partie supérieure de l'autel, un réceptacle vide en forme d'objet, de la taille d'une gerbe de fleurs, laissait Miles à penser que l'artefact qu'il recherchait s'était trouvé à cet emplacement ...



Quelqu'un l'aurait-il donc suivi dans ces grottes, attendant qu'il déblaye le passage, et l'aurait sauvé en tuant la limace ... avant de subtiliser l'artefact avant lui ? Il n'avait pourtant rien remarqué ...

Ou se pourrait-il qu'un esprit protecteur immatériel se soit porté à son secours ?

Histoire d'en avoir le cœur net, Miles décide alors d'utiliser ses pouvoirs psy de télépathe pour contacter l'esprit-loup qu'il avait détecté en arrivant sur le site. Mais le climat de résonance à cet endroit dépassait tout ce que le Méga pouvait imaginer. A l'intérieur du mausolée, le climat était brûlant, ses pouvoirs psy décuplés, et une puissance sourde l'envahit tandis qu'il a la brève sensation qu'il pourrait dominer le monde depuis ici.

Il parvient ainsi à entrer en contact avec cet esprit, bien qu'il sente que ce dernier doit lutter contre l'autre entité pour "dialoguer" avec lui.

Cherchant à ouvrir ses chakras, essayant de faire sentir à son interlocuteur surnaturel qu'il était un allié, Miles parvient à comprendre 2-3 choses avant que leur contact télépathique ne s'interrompt soudainement. Et il a alors la curieuse sensation d'avoir été en contact avec une voix féminine ...

Il s'agissait bien de "Nee Yah Kah Tah Kee", le Protecteur.

Comme il le pensait, le rituel du « Burning-Man » avait été corrompu, le site sacré perverti, et les créatures souterraines qui le servaient à l'origine transformées en monstres dévoyés ...

Ce n'était pas lui qui l'avait sauvé d'une mort certaine ...

L'autre entité avait pour objectif "de se libérer" ...

Et si cet esprit était prêt à lui apporter son aide, voire à le soigner, ce n'était ni le lieu, ni le moment :  
« Viens à Yellowstone assister au rituel, je t'aiderai au moment voulu ... »

Après avoir calqué sur son calepin le sigle gravé sur l'autel, Miles refait alors le chemin en sens inverse, suivant scrupuleusement le chemin dallé. Sans rencontrer âme qui vive, effectuant de nombreuses haltes pour reprendre son souffle et prenant son temps pour récupérer, il retransverse ainsi les cavernes souterraines et les obscurs couloirs tapissés de spéléothèmes.

Et lorsqu'il atteint finalement la sortie, Miles s'immobilise. Il semblait y avoir de l'animation dehors et il faisait grand jour ... Le rituel avait déjà commencé et le soleil n'était pas loin d'être au zénith !



Depuis l'intérieur de la grotte, comme s'il regardait à travers un voile minéral translucide, Miles observe à travers la paroi magique ce qui se passe dehors. Il ne voit pas grand-chose, si ce n'est que le soleil était déjà bien haut dans le ciel, mais il entend distinctement le rythme lancinant de nombreux tambours chamaniques et le brouhaha d'une foule qu'il devinait nombreuse ...

Ayant toujours son apparence aurique de guerrier sioux, qui camouflait ses nombreuses blessures, il pousse le rideau de pierre cristallin et sort furtivement de la caverne. Tel un caméléon, il se faufile en plein jour le long de la paroi rocheuse et, effectuant un roulé-boulé, il se dissimule promptement derrière un gros rocher sans attirer l'attention.

A 15-20 mètres à peine devant lui, il pouvait voir un attroupement d'une dizaine d'individus, entourant un totem sur lequel était attaché le futur sacrifié. A leurs tenues, Miles reconnaît des Apaches.

Il y avait là leur Grand Sachem, leur Grand Manitou, ainsi que plusieurs de leurs guerriers d'élite. Mais ce qui frappe immédiatement le jeune Méga, c'est que le fils aîné du chef apache, que s'apprêtait à exécuter le sorcier, était ... un gamin de 8-10 ans en sanglots, alternant gémissements et cris suppliants ! Parvenant à maîtriser ses émotions, Miles se retient de ne pas foncer dans le tas pour libérer le gosse.



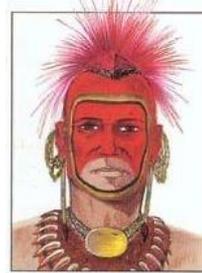
Ebloui par la lumière après ces longues heures passées dans l'obscurité souterraine, il se frotte les yeux devant le spectacle qui s'offre à lui, scrutant le reste de la scène pendant de longs instants.

Tout autour du lac, les 13 tribus de la Nation Indienne étaient réunies.

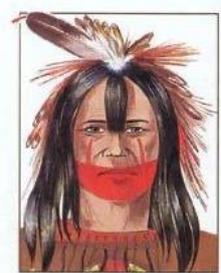
Près de chaque totem planté dans le sol, sur lequel avait été attaché le futur martyr, il pouvait apercevoir son père, le Grand Sachem, se tenant dans une position stoïque à ses côtés et cherchant à le rassurer, ainsi que le Grand Manitou, occupé à conduire le rituel sous la protection de 2 à 7 guerriers de la tribu.

Face à lui se trouvait donc la tribu des Apaches, sur sa droite celle des Blackfoot, et sur sa gauche les Cheyennes puis les Cherokees. Utilisant ses jumelles, il remarque que la tribu des Sioux, la plus influente, se trouvait logiquement au pied du loup de pierre, soit à l'opposé de sa position !

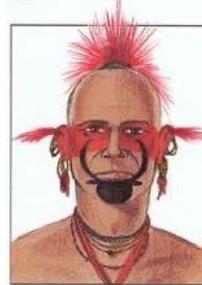
Il y avait une petite centaine de personnes aux abords du lac, sur la zone délimitant le rituel. Mais une foule immense était amassée sur les hauteurs, agglutinée sur les plateaux rocheux et sur la roche naturelle de la plaine par laquelle lui-même était arrivé. Regroupés par ethnie, il pouvait voir non seulement des hommes de chaque tribu, mais aussi des femmes, des enfants, des vieillards ... Devant, aux premières loges pour assister à la funeste cérémonie, se tenaient la mère et les frères et sœurs des sacrifiés, retenant difficilement leurs larmes. Et parmi les victimes, toutes âgées de moins de 30 ans, Miles repère 2 enfants, dont le garçon apache, ainsi qu'un adolescent ...



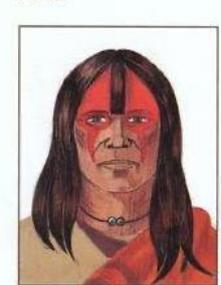
SIKSI



BLACKFEET



PIKHEC



TETON

Le spectacle était fascinant. Exotique. Barbare. Irréel.

