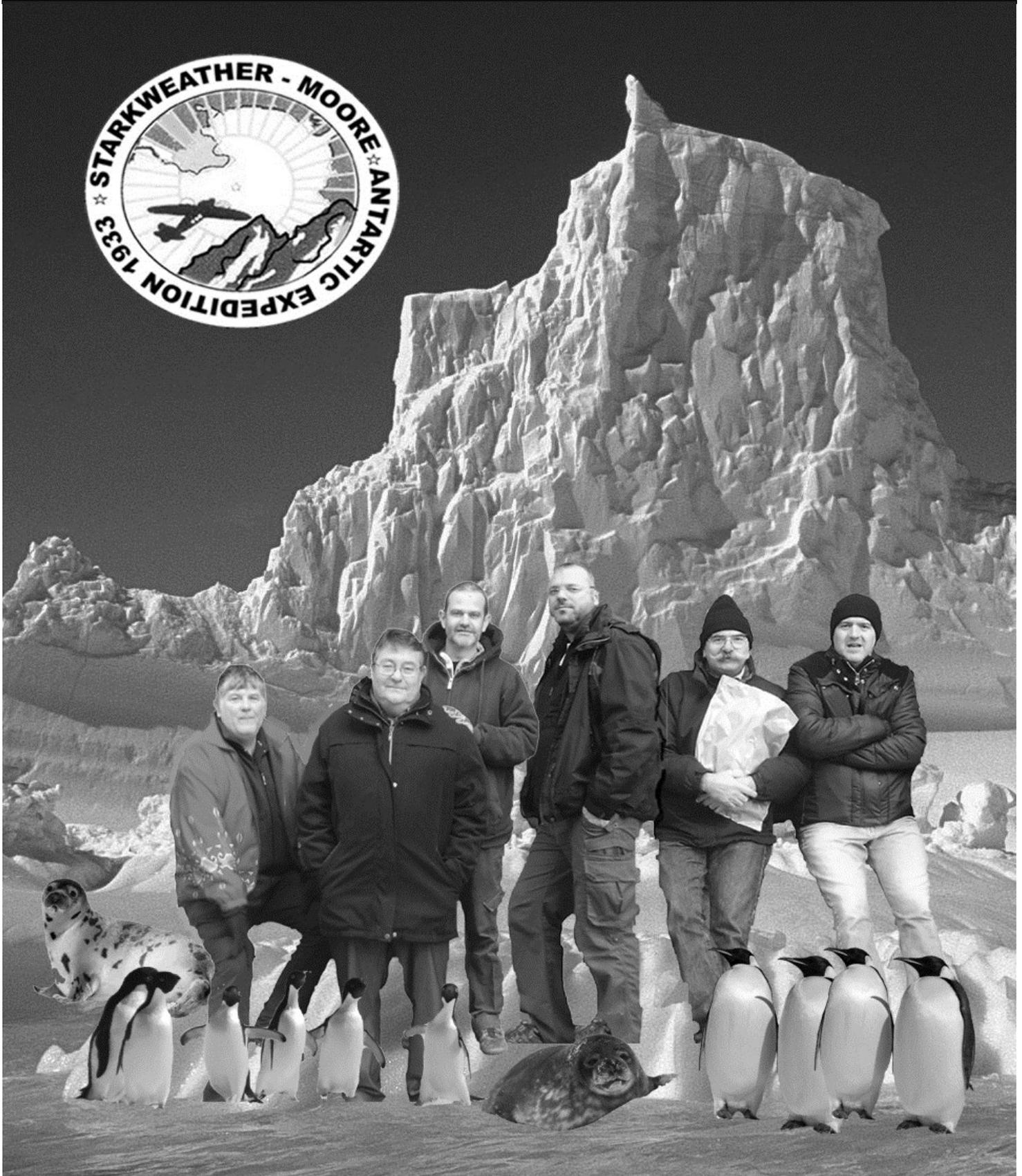


1 LES MONTAGNES HALLUCINEES

Un scénario pour L'Appel de Cthulhu

D'après l'œuvre de Howard Phillips Lovecraft



Remerciements

A tous ceux qui ont affronté le froid et bien plus encore, mais surtout,

à **Bernard Cicero**, auteur proluxe et illustrateur évocateur,
à **Cécile**, son épouse et correctrice infatigable,
aux joueurs passionnés, **Gilbert Ouradou**, **Laurent David**, **Michel Seronie**, **Jean-Luc Desforges**,
aux créateurs de cette magnifique campagne, **Chaz** et **Janice Engan**,
à **Sandy Petersen**, concepteur de L'Appel de Cthulhu,
aux rôlistes et à **TOC** en particulier (tentacules.net),
à **Thierry** et à **Clémence** pour leur relecture appliquée,
à **Starkweather** pour son panache,
à **Priestley** et à **Greene** pour « tenir la baraque »...

Les Montagnes Hallucinées

Prologue : L'Antarctique sinon rien

New York fin mai 1933, un article intitulé «L'Antarctique sinon rien » relate l'organisation d'une future expédition vers le continent mythique à l'automne de cette année. Elle a pour but de découvrir les terres encore inconnues et de comprendre le drame d'une précédente expédition (1930/31) financée par l'Université Miskatonic sous la direction des Professeurs Dyer et Lake. Une terrible tempête serait à l'origine de la tragédie survenue au dernier camp de Lake. Sur les douze membres du camp, onze sont morts et un a disparu, un certain Gedney. Durant les quelques jours qui précédaient cette tragédie, le professeur Lake avait fait des révélations extraordinaires sur les découvertes de son groupe. Tout d'abord, l'existence de montagnes imposantes qui culminent à plus de 10.000 mètres ainsi que la découverte de fossiles inconnus dans des couches géologiques d'avant la vie sur Terre et, pour finir, l'exhumation de créatures non humaines dans un tel état de conservation qu'il a permis, après dissection, de retrouver des organes sensoriels et reproducteurs. Lake les a surnommés les Anciens. Des fossiles et d'autres pièces de l'expédition ont été rapatriés à l'Université Miskatonic située à Arkham.

« L'Antarctique sinon rien ! »

Un aventurier renommé tourne son regard vers les confins du globe

New York (AP) - L'aventurier James Starkweather, dont la réputation s'étend bien au-delà de nos frontières, a annoncé aujourd'hui qu'il conduirait une équipe de scientifiques et d'explorateurs dans les régions inconnues du continent antarctique, dès cet automne.

Starkweather, qui sera accompagné de William Moore, géologue de l'Université Miskatonic d'Arkham, Massachusetts, a l'intention de marcher sur les traces de l'expédition de l'Université Miskatonic, qui se déroula de 1930 à 1931, date de son tragique dénouement.

L'expédition Starkweather-Moore appareillera de New York en septembre prochain. À l'instar de leurs prédécesseurs, les membres de l'équipe emploieront des avions à longue portée afin d'explorer les terres vierges du grand Sud

polaire, plus loin que n'importe qui auparavant.

« Atteindre le pôle Sud n'est pas notre préoccupation », a déclaré ce matin Starkweather durant une conférence de presse donnée depuis son hôtel new-yorkais. « De nombreuses personnes s'y sont déjà rendues. Notre intention est d'explorer des lieux que nul pied n'a jamais foulés, et d'y contempler ce qu'aucun homme encore de ce monde n'a jamais vu. »

L'expédition compte ne passer que trois mois en Antarctique. L'utilisation systématique d'aéronefs pour la reconnaissance et le transport devrait permettre, selon Starkweather, de parcourir et de cartographier en quelques heures une étendue de territoire qui aurait demandé des jours d'exploration par des moyens traditionnels.

L'un des buts de l'expédition est de retrouver le camp avancé de l'expédition Miskatonic, dernière demeure du professeur Lake et de ses douze hommes. Ceux-ci furent les premiers à découvrir la chaîne des montagnes Miskatonic avant d'être décimés par une tempête foudroyante. Le relevé cartographique et l'ascension des sommets de cette chaîne, ainsi que la reconnaissance aérienne des territoires situés sur les versants opposés au Camp de Lake, constituent d'autres objectifs importants.

« Ces pics sont prodigieux », a déclaré Starkweather. « Ce sont les plus hautes montagnes du globe ! Ma mission est de conquérir ces sommets, d'en percer les secrets et de les partager avec l'humanité toute entière. »

« Nous avons le meilleur équi-

pement que l'on puisse s'offrir. Nous ne pouvons que réussir. » Starkweather, âgé de 43 ans, est un vétéran de la Grande Guerre. Il a dirigé des expéditions dans les contrées sauvages de quatre continents. Il était présent à bord du vol transpolaire *Italia* dont le crash, peu avant la fin de son voyage au-dessus de la calotte glaciaire arctique, a été rapporté par les journaux du monde entier.

Moore, âgé de 39 ans, est professeur de géologie. Il occupe la Chaire Smythe de Paléontologie de l'Université Miskatonic, et possède une longue expérience des climats hostiles, acquise sur le terrain. Il a déjà pris part à des expéditions en Arctique ainsi que sur le plateau himalayen.

