

Fin de l'acte 3 – Orrorsh

L'hydravion survole l'inquiétante jungle de l'île de Sérendip (Sri-lanka) qui, sous l'influence du cosm d'Orrorsh, est on ne peut plus inquiétante. La cime des arbres semble vouloir attraper l'hydravion, des loups (garous ?) hurlent à la lune. Des silhouettes semblent apparaître dans l'hydravion, avant de s'apercevoir que ce ne sont que des ombres,...

Static bien que bon pilote est en difficulté pour trouver la destination, alors tout le monde s'entraide pour la trouver. Finalement, après avoir traversé l'île, celle-ci est assez simple à identifier. Une sorte de trombe marine plonge dans l'océan et semble le traverser sans provoquer aucun remous. L'eau autour est parfaitement calme.

Alors que cela semble si simple, l'atterrissage est catastrophique. L'hydravion percute la mer et tous les passagers sont bringués et sans sorte avec plus ou moins de commotions. Une aile de l'hydravion ainsi que l'arrière passe au travers du vortex avant que le véhicule ne soit finalement stabilisé par le pilote. Les parties qui se sont retrouvées dans la trombe ont littéralement été désintégrées et réduites en poussières immédiatement absorbées par le maelstrom.



Les héros n'ont pas le temps de se remettre de cet atterrissage brutal qu'ils sont attaqués par un requin géant. Alors que Maya se met en combinaison de plongée, les autres viennent à bout du requin qui finit par couler au fond de l'océan.

Alexis accroche un câble à l'hydravion pour guider la descente vers le fond océanique. Mira refuse de porter une combinaison de plongée « morte » et reste sur l'hydravion



avec tout le matériel qui a été délaissé par les autres avec comme une angoisse de ne plus le revoir...

C'est donc Maya qui part la première et à la chance d'être accueillie avant mes autres par un anguille électrique géante. C'est par sa maîtrise de la réalité qu'elle évite par deux fois d'être électrocutée. Bientôt rejointe par Kaf-K qui gèle l'anguille puis Alec-six et Static qui lui tire dessus, Maya est sauvée et l'anguille elle aussi finit par couler, non sans avoir fait preuve d'un usage de possibilités.

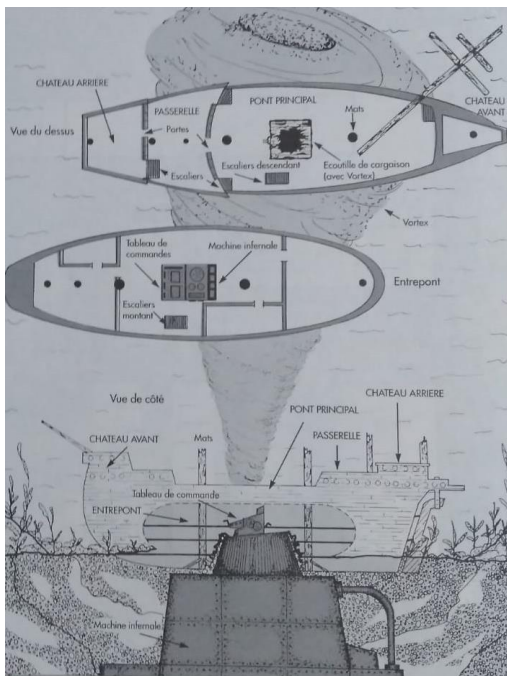
Au fond de l'océan se trouve un navire du XVIIIe siècle posé au fond de l'eau. Le vortex semble se terminer dans le cœur du vaisseau. Mais cette épave est située à côté d'un promontoire rocheux sur lequel attend patiemment un démon nommé Gibberfat.

Avec sa connaissance des créatures maléfiques, Maya comprend vite qu'il serait dangereux d'affronter ce démon en combat. En discutant avec Gibberfat, les héros apprennent qu'il n'était autre que le requin géant et l'anguille. Son rôle est d'empêcher l'accès à la machine du décharné. Celle-ci est sensé lui fournir une grande quantité d'énergie qui lui est nécessaire pour devenir le Torg, comme le laisse entendre une légende. A la demande de Kaf-K, Gibberfat raconte cette légende (voir annexe).

Les héros finissent par comprendre que d'autres hommes de l'Empire du Nil sont venus avant et certains sont repartis en vie pour porter la demande de Gibberfat : apporter un objet de valeur pour qu'il « achète » l'abandon de sa mission ennuyeuse auprès de son maître.

Après une forte réticence et hésitation, l'œuf de Fabergé est remis au démon qui disparaît tout en laissant entendre que des morts-vivants gardent la machine qui crée le vortex.





C'est donc ainsi averti qu'Alec-six repère ces squelettes qui gardent l'entrée du vaisseau. Il décide d'utiliser du plastique pour faire exploser la coque du navire afin d'accéder directement au centre du vortex sans passer par le pont. Cela fonctionne bien, à ceci près que dès que le navire est touché, le sol et le navire se mettent à trembler, et l'explosion a été absorbée par la machine située à l'intérieure. C'est celle-ci qui génère le vortex et absorbe l'énergie de rotation de la Terre.

Dans l'explosion, Static récupère un morceau de manuel d'instruction sur la machine. Enfin, l'environnement semble parfois onduler, et la réalité se comporter un peu différemment.

6 squelettes attendent autour de la machine qui commence à s'enfoncer dans le sol en le faisant trembler. Maya prononce une prière pour protéger les héros des forces du mal puis se lance en direction de la machine. Pendant que Kaf-K emprisonne les squelettes dans des cubes de glace, Alec-six et Static éliminent les autres à coup de harpons ou de mini-torpilles. Maya fait appelle à toute sa connaissance scientifique pour arrêter la machine puis inverser le processus pour restituer son énergie cinétique à la Terre qui recommence alors à accélérer pour retrouver sa vitesse de rotation initiale.