Miles frissonne en regardant les joueurs de tambours, l'air vague, presque en transe, qui produisaient un rythme obsédant en tapant sur des peaux tendues sur des troncs d'arbre évidés. Des os blancs et luisants leur servaient de baguettes, et leurs percussions accompagnaient une étrange mélodie, militante mi-incantation, qui s'élevait de la foule.

Dans une ambiance surréaliste, l'assemblée toute entière se dandinait en psalmodiant. Les spectateurs chantaient tous en même temps. Apparemment le même chant, mais comme si chacun le chantait pour soi. Leurs voix ainsi mêlées ressemblaient à un bourdonnement, et l'air lui-même semblait vibrer autour d'eux. Chaque tribu dansait à sa façon, sans se préoccuper des autres : certains tournaient, bondissaient, tapaient du pied, tandis que d'autres bougeaient à peine leurs corps, se tordant et ondulant en suivant le lent tempo des tambours.

Miles finit par remarquer aussi que des rigoles, badigeonnées de chaux et raviniées le matin même sous chaque totem, serpentaient depuis les poteaux jusqu'au bord du lac pour rejoindre un large sillon creusé sur sa circonférence. Elles devaient probablement servir à recueillir le sang des sacrifiés qui, en s'écoulant, formerait ainsi comme un cordon de sang tout autour de l'étendue liquide ...

Ne repérant aucun individu particulier faisant office de grand ordonnateur ou arborant un objet qui pourrait être le talisman qu'il recherchait, Miles décide de continuer à épier les événements jusqu'au dernier moment, prêt à agir pour interrompre les sacrifices.

Au fur et à mesure que le temps passe et que le soleil se rapproche de son apogée, le rythme des tambours s'accélère, les Grands Manitous agitent de plus en plus frénétiquement leurs colifichets, et les danses tribales se font de plus en plus endiablées. Parallèlement, Miles constate avec stupéfaction que des volutes de fumée de plus en plus épaisses commencent à s'élever de la surface du lac ... et il s'aperçoit qu'à la verticale de celui-ci, la pleine lune était visible dans le ciel ... sans parvenir à déterminer s'il s'agissait de la lune propre à cette Terre ou de celle d'un autre univers se reflétant à travers les eaux du lagon !

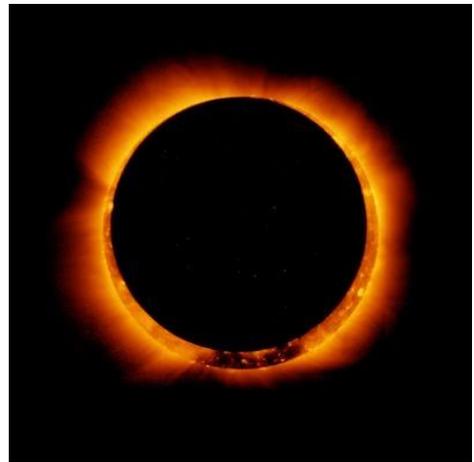


Miles comprend qu'une éclipse allait avoir lieu, marquant probablement le paroxysme du rituel !



Effectivement, au bout d'une heure, alors que les sons des tambours deviennent effrénés et que leur intensité va crescendo, une fièvre hypnotique gagne l'ensemble des participants, rappelant à Miles le souvenir désagréable de la parade vaudou à laquelle il avait assisté avec Oskar aux Bermudes.

Le site sombre progressivement dans la pénombre alors que le disque solaire commence lentement à disparaître ... Et le jeune Méga doit subitement se concentrer, comme s'il luttait pour résister à un transfert, pour conserver son énergie psionique et la canaliser, et ne pas la laisser "se diffuser" comme des milliers d'autres dans une sorte de gesalt télépathique captant la force psychique des participants. Alors que l'obscurité envahit les lieux, éclairés d'une lumière noire inquiétante, Miles se prépare à agir. Se saisissant de son paralysant, il vise le Grand Manitou apache ... mais au moment où le soleil disparaît, plongeant Yellowstone dans une ambiance particulièrement angoissante, un flash blanc illumine la vallée, aveuglant la totalité de l'assemblée !



Lorsqu'il recouvre la vue, le Méga réalise avec effroi que les Grands Manitous ont levé leurs armes, sur le point de sacrifier leurs victimes : certains en les égorgeant de leur couteau, d'autres en leur perforant le cœur d'une lance, d'autres encore en leur tranchant la tête d'un coup de tomahawk ou, à l'image du lugubre Chayton dressé face à Patamon « le Scarifié », en les saignant lentement ...

Sans hésiter, il profite de leur éblouissement temporaire pour utiliser ses pouvoirs psy de télépathe, faisant apparaître l'illusion d'une grande prêtresse auréolée d'une tête de loup, identique à la vision qu'il avait eue la nuit précédente en se reposant dans le campement :

*« Je suis "Nee Yah Kah Tah Kee", le Protecteur de tous ! Stoppez tout ! Nos rites ancestraux ont été corrompus, le rituel détourné à des fins impies ! Ecoutez-moi, fiers peuples de la Nation Indienne ! On m'a emprisonné jusqu'ici mais je suis enfin libre ! Arrêtez ces sacrifices blasphématoires, je vous l'ordonne ... Ou soyez transformés en pierre sur-le-champ ! »*



Son illusion est particulièrement convaincante.

Miles profite de la surprise générale pour tirer au paralysant sur le sorcier apache tout proche, qui s'apprêtait à égorger le gamin terrifié, et le pétrifie sur le coup ! Son arme grésille mais, malgré le climat de résonance caniculaire baignant ces lieux, reste utilisable.

Il en profite pour paralyser dans la foulée le sorcier des Blackfoot. Cette fois-ci, son paralysant crépite de façon inquiétante, parcouru d'étincelles, mais une fois encore, l'arme reste fonctionnelle.

C'était la stupeur parmi la foule ...

D'autant qu'une seconde apparition, Miles ne le réalise qu'alors, avait surgi simultanément de l'autre côté du lac, juste sous le promontoire rocheux sur lequel se dressait la statue du loup de pierre !

Une autre grande prêtresse, fugacement entourée de deux loups, marchait en direction de l'eau dans l'axe de l'éclipse.

Des tourbillons de fumée s'enroulaient autour de ses jambes, et elle portait au-dessus d'elle à bout de bras un attrape-rêves ...

... dont la forme et les dimensions rappelaient celles observées par Miles dans le mausolée souterrain.

Le véritable esprit-loup, apparu pour parachever le rituel !!!