Nos aventuriers ont pris connaissance de cet article. Ils savent que la future expédition est loin d'être finalisée et que des recrutements complémentaires sont prévisibles. Elle est organisée par le Professeur Moore et le Capitaine Starkweather. Le financement est privé. Mi juillet 1933, chacun trouve opportun de se rendre à l'Université Miskatonic pour visiter la collection de fossiles et en savoir plus sur l'histoire de la première expédition et sa fin tragique. Ainsi fut créée la communauté de l'ESM (Expédition Starkweather Moore). Michael Murlock a tenu un journal personnel de leurs extraordinaires aventures. Avec l'âge, il s'est décidé à coucher sur le papier son récit des Montagnes Hallucinées.

C'est ce témoignage unique que vous tenez entre vos mains.

Le maître du jeu et des arcanes



Présentation des explorateurs :

Gene Volstead

Il est né en 1899, d'un père américain, Johnny Volstead, dit Walker, originaire de Montpelier dans l'État du Vermont (Etats Unis) installé à Terre Neuve et de Marie Brisard dont la famille est arrivée à Miquelon en 1845 en provenance de Mesquer (France). Gene Volstead a une enfance marquée par une éducation rigoureuse avec des valeurs solides. La proximité avec la nature et le respect du rythme des saisons forment un tempérament de taiseux insensible.

Volstead s'embarque très tôt sur une goélette, le Brocéliande, où il occupe à bord les fonctions de piqueur puis de saleur.

Au décès de son père, il bénéficie d'un héritage qui lui permet à son tour de devenir armateur, en acquérant la goélette L'Eider auprès de Ludovic Le Moine de Saint Malo.

Après un temps passé sur les Grands Bancs de Terre-Neuve en quête de la morue de l'Atlantique, Volstead oriente son activité vers le commerce avec le Canada. Associé à d'autres armateurs, il se lance dans les échanges entre Halifax, Fort de France et Saint Pierre et Miquelon. Il renforce alors des amitiés avec plusieurs fonctionnaires garde-côtes du Canada, et aussi certains individus sans scrupule de Chicago. De son adolescence embarquée, il acquiert une parfaite maîtrise des couteaux, surins et autres bistouris. Son expérience des longues campagnes de pêche dans l'Atlantique Nord Ouest lui permet de développer des compétences pratiques en biologie marine et en climatologie.

A bord de l'Eider, nécessité oblige, Volstead démontre des qualités dans le domaine médical en assistant à plusieurs reprises des membres de son équipage blessés lors de campagnes de pêche.

Toujours à la recherche de nouvelles aventures et soucieux de préserver son patrimoine, Volstead accepte de participer à l'Expédition Miskatonic qui doit quitter New York le 2 septembre.



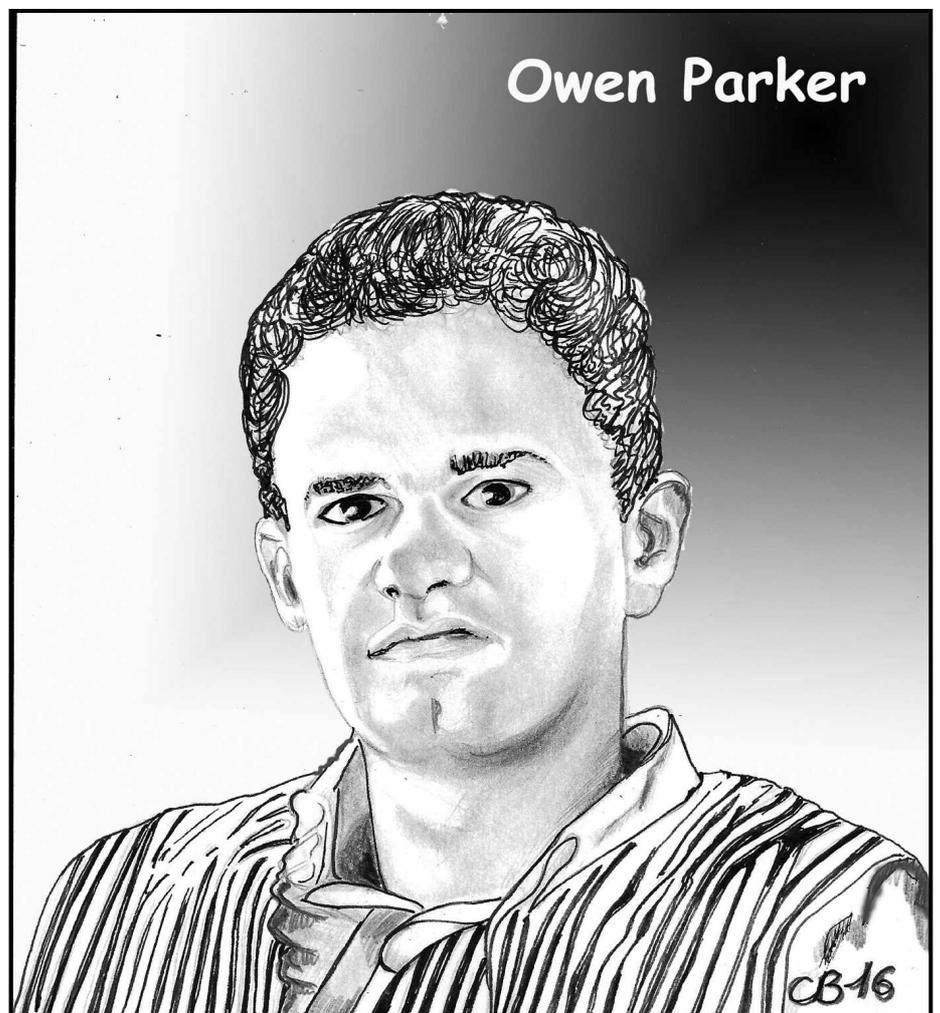
Owen Parker

Il est né à Coleraine près de Belfast, le 12 octobre 1904. Owen Fowler est le troisième garçon d'une fratrie de trois enfants. Son père, membre des Fenians, lui inculque très tôt des valeurs politiques révolutionnaires en faveur du nationalisme irlandais. A l'âge de 7 ans, son père est tué suite à une intervention de l'armée britannique dans un pub. Sa mère déménage alors chez un frère vivant dans un quartier populaire de Dublin. Scolarisé dans la rue, Owen se porte volontaire auprès de Joseph Plunkett, le poète nationaliste, et devient agent de liaison de la rébellion au sein de l'IRB au moment de la prise de la Poste de Dublin. Blessé sans gravité par un éclat d'obus, il reste quatre mois dans la prison de Kilmainham avant d'être libéré compte tenu de son jeune âge. S'en suit une période d'entraînement et d'engagement paramilitaire dans la résidence d'un ami proche de Plunkett au cœur des monts Wicklow sur les rives du lac Luggala. Pour éviter toutes représailles contre sa famille, il rompt le contact avec sa mère et son plus jeune frère, tandis que son frère aîné intègre l'armée britannique. Dès octobre 1917, Owen devient membre de l'Organisation des Irish Volunteers, toujours sur des missions d'observation et de transmission d'informations. Agent de liaison de Michael Collins dès 1919 au sein de l'IRA, il intervient directement au contact des «douze apôtres» chargés des basses œuvres de l'IRA.

Identifié par la police anglaise, sa tête est alors mise à prix pour la somme de 500 livres sterling. Il échappe de peu à une rafle des Blacks&Tans à Wespport au nord de Galway. Farouchement anti-traité, il s'éloigne alors de Collins pour rejoindre la ligne radicale des Républicains et prend une part active au cœur de la guerre civile. L'exécution de l'ensemble des membres de son groupement suite à une rafle en février 1923, l'avis de recherche à son encontre ainsi que les échecs répétés des activités anti-traité conduisent Owen à émigrer aux Etats Unis sous le nom d'emprunt d'Owen Parker au départ de Dublin quelques semaines après le dépôt des armes de sa cause.

Arrivé au mois de juin 1923 à New-York, Owen gravite autour de la mafia irlandaise locale sans prendre d'attaches. Exécutant différents contrats, il met à profit son expérience de la clandestinité afin de rester en dehors de toute organisation. Spécialiste du coffre-fort et de l'intrusion, il intervient ainsi pendant près de dix ans aux quatre coins des Etats Unis.