La « Terre pure » est sauvée... pour l'instant.

Soudain, c'est le noir total. Dans le néant, 7 petites étincelles de possibilités brillent (elles semblent correspondre à votre position). Elles sont toutes reliées par un mince filin d'énergie à une étincelle plus grande. Celle-ci est reliée à son tour par une sorte de câble énergétique plus important jusqu'à une gigantesque boule étincelant de possibilités. D'autres câbles partent de cette boule.



En suivant l'un d'eux, une autre grosse étincelle est rejointe, elle-même regroupant quelques étincelles reliées à des filins. Deux d'entre-eux correspondent à ceux du Dr Hachi-Mara Deux et à la chevalière Tolwyn de la maison Tancred. Ces deux chevaliers des tempêtes avancent sur un pont de pierre et se dirigent vers une belle femme en habits médiévaux et un homme en habit de pape du moyen-âge. Le pape voyant arriver les deux femmes dit à la femme « Cher Angar, votre prophétie se réalise ! Je vous laisse vous occuper de vos affaires. J'ai un royaume à conquérir. » Puis, frappant le sol de son bâton, il disparaît dans un vortex de lumière. Mara-deux a tout juste le temps de lui donner un coup et de lui planter une puce contenant ses souvenirs de Kandandra.



Tolwyn quant à elle, se dirige vers la femme et clame « Uthorion ! Je suis venue pour en finir avec toi ! » et tire son épée en faisant une prière à Dunad. Un instant après l'esprit maléfique d'Angar Uthorion est éjecté du corps de la femme qui reprend possession de son corps, celui de Dame Pella Ardinay d'Aysle (Cosm ayant envahisseur du Royaume-Uni).

Au-dessus d'Avignon, le pape Jean-Malraux est au sommet de son arche quand soudain, il reçoit une illumination, il voit le monde de Kandandra et obtient la révélation d'une autre foi possible : Il voit des gens qui sont des synthèses de chair et de technologie. Et ils sont en pax avec leur âme. Rapidement son corps se parcourt de circuits électroniques, et une partie de son corps devient cybernétique. Alors qu'il s'avance sur l'arche de lumière au pied de laquelle brûlent des bûchers d'objets technologiques, des lignes scintillantes de microcircuits jaillissent le long du pont et commencent à transformer la ville d'Avignon, puis le France. Jean-Malraux I descend sur le pont en annonçant : « L'âge de la Cyberpapauté est venu ! Je suis le sauveur de ce monde ! Je suis le Cyberpape !



Loin d'ici, en Russie, une femme, Katrina Tovarish, aveugle aux cheveux blancs parcourt un globe de ses mains. Elle est entourée de militaires russes et déclare. « L'invasion a commencé. Ils sont sept ! »

Elle fait tourner le globe entre ses mains et, bien qu'aveugle, pointe un doigt sur l'Indonésie en disant « ici ». ici (New-York), ici (Le Caire), ici (Londres), ici (Avignon), ici (Tokyo) et très bientôt... Là (Moscou) !

Annexe :

La légende du Torg, racontée par le démon Gibberfat :

Les légendes parlent du Lieu, à l'Époque du Néant. Le vide régnait seul dans le lieu, rongé par une faim inextinguible, incapable de la satisfaire. Puis l'Éternité entra dans le Lieu, riche de rêves et de possibilités, emprisonnés dans un instant infini dans pouvoir être relâchés. Le Vide et l'Éternité se rencontrèrent et ainsi se forma le Maelström.

Le Vide goûta l'essence de l'Éternité et prit conscience de ce qu'il désirait depuis toujours. L'Éternité bouillonnait dans le Vide, des milliards de possibilités furent détruites. Des galaxies entières naquirent et moururent tandis que le Vide se nourrissait. Le Maelström rejetait sans cesse les possibilités anéanties dans les courants tourbillonnants de la création. Puis, finalement, deux possibilités survécurent.

L'innommable, une entité issue du vide personnifiait la destruction. Apeiros, créée par les possibilités réalisées, reflétait l'image de l'Éternité. Ces deux êtres s'engagèrent dans une guerre de création et de destruction, Apeiros libérant les possibilités, l'Innommable se nourrissant de leur pouvoir. Mais aussi vite que l'innommable dévorait, Apeiros créait. Il ne pouvait pas y avoir de vainqueur. Alors l'innommable invoqua le Vide.

Sans aucune autre ressource, Apeiros s'enfuit du Lieu. Elle en appela à l'Éternité et vit un nombre infini de possibilités s'ouvrir devant elle. Apeiros les prit en son sein et les dissémina dans un nouvel endroit, le Cosmvers.

L'innommable, maintenant seul dans le Lieu avec le vide, jura de pourchasser Apeiros et l'Éternité quel que soit le temps que cela lui prendrait. Il utilisa le peu de pouvoir créatif qu'il avait appris durant la guerre contre Apeiros pour engendrer les Obscurificateurs. Il envoya alors ces objets maléfiques dans le Cosmvers, pour accomplir des actes de destruction et capturer les fragments d'éternité dispersés.

Les légendes nous racontent la découverte du premier Obscurificateur. Comment il transforma son possesseur Seigneur et le conduisit vers d'autres Cosms pour détruire et absorber les possibilités. Ainsi naquit le premier Pillard des Possibilités. Ainsi naquit la prophétie : Un Seigneur s'élèvera parmi les autres, possèdera la connaissance et le pouvoir, absorbant assez d'énergie pour devenir immortel, tout puissant, un dieu. Et ce seigneur sera appelé Torg !

Mais, ce ne sont que des légendes...