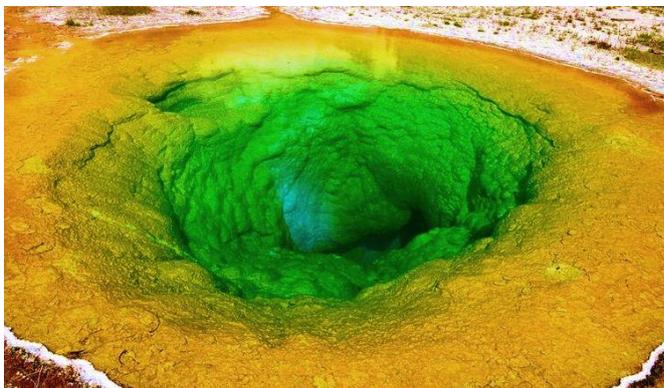
L'esprit avançait d'un pas immuable vers la rive, où une grande bassine, creusée dans la pierre, servait de réceptacle au sang s'écoulant dans les rigoles jusqu'au sillon encaissant le lagon.



Certains des Grands Manitous, indécis sur la conduite à tenir devant ces phénomènes surnaturels antagonistes, et troublés par l'apparition simultanée de deux esprits-loups sur deux berges opposées, retiennent leur geste. Mais la plupart poursuivent néanmoins leur sacrifice ...

Miles voit rouge en apercevant notamment le corps flasque et sans vie du second enfant s'abattre mollement sur son totem, éclaboussant de sang les mocassins de son assassin, et le fourbe Chayton taillader avec sadisme le corps du fier Patamon sur l'autre rive.

Voyant l'hésitation du sorcier cherokee, pas très loin de sa position, il le paralyse à son tour et, ô miracle, son paralysant reste en état de marche.



Mais, comme le reste de l'assistance, Miles constate alors qu'un trou aux couleurs bizarroïdes était en train de se former au milieu du lac, comme si celui-ci s'effondrait de l'intérieur, sa surface pourtant immobile comme aspirée vers d'insondables abysses.

Devant ce spectacle, venant s'ajouter aux sacrifices, aux apparitions, aux Manitous "transformés en pierre" et à l'éclipse, des cris de surprise, de peur, d'incompréhension ou d'hystérie parcourent la foule ...

Dans l'indifférence générale, utilisant ses aptitudes à être discret et à paraître sans intérêt, Miles en profite pour quitter sa cachette et s'approcher subrepticement des victimes dont il avait paralysé les bourreaux. Il coupe leurs liens sans tarder, les enjoignant à déguerpir d'un ton solennel : « *L'esprit-loup vous épargne. Fuyez et rejoignez vos familles !* ».

Si le Cherokee, conditionné depuis son enfance à être sacrifié, reste sur place, perplexe, le tout jeune Apache et le Blackfoot prennent en revanche leurs jambes à leur cou sans demander leur reste.

Du coin de l'œil, Miles aperçoit d'ailleurs le gamin rejoindre sa mère et sa fratrie, et ces-derniers quittent prestement les lieux, des larmes de joie et de soulagement sur le visage.

Décidé à rejoindre au plus vite la tribu sioux afin de libérer Patamon « le Scarifié » comme il se l'était promis la veille au soir, le Méga continue ainsi sa progression autour du lac, se mêlant furtivement aux participants et profitant que leur attention soit accaparée par les différents phénomènes magiques.

Il passe ainsi à travers plusieurs attroupements et, au passage, voyant un des rares Grands Manitous n'ayant pas encore exécuté sa victime, il paralyse illico presto ledit sorcier avant de détacher le jeune guerrier offert en sacrifice. Celui-ci n'hésite pas et s'enfuit aussitôt en courant.

J'en aurai au moins sauvé quelques-uns, se dit Miles, alors que son paralysant cesse cette fois-ci définitivement de fonctionner en émettant une série de grésillements. En ayant ainsi empêché l'exécution de quatre condamnés, dont trois s'étaient échappés parmi la foule, Miles avait d'ores et déjà sérieusement compromis le rituel païen.

Mais il remarque qu'entretemps, les Grands Manitous avaient fait couler le sang de leurs victimes. Après avoir récupéré sur leurs cadavres encore chauds quelque chose symbolisant leur tribu (plumes, serres, cornes, griffes, dents, fourrure,...), les sorciers avaient copieusement trempé ces objets dans leur sang avant de les laisser flotter dans les rigoles. Curieusement, ceux-ci s'y mouvaient avec célérité, rejoignant le sillon circulaire pour dessiner un pictogramme sanguinolent autour du lac. Et ils finissaient par se déverser dans la bassine où se tenait l'esprit-loup qui, pleurant des larmes de sang, récupérait l'un après l'autre ces objets imprégnés de sang pour les accrocher sur son attrape-rêves !

A côté des chamans, les guerriers étaient déjà en train d'allumer des braseros, sortant des torches enduites de poix dont ils commençaient également à enduire les cadavres ... ou les suppliciés encore en vie comme Patamon !



Une large zone inoccupée, sans âme qui vive, entourait l'esprit-loup ... Zone que Miles devait malheureusement traverser pour rejoindre le totem où Chayton était en train de torturer avec sadisme le guerrier sioux !

Sans hésiter, et bien que cela attire immédiatement l'attention sur lui, le jeune homme se glisse derrière l'esprit-loup occupé à ses basses besognes, profanant ainsi cet espace consacré. S'approchant silencieusement dans le dos du funeste sorcier sioux, c'est à son oncle B.A. que Miles pense alors. Celui-ci lui avait dit un jour pour se justifier, citant Oscar Wilde : « ... *parce que parfois, il faut faire quelque chose de mal pour faire quelque chose de bien* » !

Miles se saisit de l'énorme dent récupérée sur la répugnante limace souterraine et lui servant de lame d'estoc. Serrant les dents, il sent une poussée d'adrénaline l'envahir et il la plante violemment dans la nuque du sorcier pervers ! Si Oskar l'apprenait, nul doute qu'il ne manquerait pas de le chamberer ...

Pris par surprise, Chayton tente bien de riposter avec son couteau sacrificiel, mais Miles est bien trop vif et parvient même à deux reprises à frapper de nouveau son adversaire. Voyant le dénommé "Mato" s'attaquer à leur chaman, deux guerriers armés de lance se précipitent alors pour l'encercler.

Bien trop affaibli par ses affrontements souterrains, Miles n'a d'autre choix que de rompre le combat mais, dans un ultime mouvement de kung-fu acrobatique, il réussit à asséner un dernier coup de pied retourné à l'odieux personnage.

Chayton dit le « Faucon Noir » tombe sur le sol, raide mort ...

Puisant dans ses maigres forces, tant physiques que mentales, Miles bat en retraite et s'enfuit vers l'esprit-loup, les deux guerriers sioux à ses trousses! Agenouillée devant la bassine, ornant méthodiquement l'attrape-rêves des objets ensanglantés naviguant jusqu'à elle dans le sillon vermillon, celle-ci semblait en transe, comme indifférente à ce qui se passait autour d'elle.