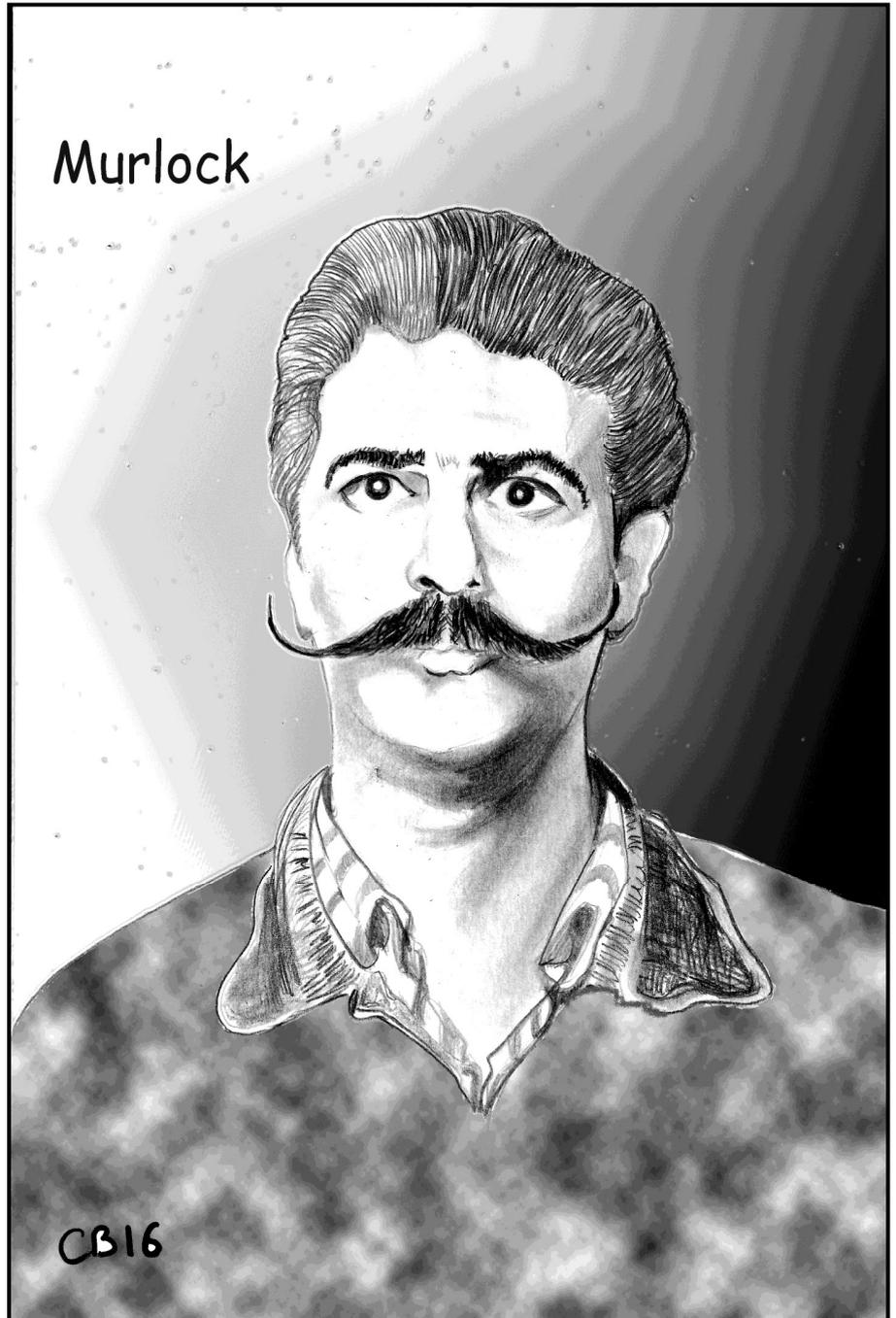
Apprenant que son plus jeune frère a fui également son pays natal, il entreprend, dès 1932, des recherches qui le conduisent finalement à l'Expédition Moore décimée en Antarctique.



Michael Murlock

Il est né le 29 août 1895 à Philadelphie non loin des quais du Port de la Delaware River où son père était grutier. Sa mère travaille dans une blanchisserie. Il est l'aîné d'une fratrie de cinq enfants. Il a une enfance heureuse et populaire. Habiter et vivre dans un port qui voit défiler une multitude de bateaux va développer chez le jeune Michael le goût de l'aventure pour aller voir ailleurs les gens, les couleurs, les odeurs. Il a une scolarité normale mais la barrière de classe ne lui permet pas de poursuivre ses études à l'Université. Il en garde un fort ressentiment envers les maîtres qui se repaissent du travail des autres et tiennent les hommes et leurs esprits en laisse. Cela le conduit à 16 ans vers les quais pour travailler. Là, il fréquente les milieux anarchistes et en devient un membre actif. La répression féroce des autorités vont conduire Michael à s'engager en 1916 dans l'armée. Par hasard ou par chance, il est affecté à *Lafayette Flying Corps*.

Cette escadrille fut dès lors déployée sur les zones de combat dans l'Est de la France. Elle prend le nom officiel d'Escadrille La Fayette le 6 décembre 1916.



Le 4 juillet 1917, de grandes cérémonies sont organisées à Paris à l'occasion de la fête nationale américaine pour célébrer l'entrée en guerre des États-Unis et l'arrivée en France des soldats américains. Une délégation de cette escadrille défile devant les statues de Washington et La Fayette, à Paris.

Le 15 août 1917, l'Escadrille La Fayette est citée à l'ordre de l'Armée.

Démobilisé en 1919, Michael reste dans le milieu de l'aviation. Il s'engage dans une troupe de cascadeurs de haute voltige qui se produit dans des meetings aériens. Il va ainsi parcourir le monde en tant que pilote, mécano, cascadeur. La Crise de 1929 va mettre un coup brutal à ce voyage sans fin.

La future expédition cherche des pilotes et des mécaniciens.

C'est une véritable aubaine pour Michael en quête d'aventure et de travail.

Cliff Hanger

Le père de Cliff, Sylvester Hanger, est né dans la ville de Reno dans l'état du Nevada. Sa mère, née Balboa Alba est originaire du Mexique. Cliff, l'aîné de cinq enfants, est né le 9 septembre 1905. Son père était pasteur autodidacte d'une église presbytérienne. Il l'emmène souvent à la chasse et à la pêche dans la Sierra Nevada. Il aime se promener et marcher dans ce massif montagneux et boisé. La Sierra Nevada devient vite le terrain de jeu du jeune Cliff. A l'aube de ses quatorze ans, par une matinée de printemps, il regarde le soleil se lever sur les monts qui l'entourent. Il a comme une révélation : "je veux voir le monde, le voir d'en haut". Il s'inscrit alors au Sierra, club d'escalade. Il fait son apprentissage d'alpiniste en escaladant les plus petits monts de la Sierra puis s'attaque à de plus grosses difficultés comme le mont Shasta et le mont San Jacinto. Il accompagne le célèbre alpiniste Norman Clyde avec qui il accomplit plusieurs premières ascensions. A 18 ans, il intègre l'université de Berkeley où il obtient son diplôme en géologie, archéologie et anthropologie. Durant ses vacances scolaires, il participe à de nombreux sauvetages et sauve plusieurs vies. Il a pu perfectionner ses compétences d'escalade et d'alpinisme mais également le ski, la raquette, la pêche, la chasse et le sauvetage en montagne.



Mais Cliff aspire à des horizons plus haut, plus lointain et plus difficile.

A cette époque, l'Everest attire tous les regards des passionnés. En 1920, la diplomatie britannique parvient à obtenir l'autorisation tant espérée du Tibet pour tenter l'ascension et explorer les vallées voisines.

Les premières ascensions à plus de 8.000 m attisent la soif d'aventure de Cliff. Ainsi en 1926, délaissant la fin de ses études, Cliff quitte son pays pour s'installer en Angleterre où il espère participer à une expédition himalayenne tant convoitée. Il intègre l'équipe de l'alpiniste britannique, George Ingle Finch, précurseur de l'utilisation de l'oxygène dans les expéditions himalayennes. Il fait ses premiers 8.000 m avec et sans oxygène. Durant cinq années, Cliff participe à de nombreuses expéditions en repoussant à chaque fois ses limites tout en perfectionnant ses techniques d'escalade et de survie.

En 1931, il revient aux Etats-Unis où il s'installe dans le parc Yosemite dans sa chère Sierra Nevada. Il devient guide de montagne. Il initie et perfectionne des débutants à la varappe, l'escalade et la randonnée. L'appel des cimes est plus fort que tout et il décide de participer à une périlleuse expédition en Antarctique... Cliff est un homme souriant et sympathique, mais jamais désinvolte. C'est un observateur éclairé de la montagne. Après de nombreuses années à parcourir les lieux les plus élevés du pays, il a compris qu'on gagne toujours à se montrer humble devant la nature. Devenu sauveteur, il cherche aussi bien à aider son prochain, à secourir les malchanceux qu'à mettre en garde les imprudents, sans jamais les blâmer car il sait combien les monts majestueux peuvent exalter ceux qui désirent les défier. La pureté de ces lieux fait parfois oublier qu'ils ne sont pas sans danger. Avalanches, crevasses, tempêtes de neige, falaises abruptes et corniches instables sont sans pitié. Au milieu des dangers, il a la lourde responsabilité des blessés qu'il transporte. Avec calme et fermeté et ce qu'il faut de sourire pour redonner espoir, il ramène les égarés chez eux ... en vie.

Junior Gland Cleef

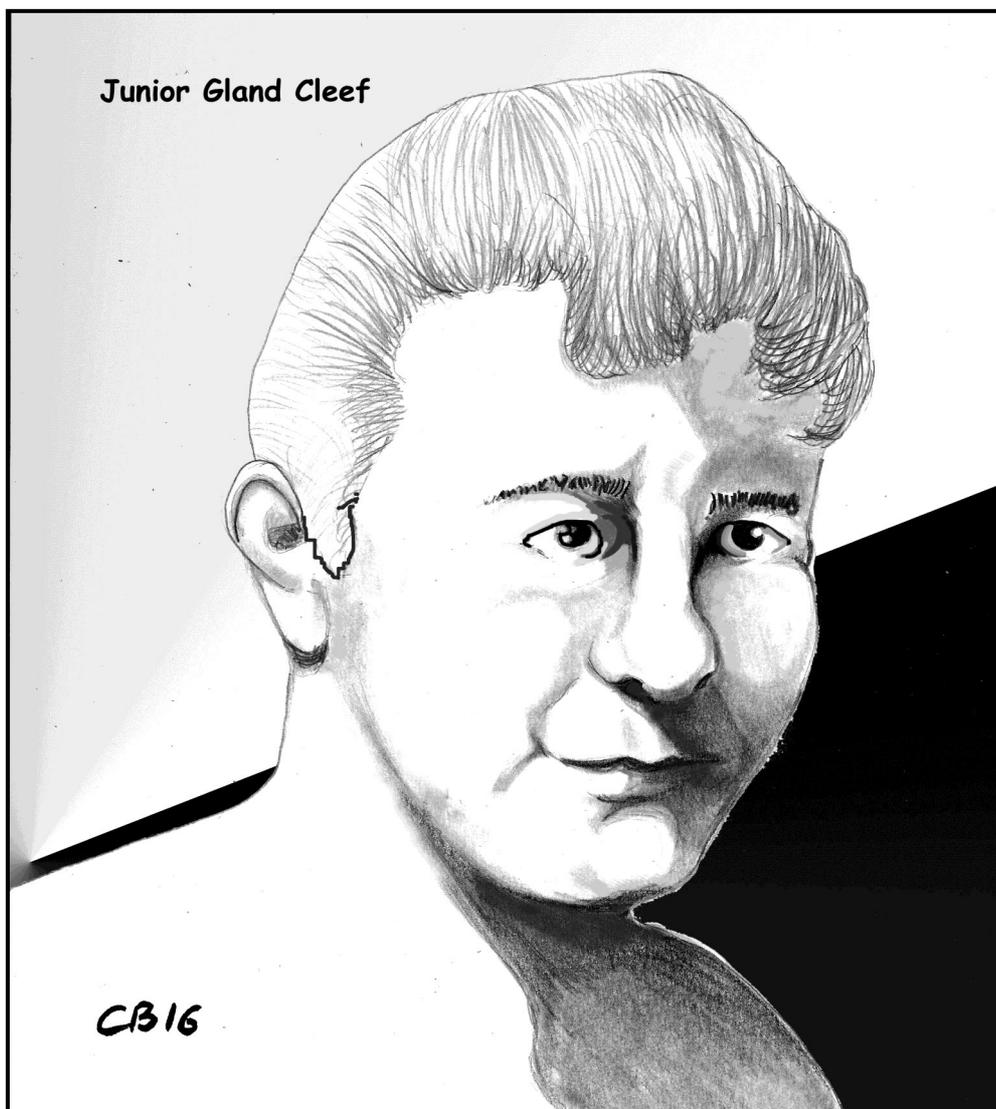
Le jeune gentleman Junior Gland Cleef (JGC) est issu d'une grande famille aisée de Géorgie. Il passe sa vie de dilettante entre ses études, ses hobbies et ses passions dans le Gotha américain des années 30.

JGC est né le 11 octobre 1910 dans la plantation de coton familiale à Stockbridge, tout près (32 miles) d'Atlanta, la capitale de la Géorgie et du Vieux Sud. Cette plantation est un véritable musée artistique et renferme des collections impressionnantes et des souvenirs historiques accumulés par la famille Gland Cleef.

Son enfance est marquée par l'absence d'un père trop occupé par ses affaires et d'une mère dépressive rongée par la mort en couche de Roberta, sa sœur jumelle décédée à la naissance.

Sa mère tente tant bien que mal de donner à leur fils unique une éducation aristocratique avec l'aide de sa nourrice, Mary Shields. Dès l'âge de 6 ans, JGC est mis entre les mains des plus grands précepteurs à la mode, en particulier, M. Pierre Gilliard. Son père se contente de le faire assister aux réunions caritatives, électorales et ludiques de la haute société de l'Etat.

Jeune adolescent, il passe son temps à la plantation, et fréquente les enfants de son âge, en particulier un nommé «El Gringo», fils d'un ouvrier agricole. Attiré par cette nouvelle liberté, il participe à de nombreux larcins et méfaits (vol de bétail, trafic d'alcool frelaté, extorsion de fonds, etc...) dans les environs de Stockbridge. Il entre même dans la bande des «Quemadores» où il apprend le combat de rue au bâton et à manier une arme, le vieux revolver de la Guerre de Sécession et des Guerres Indiennes de son grand père, Lee Gland Cleef.



Le père de JGC très courroucé par l'attitude de son fils éprouve malgré tout une certaine fierté : il lui rappelle son propre père, le Colonel Lee Gland Cleef, héros de la Guerre de Sécession et des Guerres Indiennes. JGC a reçu de son grand père le don des armes et en particulier du pistolet et de l'épée.

Voulant tirer parti de cette aubaine Arthur Gland Cleef engage les meilleurs maitres d'arme de l'époque (Lucien Gaudin, Gustaf Vilhelm Carlberg, Charles Charlemont, le colonel George Smith Patton Jr) pour parfaire son fils dans l'Art militaire. Comme son prestigieux grand-père, JGC sera officier et entrera à l'Académie militaire de West Point.

L'admission à West Point en 1928 de JGC est d'une facilité déconcertante, vu ses résultats aux épreuves militaires et ses lettres de recommandation. Pourtant, la proximité de New York, l'argent facile et le tempérament fêtard de JGC le font plus fréquenter le Cotton Club et les bas-fonds de la Grosse Pomme que les bancs de l'école. Il décroche de justesse et avec l'appui du colonel Patton son diplôme de « Bachelor ». A la suite de scandales plus ou moins facilement étouffés mais de plus en plus fréquents, on lui fait comprendre que sa carrière militaire s'arrêterait là.

Sous prétexte de prendre une année sabbatique, Junior use outrageusement de son nom et de la fortune de son père pour parcourir les pires lieux de débauche, de Las Vegas à Macao et goute à tous les plaisirs...

Son père l'envoie à Paris pour parfaire sa connaissance du monde des affaires, mais Junior connaît plus Le Moulin Rouge et La Goulue que les bancs de la Sorbonne. Son gout pour les Arts en sort renforcé.

Discrédité auprès de sa famille, il est renvoyé en Amérique.

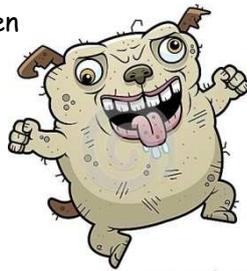
C'est à son retour à New York que commence cette histoire.

Les survivants de l'Expédition Lake-Dyer

Dans la salle des fossiles de l'Université Miskatonic, le hasard rassemble pour la première fois nos amis. Animés par la même curiosité autour de l'Expédition Lake-Dyer, nous apprenons très vite que le professeur Dyer est en congés de longue durée et que son retour de l'Expédition a été problématique, *«il est revenu fou»*. Gene Volstead se met en quête des deux marins survivants. Il finit par apprendre qu'ils sont morts l'année dernière dans un naufrage. Gene enchaine pour trouver les deux étudiants de l'Expédition, l'un est mort, écrasé par une voiture et un autre, Danforth, est dans un asile. Murlock retrouve les deux mécanos rescapés. Rien à signaler mais il apprend les principes de dégivrage d'un avion par grand froid. L'opérateur radio survivant M C Tigh confirmera les découvertes de Lake mais surtout que les corps retrouvés au camp de Lake étaient déchiquetés. Pendant que Cliff Hanger se rend auprès du professeur Pabodie, Owen Parker a le projet de visiter en douce le bureau de ce dernier; quant à Junior Gland Cleef (JGC), il papillonne.

L'entrevue avec le sévère professeur Pabodie tourne court. Ce dernier ne lâche rien et reste intransigeant : *«L'humanité n'a rien à faire là-bas, n'y allez pas!»*. Il est plus loquace sur son très efficace matériel de forage.

Malgré toutes les précautions infinies qu'Owen bureau de Pabodie, il se fait « gauler » gardien de l'Université et son roquet



a mises en œuvre pour sa visite coupable du comme un débutant par Washington le vieux cacochyme. Il part penaud et bredouille.

Le jeune Gland quant à lui négocie au prix sait de l'expédition antarctique menée par apprenons que ce document est en vente Quand à Dyer, il a quitté Arkham pour de longs congés, on ne lui connaît ni de famille, ni d'amis.

fort un document rare, *«Ce que le monde l'Université Miskatonic»*. Le lendemain, nous à l'Université pour la modique somme de 5 \$.