Mais alors que les sauvages sont tout près de rattraper le Méga et de le transpercer de leurs lances, elle tourne subitement le regard dans leur direction, les yeux écarquillés, comme reprenant brièvement conscience. Elle pousse un cri spectral sourd, rappelant à Miles celui, perçant et effrayant, des terribles Nazgûls® ... et ses deux poursuivants s'écroulent par terre, morts instantanément, du sang s'écoulant de tous leurs orifices ! Sa discussion télépathique lui revient en mémoire : « *Je t'aiderai au moment voulu ...* »

Puis elle se désintéresse à nouveau du monde physique et retourne poursuivre sa tâche, à genoux devant la bassine qui se remplissait peu à peu du sang des sacrifiés.

Alors que Miles poursuit sa course, s'apprêtant à s'emparer de l'attrape-rêves tenu par l'esprit-loup protecteur, il se ravise soudain. Patamon « le Scarifié » se vidait toujours de son sang, sur le point d'être brûlé vif !

Arrêtant son geste, il fait donc demi-tour ... se retrouvant face aux cinq autres guerriers sioux qui assistaient le défunt chaman pendant le rituel ! Ces derniers étaient en position défensive ...

Comme leur Grand Sachem Red Cloud, toujours debout à côté du totem où son fils maculé de sang écarquillait les yeux d'étonnement malgré son piteux état et les sillons sanglants zébrant son corps supplicié, les Sioux semblaient quelque peu indécis sur la conduite à tenir face à "Mato". Leur esprit protecteur "Nee Yah Kah Tah Kee" venait juste de protéger ce dernier en se débarrassant prestement de deux d'entre eux, alors qu'il avait tué leur Grand Manitou l'instant d'avant !?!

Alors que Miles, voyant leur perplexité et n'ayant aucune chance d'en réchapper s'ils venaient à l'attaquer, ouvre la bouche dans l'intention de tenter un coup de bluff, il bénéficie d'une diversion inattendue ...

Des cris d'horreur s'élèvent brusquement de la foule toute entière, alors qu'une multitude de tentacules sombres et visqueux, couverts de ventouses turgescents, jaillissent soudain sur le pourtour du lac, s'agitant avec frénésie. En son centre, le trou multicolore s'ouvrait sur d'insondables ténèbres.



Avec d'épouvantables bruits de succion, ces immondes appendices se mettent alors à massacrer tous ceux qui passaient à leur portée, et Miles voit avec horreur l'un des guerriers juste devant lui se faire attraper, brinquebaler dans les airs comme un fétu de paille, puis broyer en un clin d'œil.

C'est rapidement la panique générale !

Tétanisés par l'effroi, certains participants étaient incapables du moindre geste et se font vite écrabouillés par les abjects tentacules, tandis que la plupart cherchaient à fuir, protégés par les guerriers ...

Et ce sont bientôt des centaines de bras monstrueux, de plus en plus gros, qui tourbillonnent en tous sens sur les berges du lac, à la recherche de proies.



Malgré l'indicible spectacle, Miles réussit à garder son calme.

Slalomant et virevoltant entre les tentacules qui s'abattaient tout autour de lui et serpentaient sur le sol pour se saisir de leurs victimes, il fonce en courant vers le pauvre Patamon, toujours ligoté à son poteau de sacrifice. Celui-ci venait d'ailleurs d'être pris pour cible par l'une de ces abominations.

Ramassant une torche enflammée que l'un des Sioux avait laissé tomber dans la confusion, Miles rejoint le prisonnier et l'enfonce sans hésiter dans l'appendice mucilagineux et couvert de slime nauséabond.

Celui-ci s'embrase instantanément mais, agité de soubresauts convulsifs, il atteint néanmoins le jeune Méga d'un violent coup à l'épaule qui le fait grimacer de douleur.

Et voyant le tentacule continuer à se tordre dangereusement autour d'eux, Miles cherche alors à rallier les guerriers sioux ... Mais c'était peine perdue, car tous luttait déjà courageusement pour leurs vies, occupés à repousser tant bien que mal les attaques impétueuses avec leurs tomahawks et leurs lances.

Sautant sur le côté pour éviter une nouvelle attaque, Miles manque la sienne ... avant de réussir in extremis à plaquer une fois encore son tison incandescent sur la sécrétion glaireuse ! En flammes, le tentacule retombe sur le sol en gigotant, tout rabougri, avant de se liquéfier sur place ...

Tandis que les guerriers sioux commencent à reculer face aux multiples appendices les harcelant de tous côtés, Miles défait avec fébrilité les liens de Patamon.

Voyant "Mato" porter vaillamment secours à son fils en dépit des évènements cataclysmiques, Red Cloud vient l'aider et tous deux tirent le blessé à l'écart jusqu'au pied de la falaise rocheuse, où Miles examine rapidement la gravité de ses plaies.

Bien qu'agonisant, « le Scarifié » était costaud et l'homme toujours en vie. Le Méga conseille alors au Grand Sachem de le faire soigner au plus vite et l'encourage à quitter les lieux, lui-même devant secourir "Nee Yah Kah Tah Kee" : « *Fuyez Grand Sachem, je m'occupe de cette créature blasphématoire et de l'esprit-loup !* »

Le grand chef opine de la tête : « *Nous chanterons vos exploits pendant des décennies, valeureux Mato !* » Et, sans demander son reste, il s'éloigne en direction de l'étroit canyon au Nord en soutenant son fils, protégé par les quelques guerriers sioux survivants faisant rempart de leurs corps.

Regardant autour de lui, Miles constate qu'une véritable ambiance de fin du monde régnait sur les lieux. Une odeur infâme de pourriture emplissait l'atmosphère et, au-dessus de lui, ce n'était plus qu'un amas grouillant de tentacules enchevêtrés !

Dans la confusion la plus totale, les gens s'enfuyaient comme ils pouvaient en se bousculant, poursuivis par les appendices répugnants qui se tortillaient comme des serpents pour les harponner.

Les Grands Manitous ayant échappé au massacre initial avaient discrètement effectué un "repli stratégique" et se mêlaient aux fuyards.

Tels d'obscènes ascarides, les appendices s'enroulaient autour des totems, broyant les poteaux en bois et les condamnés morts ou vivants qui y étaient attachés dans une étreinte morbide.

Et les combattants s'étaient peu à peu fait déborder. Les tentacules, de plus en plus gros en s'extrayant des berges, étendaient déjà leurs extrémités vers les plateaux rocheux surplombant le lac, comme autant de doigts malsains.

Pas très loin de lui, l'esprit-loup semblait être sorti de sa torpeur. Apparemment libérée de l'emprise pernicieuse de l'autre entité, elle était aux prises elle aussi avec plusieurs tentacules. Sous son apparence de frêle jeune femme, elle repoussait magiquement avec ses simples mains ceux qui l'attaquaient. Ayant lâché l'attrape-rêves au sol, à demi immergé dans la bassine de sang, elle avançait imperturbable, s'enfonçant d'une démarche stoïque dans les eaux du lac ...