Ce que le monde sait de l'expédition antarctique menée par l'Université Miskatonic (1930-1931)

La plus grande partie de ce qui suit a été révélée au grand public via la puissante station radio-émettrice de l'*Arkham Advertiser* située à Kingsport Head, dans le Massachussetts.

L'expédition a débarqué sur l'île de Ross, dans la mer du même nom. Après plusieurs vérifications sur l'équipement de forage et des explorations du mont Erebus ainsi que d'autres points d'intérêts locaux, l'équipe au sol, constituée de 20 hommes, 55 chiens et de matériel, a construit un camp semi-permanent sur une barrière située à proximité, avant de préparer les cinq gros avions Dornier au décollage.

Employant quatre des avions (le cinquième étant gardé en réserve au camp sur la barrière), l'équipe établit un deuxième camp de base sur le plateau polaire, de l'autre côté du sommet du glacier Beardmore (Latitude 86°7' Longitude Est 174°23'), et s'employa à explorer le sous-sol des environs en utilisant du matériel de forage et de dynamitage. Du 13 au 15 décembre 1930, Pabodie, Gedney et Carroll escaladèrent le mont Nansen. De nombreux fossiles du plus grand intérêt furent découverts durant la campagne d'excavation.

Le 6 janvier 1931, Lake, Dyer, Pabodie, Daniels et une dizaine d'autres s'envolèrent directement vers le pôle Sud à bord de deux appareils. À une reprise, ils furent contraints de se poser durant plusieurs heures pour cause de vents violents. D'autres vols d'observation furent réalisés vers des lieux de moindre intérêt durant toute la semaine qui précéda et celle qui suivit cette sortie.

Le planning de l'expédition envisageait de déplacer toute l'opération de 800 kilomètres vers l'est à la mi-janvier, dans le but d'établir une fois pour toutes si l'Antarctique formait un seul continent ou bien deux. Durant cette période, le grand public apprit que Lake, le biologiste, avait milité énergiquement pour qu'une mission d'exploration vers le nord-ouest soit organisée avant le déménagement du camp de base. En conséquence, au lieu de décoller vers l'est le 10 janvier comme prévu, l'équipe resta sur place tandis que Lake, Peabodie et cinq autres explorateurs organisaient une expédition en traîneau vers ces terres inexplorées. Celle-ci s'étala du 11 au 18 janvier et fut une réussite scientifique complète, assombrie seulement par la perte de deux chiens lors de la traversée d'une grande arête de glace. Durant la même période, un abondant matériel et de nombreux bidons de carburant furent amenés par avion aux membres de l'équipe restés au camp du glacier Beardmore.

Le plan d'action officiel de l'expédition fut à nouveau modifié par la décision d'envoyer une importante équipe vers le nord-ouest, sous la direction de Lake. Cette équipe quitta le glacier Beardmore en avion le 22 janvier, et envoya par radio transmetteur de nombreux comptes rendus à l'*Arkham*, afin que celui-ci puisse les diffuser au monde entier. L'équipe était constituée de 4 avions, 12 hommes, 36 chiens et de tout le matériel de forage et de dynamitage. Plus tard dans la journée, la mission atterrit à 500 kilomètres à l'ouest; les hommes creusèrent et dynamitèrent le sous-sol jusqu'à découvrir de nouveaux échantillons,

notamment des fossiles de l'époque cambrienne particulièrement intéressants. Encore plus tard, l'équipe de Lake annonça avoir en vue une nouvelle chaîne montagneuse, plus haute que toutes celles connues en Antarctique jusqu'à présent. Sa position approximative était de latitude $76^{\circ}15'$ et de longitude Est $113^{\circ}10'$. Ils la décrivent comme une chaîne de très grandes proportions, et certains indices laissent supposer l'existence de phénomènes volcaniques. L'un des avions fut forcé de se poser sur ses contreforts et fut endommagé lors de l'atterrissage. Deux autres avions se posèrent à proximité et installèrent le camp, tandis que Lake et Carroll prirent quelque temps pour longer de près les sommets à bord du quatrième appareil. Ils mentionnèrent avoir vu sur les plus hauts pics des formations singulières en forme de cubes, des colonnes et des entrées de caverne, le tout d'étrange aspect. Lake estima que les points culminants de la chaîne montagneuse devaient atteindre 10 000 mètres. Dyer contacta les navires et ordonna aux équipages de préparer l'envoi de grandes quantités de matériel à un nouveau camp de base qui serait installé au pied de cette chaîne montagneuse jusqu'alors inconnue.

23 janvier. Lake fit des remarques sur la possibilité de rencontrer de violents ouragans dans la région, et annonça qu'ils débutaient de nouveaux essais de forage près du nouveau camp. On décida que l'un des avions retournerait au camp du glacier Beardmore pour récupérer les hommes restant ainsi que tout le carburant qu'il pourrait transporter. Dyer affirma à Lake que lui et ses hommes seraient prêts en 24 heures.

On ne reçut plus aucun mot du Camp de Lake. La tempête fut si violente qu'elle menaça même d'engloutir le camp de Dyer sous la neige. Durant les premières heures, on imagina que les radios de Lake étaient en panne, bien que le silence prolongé des quatre transmetteurs fût très inquiétant. Dyer fit appeler l'avion de réserve de McMurdo afin de le rejoindre au glacier Beardmore dès que la tempête se serait apaisée.

25 janvier. La mission de secours de Dyer quitta le glacier Beardmore avec dix hommes, sept chiens, un traîneau et beaucoup d'espoir. Leur avion, piloté par McTighe, décolla à 7 h 15 du matin. Plusieurs bourrasques d'altitude rendirent le trajet difficile. McTighe déclara qu'il avait atterri au Camp de Lake à midi et que l'équipe de secours était arrivée sur les lieux saine et sauve.

16 heures, le même jour. Les hommes de Dyer diffusèrent une annonce radio : tous les membres de l'équipe de Lake avaient été tués et le camp presque totalement détruit par les vents incroyablement violents de la nuit précédente. Le corps

de Gedney était porté disparu, probablement emporté par le vent ; les autres explorateurs avaient été retrouvés morts et si mutilés par les éléments que le transport des corps était rendu impossible. Aucun des chiens n'avait non plus survécu ; les chiens de Dyer, quant à eux, étaient très nerveux aux alentours du camp et singulièrement autour des quelques restes des spécimens découverts par Lake. Les fragments restants de cette nouvelle espèce – les « Anciens » du biologiste – étaient endommagés, mais suffisamment complets pour attester que les descriptions du scientifique avaient très certainement été tout à fait précises. Il fut décidé qu'une équipe de reconnaissance prendrait place dans un avion allégé pour survoler les plus hauts sommets de la chaîne montagneuse, avant que tout le monde ne rentre au camp de base.

Le reste de la journée fut rempli de nouvelles fantastiques et révolutionnaires, qui ébranlèrent le monde scientifique. Une tête de foret avait mis à jour une grotte, et la dynamite avait permis de dégager une ouverture suffisamment large pour y entrer. L'intérieur de la grotte calcaire s'était révélé contenir une pléthore de magnifiques fossiles. À partir de cette découverte, les messages ne furent plus délivrés directement par Lake mais dictés d'après les notes qu'il écrivait sur le site d'excavation et envoyait au transmetteur par un messager.

Dans l'après-midi, les comptes rendus se succédèrent. Un nombre époustouflant de spécimens avait été découvert dans la grotte, certains d'entre eux remontant aux ères siluriennes et ordoviciennes, tandis que d'autres ne remontaient qu'à la période oligocène. Rien ne datait de moins de 30 millions d'années. Fowler découvrit des empreintes triangulaires striées sur une strate fossile de l'époque comanchienne dont la parenté avec d'autres découvertes par Lake lui-même dans une ardoise archéenne, ailleurs sur le continent, était indiscutable. Ils en conclurent que les auteurs de ces stries étaient les membres d'une espèce qui s'était perpétuée sans autre changement que des modifications morphologiques mineures durant une période de 600 millions d'années – et qui était « déjà évoluée et spécialisée voilà mille millions d'années, quand la planète était jeune et encore peu de temps auparavant inhabitable pour n'importe quelle forme de vie ou structure protoplasmique normale. Reste à savoir quand, où et comment un tel développement biologique a pu avoir lieu. »

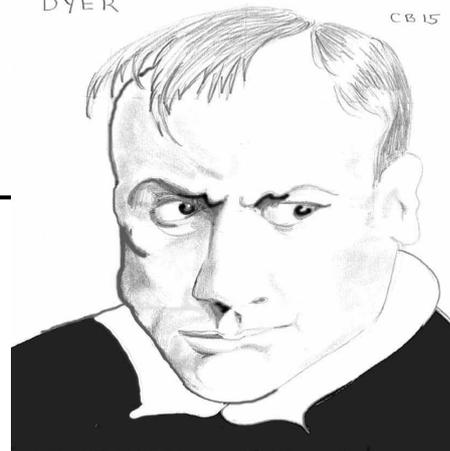
26 janvier. Tôt le matin, un compte rendu de Dyer relata son expédition avec Danforth dans les montagnes. Il décrit l'incroyable difficulté qu'ils eurent à atteindre une altitude suffisante pour franchir les cols les plus bas, à 7 300 mètres. Il confirma l'opinion de Lake selon laquelle les sommets les plus hauts étaient d'une strate très primitive, intacte depuis au moins l'époque comanchienne. Il parla des formations en cubes sur les flancs des montagnes, et mentionna que certains des défilés repérables devaient permettre la traversée à pied, bien que la raréfaction de l'air à ces altitudes constitue un réel problème. Dyer décrit le versant de l'autre côté des montagnes comme un « super-plateau haut et vaste aussi ancien et immuable que les montagnes elles-mêmes – six mille mètres de haut, avec des formations rocheuses grotesques en saillie à travers une mince couche glaciaire, et des contreforts bas échelonnés entre la surface du plateau et les à-pics des plus hauts sommets. » Les hommes de Dyer passèrent la journée à enterrer les corps et à récolter les livres et les notes rescapés, en prévision du voyage de retour.