Zigzaguant entre les bras tentaculaires comme s'il s'agissait d'obstacles de parkour, Miles roule-boule sous certains, saute par-dessus d'autres en les utilisant comme des toboggans, pour atteindre finalement l'attrape-rêves dont il se saisit après une brève hésitation, s'attendant au pire.

Rien ne se passe ... mais au moment où il le ramasse, l'artefact et ses propres mains deviennent flous pendant une fraction de seconde, comme sous l'effet d'un déphasage temporel ou dimensionnel !?!



S'apprêtant illico à prendre ses jambes à son cou, le jeune Méga entend soudain un cri strident résonner dans sa tête et lui vriller le cerveau, un peu à la manière des aliens d'Independence Day® ! Bien qu'elle soit insupportable, Miles résiste à la douleur et reste debout, les jambes flageolantes. Mais autour de lui, la plupart des Amérindiens encore en vie s'écroulent sur le sol en se tenant la tête, les oreilles en sang, immédiatement réduits en charpie par les appendices hypertrophiés frétilant au-dessus d'eux.

Le chaos et l'horreur atteignaient leur paroxysme !

Malgré sa fatigue et sa souffrance, tant physiques que mentales, l'attrape-rêves sur le dos, Miles puise dans ses dernières forces pour courir non sans mal vers le canyon qu'avaient emprunté Red Cloud et Patamon au Nord, la seule issue encore possible. Au passage, il jette trois braseros remplis de braises incandescentes sur les gros tentacules couverts d'humeurs visqueuses lui barrant le passage, qui commencent aussitôt à s'enflammer.

Alors qu'il s'engage enfin dans le défilé, il jette rapidement un dernier coup d'œil derrière lui.

Dans ce qui semblait être son ultime sacrifice, "Nee Yah Kah Tah Kee", l'Esprit-Loup protecteur de la Nation Indienne, avait levé les bras au ciel, canalisant les rayons du soleil qui irradiaient derrière l'obscur disque lunaire. Brusquement, une gerbe de lumière verdâtre jaillit d'entre ses mains, dans une explosion lumineuse accompagnée d'une onde de choc qui se répand sur toute la zone !



Ebloui par le flash, Miles reste de longues minutes complètement aveuglé ...

Lorsqu'il recouvre la vue quelques instants plus tard, il remarque que la majorité des Amérindiens encore présents sur le site du rituel, hagards, avaient les yeux en sang, leurs globes oculaires explosés. Les tentacules gisaient inertes sur le sol, comme brûlés, flétris, desséchés, en train de se liquéfier.

L'esprit-loup quant à lui avait disparu ...

L'éclipse touchait à sa fin et le soleil commençait lentement à réapparaître ...

En revanche, le trou abyssal au milieu du lac était toujours là ...

Sans tarder, Miles quitte les lieux, s'éloignant subrepticement des autres fuyards à la première occasion. L'attrape-rêves sur le dos, ce n'était pas le moment d'attirer l'attention d'éventuels Manitous en quête de pouvoir ou de rédemption.

Utilisant sa boussole pour s'orienter, il s'éloigne donc vers le Nord-Est, en direction de la porte nomeg.

Traversant de nouveau les steppes arides parsemées de geysers, puis la savane et les plaines couvertes de hautes herbes, il retrouve assez facilement son chemin. Après plusieurs heures de marche harassante, et sans faire de mauvaises rencontres, il finit par atteindre le cours d'eau qu'il avait suivi à son arrivée.

En cours de route, remarquant de nombreuses fleurs sauvages, il décide d'en cueillir une. Si la fleur était de toute beauté, c'était aussi une espèce de chardon. De nature romantique, Miles comptait bien l'offrir à Oracle à son retour.

C'était un cadeau parfait pour la brune piquante de la Confrérie rencontrée au Grand Théâtre de Norjane, pour qui -il devait bien le reconnaître- il en pinçait légèrement ...



Miles marche ainsi tel un robot jusqu'à la tombée de la nuit. Le jeune Méga avait quitté le site de Yellowstone vers 15h00. Exténué, il choisit de bivouaquer à la lisière de la forêt et de s'accorder un peu de repos avant de s'aventurer dans les bois. Même si certains Peaux-Rouges avaient pu le voir subtiliser l'attrape-rêves malgré le chaos ambiant et décidaient éventuellement de le pourchasser, il avait quelques heures d'avance avant qu'ils ne s'organisent et n'envoient des pisteurs à ses trousses.

Ensanglanté, couvert de boue et de résidus visqueux, il décide de se laver dans la rivière avant toute chose. En se penchant au-dessus du miroir d'eau, il ne remarque que maintenant que sa vision était trouble, qu'il avait les yeux injectés de sang et que du sang séché maculait ses oreilles, conséquences directes du rituel impie auquel il venait par miracle de survivre ... Alors que la pression et l'adrénaline retombent enfin, il réalise aussi qu'un bourdonnement persistant, style acouphène, lui martelait le crâne ... signe probable d'une perte d'audition.

Il avait vraiment une sale gueule et était dans un état pitoyable !

Il en profite également pour nettoyer l'attrape-rêves en le plongeant dans l'eau de la rivière. Il en décroche avec dégoût les objets imprégnés de sang et retire tant bien que mal l'hémoglobine dont l'objet était couvert, faisant attention en le frottant de ne pas malencontreusement casser les matériaux fragiles dont il était fait.

Miles se blottit ensuite dans un buisson, recroquevillé en boule, mettant un certain temps avant de fermer les paupières. Son cerveau était en ébullition en repensant à tout ce qui lui était arrivé en moins de 48 heures ...

En toute connaissance de cause, il avait choisi d'attaquer un homme pour le tuer de sang-froid. Si le Grand Manitou Chayton était mauvais, sadique et néfaste, il avait désormais son sang sur les mains.

Tant de questions restaient également sans réponse ...

Si l'esprit-loup s'était réellement sacrifié, le peuple amérindien avait perdu son protecteur. Et lui-même s'était emparé de l'artefact qui désynchronisait temporellement le continent nord-américain du reste de la planète. Privée de ces derniers, la Nation Indienne de cette Terre parallèle n'allait-elle pas à présent être exterminée par les Blancs comme sur sa Terre d'origine ?

D'où lui étaient venues ses visions ? Si certaines pouvaient s'expliquer à la lueur des différents événements, d'autres restaient totalement absconses ...

Qui l'avait sauvé d'une mort atroce dans les grottes souterraines, alors qu'il était tombé inconscient en combattant cette limace abjecte ? A qui devait-il donc d'être toujours en vie ?

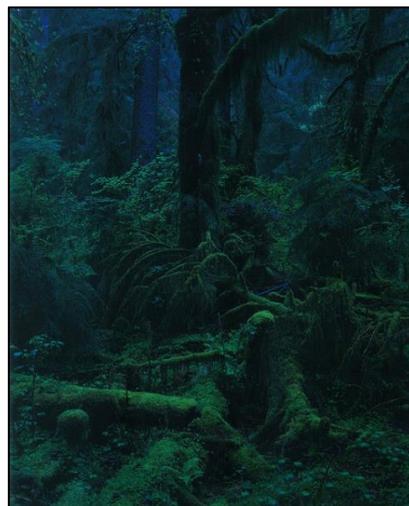
Et cet artefact magique était-il un objet inutile sans le rituel qui allait avec, ou restait-il des plus dangereux ? S'il permettait effectivement d'invoquer la monstrueuse entité ayant essayé de se libérer lors du rituel du « Burning-Man », il ne pouvait décevoir pas le donner à la Confrérie. Ni à personne d'autre d'ailleurs. Et le trou dans le lac ne s'était pas refermé, comme une ouverture béante sur un Ailleurs indicible ...

Miles ne peut retenir un frisson rétrospectif. Il venait purement et simplement de survivre à ce qui ne pouvait être qu'un Grand Ancien<sup>®</sup>. Cthulhu ? Azathoth ? Nyarlathotep ? Les récits d'horreur de Lovecraft qui lui donnaient la chair de poule quelques années plus tôt n'étaient pas si imaginaires que ça ! Après tout, en intégrant la Mégacadémie sur Norjane, il avait découvert que les extraterrestres et les mondes parallèles existaient réellement, comme dans les romans de SF qu'il lisait chez ses parents. Il était donc tout à fait possible que les créatures du mythe aussi ...

Le jeune Méga finit néanmoins par trouver difficilement le sommeil. Mais celui-ci est de courte durée et, à peine 2-3 heures plus tard, il se réveille en sursaut, tremblant et couvert de sueur. Son repos avait été peuplé de cauchemars angoissants ... Des abysses sans fin, des centaines d'étoiles dans le ciel qui se nappaient d'un voile sanglant et un sentiment d'asservissement oppressant !



A son réveil, la forêt lui paraît encore plus lugubre qu'à son arrivée deux nuits auparavant. Malgré cela, encore troublé par ses rêves effroyables, Miles n'avait aucune envie de s'attarder davantage sur cette Terre parallèle et risquer d'être rattrapé par les Peaux-Rouges. S'éclairant à l'aide de sa lampe-torche, il décide de suivre le cours d'eau et, la vision brouillée et cet acouphène mystérieux lui vrillant toujours les tympans, il s'enfonce dans les bois. Les arbres, dont les branches nues se tordaient comme des doigts décharnés, revêtaient des formes grotesques parées d'ombres terrifiantes, et l'humus qui recouvrait le sol étouffait ses pas, l'enveloppant d'un silence inquiétant.



Après plusieurs heures de marche nocturne à longer la rivière, sans rencontrer âme qui vive à l'exception d'un serpent qu'il prend soin d'éviter, Miles finit par reconnaître certains détails sylvestres à la lueur de sa lampe de poche. Effectuant un sondage-transfert, il détecte effectivement la porte nomeg à environ 20 minutes de marche vers le Nord-Est. Et grâce à l'anneau en or que lui avait donné Oracle, servant de clé de cryptage, il parvient assez facilement à repérer ladite porte.

Celle-ci avait bien la même empreinte psychique que lors de son arrivée, elle n'avait pas été modifiée comme la porte méga à bord du *SS Poet* qui l'avait conduit droit au QG de la Confrérie ... Mais il n'avait aucune certitude sur la porte d'arrivée. Allait-il arriver au Grand Théâtre sur Norjane ou, au contraire, directement chez les Nomegs ?

Après quelques hésitations, le jeune Méga bien mal en point active finalement la porte nomeg, pressé de quitter ce monde et de mettre un terme à cet épisode lovecraftien. Une dernière vision envahit alors son esprit : Le terrifiant rôdeur qu'il avait vu dans ses rêves la nuit précédente tournait la tête vers lui, le regardant fixement de ses yeux incandescents, des globes iridescents cherchant à fouiller au plus profond de son âme !



Et alors qu'il fuse dans un rayon de transit à travers l'InterContinuum, une autre vision apocalyptique souille son esprit, comme un spectacle de mort et de désolation s'étendant devant lui à perte de vue.

Et les bourdonnements et sifflements qui lui taraudaient le cerveau se modulent soudain, se modifient en allant crescendo, tandis qu'une voix caverneuse inhumaine résonne dans sa tête :

**« C'est bien, champion !  
Tu as œuvré pour Ma gloire !  
Sache que dorénavant ... JE TE VOIS ! »**



Juste avant de se rematérialiser, Miles a enfin l'ultime vision d'une créature indescriptible jaillissant du lac de Yellowstone et s'élevant en direction des étoiles, une énorme masse chaotique en ébullition dotée de tentacules visqueux noirâtres et de globes iridescents toujours fluctuants, s'interpénétrant et se brisant avec obscénité ... qui ne pouvait pas être autre chose qu'un des Grands Anciens dont parlait Lovecraft !!!

Lorsqu'il émerge du tétraèdre inversé, dans la salle technique du Grand Théâtre de Norjane contenant les transformateurs électriques, Miles frissonne encore d'épouvante.

En perturbant le rituel du « Burning-Man », avait-il libéré par mégarde cette Entité ?



Bien que rassuré de se retrouver sur Norjane, le jeune Méga sort de la porte nommée avec précaution, sur ses gardes. Il était sur le qui-vive, s'attendant à quelque mauvaise surprise, mais il n'y avait personne dans la pièce et les environs étaient silencieux. La temporalité sur Norjane semblait être la même que sur la Terre hors AG dont il revenait, il devait donc encore faire nuit et le Grand Théâtre était fermé.

Scrutant la pièce, il aperçoit néanmoins dans l'axe de la porte un petit communicateur posé sur une étagère, caché dans un recoin mais visible depuis cette dernière. Lorsqu'il le prend, l'appareil s'allume aussitôt, activé visiblement par ses empreintes digitales, et un message s'affiche : *"Appelle-moi. Signé: O."*

Encombré de l'attrape-rêves et dans un piètre état, Miles pense tout d'abord se rendre dans les coulisses du Grand Théâtre afin de récupérer un costume excentrique dans la garde-robe pour se déguiser. Mais estimant qu'il risquait par inadvertance de se faire repérer par les systèmes de sécurité nocturnes, il choisit finalement de modifier son apparence aurique de guerrier sioux. Après avoir hésité entre un sweat à capuche et une tenue de technicien d'entretien, il opte en définitive pour une tenue extravagante colorée que n'aurait pas reniée Budi, avec un col en forme de large corolle ayant la taille de l'artefact. Puis il quitte discrètement les lieux par la porte de service voisine, hélant un taxi anti-grav pour regagner son appartement.