27 janvier. L'équipe de Dyer revint au glacier Beardmore par un vol sans escale à bord de trois avions : celui par lequel ils étaient venus, et les deux appareils les moins endommagés parmi les quatre emmenés par Lake.

28 janvier. Les avions furent de retour au détroit de McMurdo. L'expédition rangea tout son matériel et quitta les lieux rapidement.

DYER

CB 15

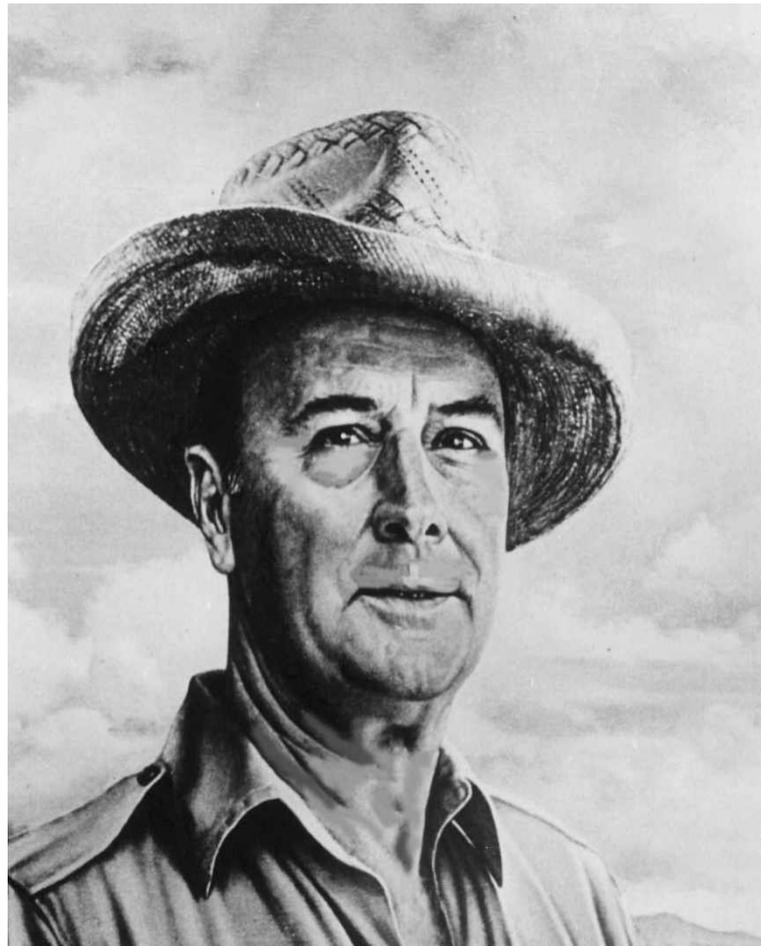


Professeur DYER

L'intrépide Starkweather et le réservé Professeur Moore

James Starkweather apparaît comme l'archétype du grand, sombre et bel officier britannique. Eloquent, il adopte une attitude irréprochable avec ses pairs mais se montre condescendant avec les femmes. Né le 15 janvier 1890 d'une famille respectable mais désargentée, il fit son éducation à Eton, à Christ Church, puis à Oxford. Il obtint un ruban bleu lors d'un match de rugby opposant son école à Cambridge. Après ses études, il part en Rhodésie pour travailler dans le Service Civil.

En 1914, il rejoint l'armée britannique et combat jusqu'à la fin de la guerre. Il y gagne le grade de capitaine. A la fin de la guerre, il monte une affaire dans laquelle il devient "guide de safari" pour les riches touristes au Kenya. Il mène également une expédition universitaire à la recherche des ruines d'une cité dans le bassin du Congo. En 1920, il organise un safari d'agrément pour la fille du riche Lexington au cours duquel il fait preuve d'héroïsme et sauve la belle héritière. L'histoire fait le tour des journaux et sous-entend une liaison houleuse.

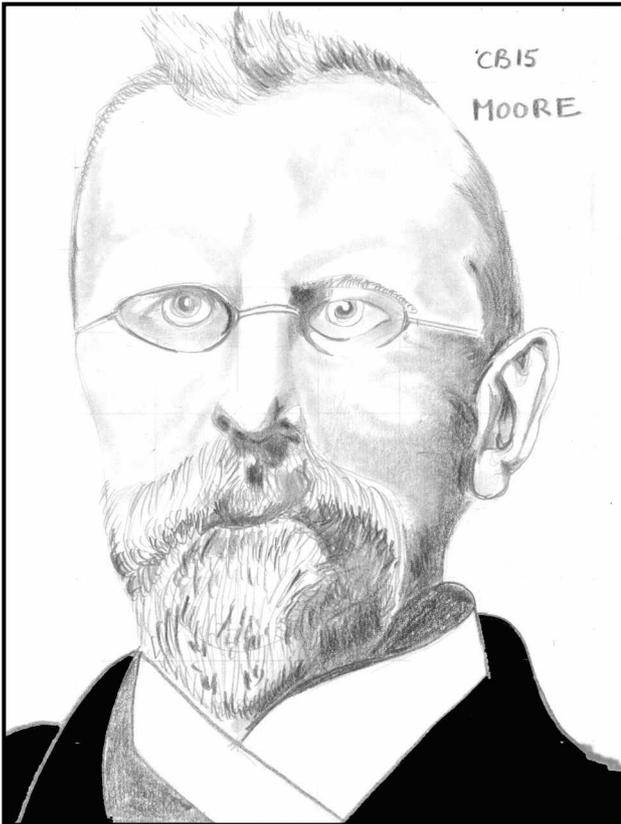


En 1922, Starkweather est chargé par la fondation Chandler et l'Université de Californie de mener une expédition de cinq mois à travers 1.900 kilomètres de désert en Australie. L'expédition rencontre beaucoup de difficultés dues notamment au manque d'eau mais en réchappe néanmoins.

Trois ans plus tard, Starkweather mène un groupe de géologues dans l'exploration du plateau occidental de l'Himalaya. Plusieurs porteurs et guides locaux y trouvent la mort mais d'importantes découvertes scientifiques permettent de qualifier cette expédition de succès. Starkweather a décrit cette équipée dans un livre intitulé *"Survivre sur le toit du monde"* publié en 1926

L'année 1928 marque une forte déconvenue pour Starkweather. Il finance et participe à l'Expédition Italia, chargée de survoler le pôle nord grâce à un dirigeable. Cette expédition est un fiasco, lorsque l'appareil s'écrase durant son voyage de retour. Des expéditions de secours sont envoyées récupérer les survivants, mais elles sont très mal organisées pour la plupart et se trouvent elles-mêmes en difficulté. Près d'un tiers de l'équipage de l'Italia trouve la mort. D'autres survivent plus de deux mois sur la banquise. Starkweather a la chance d'être sauvé rapidement, mais il a englouti une grande partie de sa fortune dans cette aventure. Il est retourné depuis à ses affaires de safari, avec entre deux, sa participation en 1929 à une expédition scientifique au Costa Rica, dirigée par le professeur William Moore...

C'est ce dernier qui fait appel à lui pour l'organisation de cette Expédition en Antarctique.



Né en 1895, le professeur William H. Moore est un géologue et paléontologue américain reconnu exerçant à l'Université Miskatonic d'Arkham.

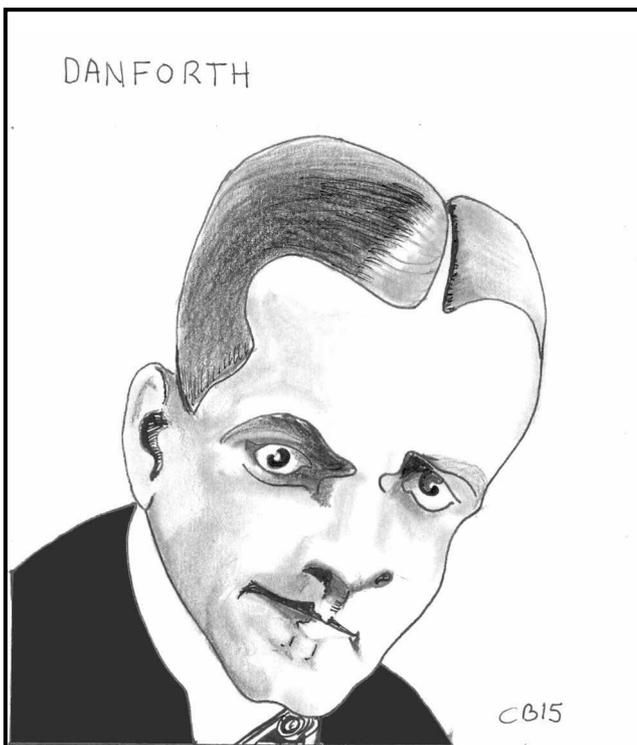
Il a fait ses études au sein de cette même université et y a obtenu brillamment une thèse de doctorat portant sur "*La réévaluation de l'âge de la Terre*". Il part enseigner et effectuer ses recherches quelques années à Yale pour se spécialiser dans la stratigraphie. Puis il passe une thèse d'Etat intitulée "*Les dynamiques dans la composition théorique des astéroïdes, basée sur l'analyse de la composition et de l'organisation des éléments au sein de diverses météorites*". Il est alors recruté par l'Université Miskatonic par son mentor William Dyer en 1922.

En 1923, il organise une expédition scientifique en Arctique afin de prélever des carottes de glace pour les dater avec la nouvelle technologie de datation radioactive mise en place 20 ans plus tôt par Bertrand Boltwood.

En 1925, il participe à une expédition de l'Université Miskatonic étudiant les plateaux de l'Himalaya, puis il part en Afrique du Sud et dans le Minnesota durant les étés 1927/28 pour trouver des roches superficielles anciennes.

En 1929, fort de ses succès, il est nommé à la chaire Smythe de Paléontologie de l'Université Miskatonic, ce qui lui permet d'organiser un nouveau voyage au Costa Rica. Il participe aux préparatifs de l'Expédition Miskatonic pour l'Antarctique avec son ami William Dyer mais ne peut effectuer le voyage, retenu par une pneumonie. Au retour de son mentor, il se dispute sévèrement avec ce dernier sur le plan scientifique, la dispute va aboutir au départ de Dyer et poussera William Moore à monter cette nouvelle expédition.

Les aventuriers enquêtent...

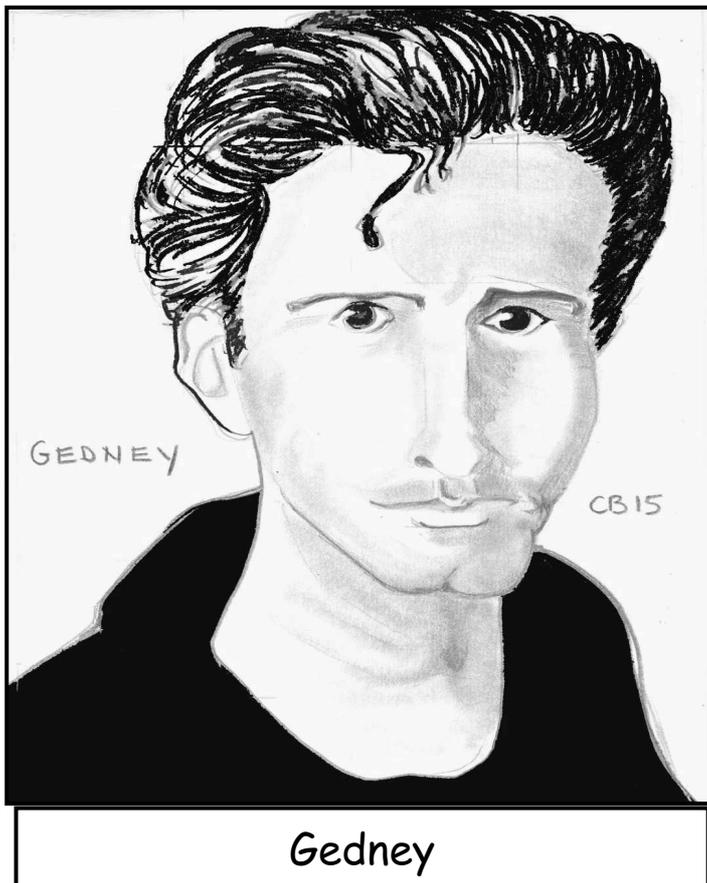


Toujours à la recherche de Danforth, l'étudiant biologiste revenu de l'Expédition Moore, une piste nous mène à l'Hôpital Central de Boston, mais nous apprenons qu'il est ressorti en mars 1932 après un long séjour. Aux dires des soignants, il allait mieux et durant son hospitalisation, il a eu très peu de visites hormis celles de Pabodie et Moore. Ils pensent qu'il a dû retourner à l'Université. Le gardien Washington nous en dira plus : il parle d'une sale affaire. A la fin du printemps 1932 lors de la cession des examens, il a surpris Danforth qui furetait de nuit dans le hall de géologie, « Une honte ! » s'exclame le gardien. La sanction a été immédiate, exclusion de l'Université et depuis pas de nouvelles ! Nous nous procurons son dossier universitaire: il y est noté que c'est un étudiant moyen, arrogant et indiscipliné mais qu'il a un bon profil pour l'expédition, des connaissances en électricité et radio.

Owen Parker, intrépide et déterminé, réussit à pénétrer dans l'appartement de Dyer. Il est propre et bien rangé. Malgré tous nos efforts, il n'y a rien de remarquable, sinon l'absence des vêtements d'été de Dyer et quelques photos encadrées de l'île d'Hawaï. Peu après, nous aurons confirmation que Dyer avait effectué il y a quelques années un séjour à Hawaï.

De son côté, Gene Volstead a eu une idée: trouver le journaliste le plus compétent en expédition «polaire». Ses investigations vont le conduire rapidement vers les locaux de l'Arkham Advertiser et auprès du journaliste Angus Mattheson, l'homme lui explique que la première expédition a été une très bonne affaire éditoriale et qu'il est prêt à récompenser fortement celui qui lui fournirait régulièrement des informations sur la future expédition.

Le jeune JGC n'hésite pas à dépenser l'argent paternel et tout de go, se déleste de 300 \$ pour embaucher un détective qui a pour mission de trouver Dyer à Hawaï.



Le fin limier nous confirme la présence du professeur mais indique qu'il refuse de nous parler ou de nous fournir un quelconque document sur la première expédition, cela nous confirme qu'il cache des choses. JGC, bien décidé à dénouer l'affaire, se fend de 300\$ pour organiser le cambriolage de la villégiature de l'enseignant. Le détective finit par mettre la main sur des carnets donc un relatant l'expédition polaire mais « Damned !!! », les pages relatant les journées du 24 au 26 janvier ont été arrachées sinon le reste est conforme à ce que l'on a déjà lu.

Nous concentrons nos investigations sur les trois mécaniciens avion survivants de l'expédition: Willy, Williamson, et Watskins. Mais très vite, c'est l'impasse: le premier a migré à Indiana, le second est quelque part au Texas, et le troisième est mort dans un accident d'avion.

Reste la piste du disparu, le fameux Gedney, un jeune ingénieur qui a travaillé avec la foreuse de Pabodie. Disparu et présumé mort, les membres de l'expédition le disent à l'origine du massacre du camp de Lake suite à un accès de folie des glaces. Nous apprenons par Pabodie que c'était un élève sérieux et rigoureux comme lui et "*pète couille*" comme lui...

En relisant ses notes, Murlock fait remarquer que les fossiles et les restes «des Anciens» ont été ramenés à l'Université. Une visite nocturne des réserves de l'aile de biologie s'impose. Owen organise l'affaire à la façon des professionnels, surtout que le terrible Washington et son cerbère veillent. A 21 heures, sur site, Murlock fait le guet pendant que nos investigateurs se coulent dans l'ombre des salles du hall de biologie. Il leur faut un certain temps pour trouver les réserves et encore plus pour localiser celles de l'expédition. Mais bientôt, les voilà devant le saint Graal, des restes et des os fossilisés mais leurs connaissances en la matière frisent le zéro absolu. Gland Cleef, très dépité, se console en dérobant une pièce qui lui semble importante. Le retour sera bruyant mais Washington et son roquet devaient se reposer. Nous aussi, allons-nous reposer car demain se tient à New York notre entretien d'embauche pour intégrer l'Expédition Starkweather Moore, l'ESM!

Embauche et lingot d'or

Le 1 août à 10 heures, nous nous rendons à notre rendez-vous dans un hôtel du centre de Manhattan. Chacun notre tour, nous passons un entretien très professionnel conduit par le couple Starkweather/Moore.

- ◆ Gene Volstead est retenu comme infirmier.
- ◆ Michael Murlock est embauché comme mécanicien et futur copilote.
- ◆ Cliff Hanger est pris comme assistant maitre chien et alpiniste.
- ◆ Owen sera retenu après quinze jours de réflexion comme mécanicien «spécialisé en explosifs».