A peine arrivé chez lui, il se précipite immédiatement dans sa salle de bain pour prendre une douche, se récurant plusieurs fois et se lavant abondamment, comme s'il espérait tout autant se débarrasser de la crasse, de la poussière et du sang maculant son corps meurtri que des visions abjectes ayant souillé son esprit.

En sortant de la douche, la pendule indiquait 5 heures du matin et il décide de rappeler Oracle. Celle-ci répond instantanément : *« Miles ! Je suis si heureuse de t'entendre ... »*

Mais le jeune Méga l'interrompt un peu sèchement, n'étant pas d'humeur à roucouler : *« Je suis chez moi. Je t'y attends, nous avons à parler ... »* La voix féminine à l'autre bout marque une pause, un peu surprise, avant de répondre par l'affirmative : *« Très bien, je t'y rejoins ! »*

Une demi-heure plus tard, Oracle sonne à sa porte, vêtue de sa combinaison rouge et noire et de son masque, avec une valise high-tech anti-grav d'une taille suffisante pour contenir l'attrape-rêves. Ayant toujours son apparence aurique, le jeune Méga l'invite à rentrer et la jeune femme s'assoit sur le canapé, laissant la valise vide dans l'entrée.

Miles avait fait du rangement et quelques emplettes depuis son dernier passage et, après lui avoir proposé à brûle-pourpoint une bière, il se ravise et lui sert un café lyophilisé. Il était un peu tôt pour une bière et les premières lueurs de l'aube n'allaient pas tarder.

*« Tu es splendide Miles ... »* commence Oracle devant son look factice, mais celui-ci l'arrête d'un geste. Voulant lui faire comprendre la nécessité de se débarrasser de l'attrape-rêves, il s'assoit à côté d'elle et lui propose alors de lire dans son esprit grâce à ses pouvoirs télépathiques, lui ouvrant celui-ci tout en se focalisant sur les événements survenus depuis son exploration des cavernes souterraines ... Gêné, il réalise qu'Oracle le voit également cueillir la fleur à son intention et s'imaginer la lui offrir.

Lorsqu'Oracle revient à elle, Miles avait dissipé son illusion et repris son apparence normale. Bien qu'il se soit nettoyé, il affichait toujours une mine pitoyable, entre ses yeux injectés de sang et ses multiples blessures. Sans compter les acouphènes lancinants qui l'élançaient et le faisaient grimacer.

La jeune femme a un léger mouvement de recul en découvrant son état, avant de se reprendre :

*« Ce que tu as vécu et enduré est terrible, Miles. J'en suis sincèrement désolée, mais j'ai aussi perçu ta volonté de détruire cet artefact. Je te supplie de reconsidérer ta position. Je dois le ramener à la Confrérie, il en va de notre avenir commun ... Si tu le détruis, je ne pourrai pas te protéger. Le Haut Conseil de la Confrérie, dont je fais partie, m'a mandaté pour le leur rapporter. Ta mission était de la plus haute importance et je me suis portée garante pour toi ... »*

Oracle avait l'air sincère, et la menace était à peine voilée ...

Miles lui rappelle donc que si la Confrérie avait cherché à le recruter, c'était en partie dû à son caractère qu'ils avaient pu juger suite à ses conversations avec les autres Mégas dans la cité nommos, que leur comparse Trémame de Jirgondia avait espionnées. Même seul contre tous, il ne se laissait pas imposer ses points de vue !

Il lui explique aussi que l'Entité à laquelle il avait été confronté et qu'elle avait pu voir dans son esprit était le Mal incarné. Il lui raconte le contenu des écrits de H.P. Lovecraft et lui expose ses arguments, arguant qu'il y avait une différence entre prôner le libre-arbitre et la liberté de chacun en sapant le système soi-disant hypocrite et fasciste imposé par l'AG, quitte à s'allier avec des criminels ou à recourir aux meurtres, et libérer une créature abominable dont l'unique but serait la destruction pure et simple du Multivers ...

De son côté, Oracle lui apprend alors que le véritable objectif de la Confrérie était de mettre la main sur les ARTEFACTS DE RAMBALDI, un scientifique prophète de la 2<sup>nde</sup> AG ...

Selon la prophétie, si l'on réunissait ces différents artefacts, alors une richesse et un pouvoir incommensurables seraient entre les mains de celui qui posséderait l'ensemble ...

*« Exactement le genre de promesse trompeuse que ferait un Grand Ancien ... »*, commente Miles.

La jeune femme l'informe que la Confrérie détenait déjà un autre de ces artefacts ... qui ne ressemblait en rien à l'attrape-rêves. Après tout, ses craintes étaient probablement infondées, peut-être était-ce le rituel qu'il avait interrompu qui servait les desseins de cette Entité, lui dit-elle.

Elle lui indique également que la Confrérie avait des ennemis bien plus dangereux, aux méthodes inavouables. *« Tu veux parler de la Section 32 ? »* avance Miles. *« Ce sont des Mégas, dont la devise est "Vie et Dignité", ils ont une éthique. Ils ne tueraient a fortiori pas l'un des leurs, même s'ils apprenaient que je suis en contact avec un membre de votre Confrérie ... »*

Oracle se contente de hausser les épaules, convaincue qu'ils n'hésiteraient aucunement à le tuer.

A sa demande, elle lui confirme que la Section 32 n'avait jusqu'à présent jamais capturé l'un des leurs.

Le jeune Méga, qui souhaitait en apprendre davantage sur ces mystérieux artefacts de Rambaldi, et surtout être à même d'intervenir si ses soupçons concernant le lien entre ces objets et les Grands Anciens s'avéraient exacts, propose finalement à la jeune femme de l'accompagner au QG de la Confrérie et de ramener lui-même l'attrape-rêves ...

*« Je veux être partie prenante de cette quête, Oracle. Mais je n'te mentirai pas. Si jamais y a un risque, je f'rai ce qu'il faut ... même si cela va à l'encontre du Haut Conseil et de certains de tes confrères ... »*

Oracle accepte et range précautionneusement l'attrape-rêves dans la valise anti-grav.

Au petit matin, tous deux retournent donc au Grand Théâtre et, s'infiltrant discrètement par la porte de service, ils rejoignent le local technique d'où ils activent la porte de transit nomég pour rejoindre le vaisseau de catégorie 3 servant de QG à la Confrérie ... d'où Miles s'était échappé quelques semaines auparavant !



En se rematérialisant dans un flash bleu, Miles reconnaît la haute salle hexagonale high-tech, entourée de chaque côté de 2 pièces remplies d'interfaces informatiques et d'ordinateurs. En revanche, les Nomegs aux looks disparates qu'il avait vus la première fois n'étaient pas là et seuls quelques mercenaires, en combinaisons argentées et aux visages dissimulés par un casque noir intégral, vaquaient çà et là à leurs occupations. Oracle les salue de la main, et Miles lui emboîte le pas sans aucune réaction hostile de leur part. Tous deux traversent ensuite la grande salle de sécurité, dans laquelle plusieurs gardes toujours occupés à surveiller divers écrans de contrôle se contentent de lever brièvement la tête à leur passage.



Oracle emprunte ensuite des couloirs que le jeune Méga ne connaissait pas, et ils arrivent finalement dans une salle médicale où elle l'invite à prendre place dans un médi-bloc afin de soigner ses innombrables blessures.

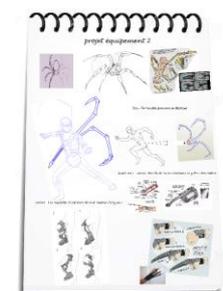
Elle lui apprend aussi que, lors de son précédent séjour ici en tant qu'"invité", elle avait pu examiner son carnet de croquis et ses recherches graphiques concernant ce qu'il appelait des "spider"-gadgets : griffes rétractables, lanceurs de fluides, exosquelettes et tentacules dorsaux ...

Elle lui propose alors, en gage de remerciement et comme cadeau de bienvenue au sein de la Confrérie, de profiter de ces soins en médi-bloc pour se faire greffer par micro-chirurgie des implants cybernétiques aux avant-bras : des griffes rétractables en plastacier sur le dessus, et des lance-filins magnétiques, projetant des fils collants en texlar sur une dizaine de mètres, en dessous.

Le tout recouvert de plastipeau.

Repensant aux dysfonctionnements des équipements high-tech dans les zones à climats de résonance plus chauds, Miles hésite quelques instants ... avant d'accepter. « *Cela va durer plusieurs heures ... Je vais mettre l'artefact en lieu sûr, mais je serai là à ton réveil* » le prévient Oracle. Et tandis que Miles se met en caleçon et s'installe dans le caisson médicalisé, elle pianote sur les commandes pour programmer le médi-bloc en mode soins intensifs.

Sombrant dans l'inconscience sous l'effet des tranquillisants, il la voit franchir le seuil de la salle et la porte se refermer derrière elle.



Lorsqu'il se réveille 6 heures plus tard, il n'avait plus mal nulle part et ne ressentait plus aucune fatigue.

Il se sentait en pleine forme ... à un détail près !

Curieusement, ses acouphènes n'avaient pas disparu et un léger bourdonnement persistant continuait de résonner dans ses oreilles ...

En se relevant, il a l'agréable surprise de voir Oracle assise à ses côtés, en train de se vernir les ongles, sans son masque rouge et noir, ni lentilles de contact, rajouts capillaires ou maquillage outrancier ... Elle était encore plus belle au naturel que ce à quoi le jeune homme s'attendait.

Tout en échangeant des banalités, et après qu'il se soit rhabillé, elle le raccompagne jusqu'à la porte de transit.

Au moment d'activer la porte, Miles se fait violence et, fouillant dans sa poche, il offre timidement à la jeune femme la fleur qu'il avait cueillie à son intention. Bien qu'elle l'ait vue dans son esprit lors de leur contact télépathique, celle-ci est visiblement touchée par son geste ... et, émue, elle l'embrasse sur la joue.



Sans brusquerie, Miles enlace alors sa dulcinée et, l'attirant tendrement vers lui, il dépose un baiser hésitant sur sa bouche. Oracle se laisse faire et tels deux tourtereaux oubliant quelques secondes le monde autour d'eux, le jeune Méga et la jolie Nomeg échangent un long baiser langoureux et passionné, avant que Miles ne tourne les talons et, sur un dernier regard, ne reparte en transit vers Norjane, la Mégacadémie ... et la Section 32.

De retour dans son appartement, assis sur son canapé, il reste de longues minutes à contempler pensivement les couvertures des comics qu'il avait ramenés de sa virée à Brooklyn ...

Il n'avait plus aucune certitude quant à ce que l'avenir lui réservait.



S'il possédait désormais des griffes rétractables à la Wolverine® et des lance-toiles comme Spiderman®, ses rêves de devenir une sorte de super-héros au service de la justice au sein des Messagers Galactiques semblaient pourtant bien loin ... Et il était partagé entre sa peur, bien réelle, d'avoir libéré et attiré l'attention d'une monstruosité cosmique innommable, et la joie que ses sentiments pour la jeune femme de la Confrérie soient réciproques.



Avec un brin d'amertume, il repense alors aux derniers mots du premier Méga qu'il avait rencontré, Kurt Plisken :

« *De grands pouvoirs impliquent de grandes responsabilités. Un grand destin t'attend ailleurs ...* »

En découvrant l'existence de la Section 32 et en décidant de collaborer avec la Confrérie, il était servi question responsabilités !

Quant au grand destin qui l'attendait, il espérait juste qu'il ne soit pas tragique ...

... ..

### Épilogue :

Qu'est-ce que 100, 1000 ou même 10000 ans pour Celui qui est le passé, le présent et le futur ? ...

Cela faisait des éons qu'IL était prisonnier d'un artefact conçu par des nuisibles ayant atteint un degré de connaissances suffisant ...

Suffisant ...

Suffisance ...

IL avait fait preuve de suffisance à leur égard et n'avait perçu que trop tard que cette magie pouvait L'assujettir ...

LUI qui avait régné sur tant de peuples, de planètes et d'univers !

LUI qui avait provoqué la chute de la 1<sup>ère</sup> AG dans la guerre avec ses frères ...

LUI qu'on appelait Aforgomon, le Mangeur d'Âmes, Umr-at-Tawil ou encore le Rôdeur sur le Seuil dans les différentes contrées du Multivers.

LUI que la plupart craignait et vénérait sous le nom de YOG-SOTHOTH !

IL avait été piégé par ce peuple indigène pourvu de grande thaumaturgie ...

Mais grâce à cet humain dérisoire, qu'IL avait détecté dès son arrivée par l'InterContinuum et si facilement dupé lors de leur contact télépathique, IL était libre. Le jeune Méga dont IL avait troublé les songes, son éphémère champion, avait interrompu le rituel permettant d'emmagasiner la vibration nécessaire à Son emprisonnement ...

Grâce à lui, les ley-lines s'étaient distendues rapidement et IL avait retrouvé sa pleine puissance ...

Ce monde sombrera dans le chaos dès l'avènement du maître de l'espace et du temps ...

Et bientôt les autres planètes, les systèmes et les galaxies trembleront à l'évocation du Grand Ancien pouvant hurler sa rage :

**« ENFIN LIBRE !!! Soyez témoins de MA renaissance ...  
ET PROSTERNEZ-VOUS devant MA TOUTE PUISSANCE !!! »**