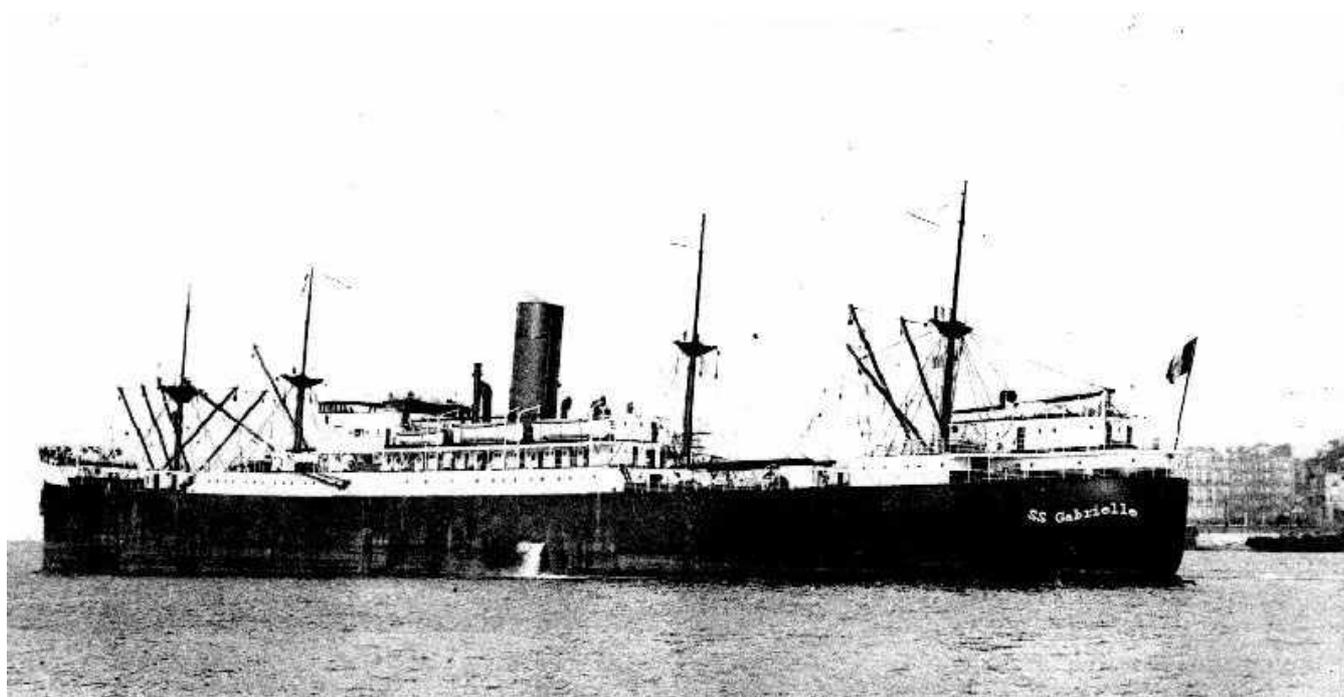
Reste le cas du jeune pédant Junior Gland Cleef, le dilettantisme n'étant pas à proprement parler une fonction recherchée pour une expédition polaire. Mais le garnement a de la ressource au sens propre et figuré. Il fait étalage de sa grande culture artistique et de son savoir-vivre bourgeois mais le regard étonné de ses interlocuteurs laisse présager un échec cuisant. Ni une ni deux, Le Gland ouvre sa sacoche pour en sortir un lingot d'or d'un kilo et une belle liasse de billet. L'affaire est dans le sac. Gland sera assistant, une sorte de «page» auprès de Starkweather.

On nous donne congés pour un mois et un rendez-vous pour le 1 septembre dans cet hôtel pour un briefing général avec tous les membres de l'ESM (Expédition Starkweather Moore).

Le SS Gabrielle

Le jour J, nous sommes accueillis et assaillis par une nuée de journalistes en mal de scoop. A la réception, on nous informe que nous avons des chambres réservées pour deux semaines et on nous invite à en prendre possession. Chacun y trouvera un mot, l'invitant à se rendre au plus tôt et discrètement sur le SS Gabrielle, amarré sur un des quais du port de New York.

Sur site, nous découvrons un grand entrepôt et, amarré à un embarcadère, un cargo à vapeur. Il fait 104 m de long et 14 m de large, hauteur 13 m, coque en fonte et 4 ponts.



Les membres de l'ESM

Un groupe d'hommes se tient sur la passerelle. Le professeur Moore nous accueille et nous informe qu'il y aura un briefing quotidien à l'hôtel tous les matins à 8 heures et nous invite, après avoir déjeuné, à nous rendre auprès de M Sykes pour prendre nos mesures afin de réaliser notre paquetage polaire puis, direction le jeune Dr Greene pour une visite médicale complète, et pour finir, photo individuelle et de groupe. Le professeur nous fait part de quelques généralités sur l'Expédition. Elle sera composée de 33 membres plus 16 marins. Elle comprendra hormis Starkweather et Moore : 9 scientifiques, 3 guides polaires, 3 techniciens (plus Owen), 6 assistants de camps (plus Gland Cleef et Gene), 3 assistants et maitres chiens (plus Hanger), 6 pilotes et mécaniciens (plus Murlock). Les jours qui suivent vont nous permettre de faire plus ample connaissance avec les membres de l'ESM. Nous dressons un rapide descriptif avec nos premières impressions. Junior Gland Cleef s'est rapproché de Starkweather et ce dernier n'a pas tardé à lui confier une mission, nous surveiller...

Les scientifiques

- Willard Griffith, géologue, Université de Cornell, 34 ans, ambitieux
- Charlie Porter, assistant de Willard Griffith, 40 ans, un homme énergique
- Docteur Richard Greene, médecin, 27 ans, calme et sérieux, il est en fait enthousiaste et prêt à tout
- Morehouse Bryce, 29 ans, jeune paléontologue, ras
- Timothy Cartier, 29 ans, assistant de Bryce, tout aussi jeune
- Charles Myers, 34 ans, archéologue, farfelu mais très motivé, croit en une civilisation antarctique
- Avery Giles, 21 ans, assistant de Myers, curieux et pas clair
- Pierce Albermarle, 33 ans, météorologue
- Douglas Orgelfinger, 26 ans, assistant d'Albermarle, le bon élève
- Samuel Winslow, 26 ans, glaciologue, le génie du groupe qui s'intéresse à tout. Brillant.

Les assistants de camps

- Tomas Lopez, 24 ans, homme à tout faire, ex-jardinier de l'Université Miskatonic, recruté directement par Moore (à surveiller)
- Hidalgo Cruz, manœuvre, 38 ans, un grand costaud pas futé, recruté par Starkweather (à surveiller)
- Maurice Coll, 19 ans, manœuvre et des muscles

Les techniciens

- Louis Laroche, 34 ans, canadien opérateur radio et électricien, pas commode
- Albert Gilmore, 37 ans, il a été gravement brûlé lors de la guerre, il s'occupe des forages
- Michael O'Doul, 29 ans, très religieux, il s'occupe des forages

Les guides polaires

- Nils Sorensen, guide polaire, alpiniste, l'ainé des frères Sorensen, un homme réservé, c'est l'alpha du type nordique à l'écoute de son environnement.
- Gunnar Sorensen, guide polaire, alpiniste, plus jovial que son aîné et un grand pédagogue de la survie en milieu polaire.
- Peter Sykes, guide polaire, 34 ans, canadien, rude aventurier de taille moyenne avec de longs membres, un visage étroit encadré de cheveux sombres et dans lequel s'ouvre une large bouche.



Les muchers

- Gregor Pulaski, maître chien, chef en second des équipes de traineaux, polonais massif et joyeux qui adore ses chiens qu'il connaît tous sur le bout des doigts et qui sont sa priorité.
- Enke Fiskarson, maître chien, norvégien, un grizzly blond paille qui ne vit que pour ses chiens.
- Olav Snabjorn: maître chien, un homme simple, dévoué à ses amis canins.

Les pilotes/mécaniciens

- Douglas Halperin, pilote, 30 ans, américain, un homme calme et facile à vivre, taciturne mais compétent.
- Ralph DeWitt, pilote, 35 ans, américain, un gaillard massif et velu, aux cheveux sombres et aux yeux bruns foncés, qui semble renfermé sur lui-même et un peu maussade quand il est au sol.
- Lawrence Longfellow, un ingénieur mécanicien de 40 ans, américain, un homme timide sorti des machines, il paraît très loyal envers ses collègues.
- Alan "Colt" Huston, ingénieur mécanicien, 31 ans, américain, ce bavard est capable de débiter des histoires tout en effectuant une réparation des plus minutieuses.
- Patrick Miles, technicien mécanicien avion, 33 ans, américain, son humour noir et sa personnalité morose lui donnent un air perpétuellement insatisfait, présentant des désastres imminents et s'inquiétant constamment.

Le commandant J B Douglas

Le 2 septembre à 8 h, premier briefing de Starkweather. L'homme est martial, il nous présente son plan de marche de l'Expédition. Dès ce jour, phase de chargement et d'inventaire de toute la logistique nécessaire, elle sera supervisée par Moore. Le départ est prévu pour le 14 septembre. Nous devrions établir notre premier camp de base sur la barrière de Ross vers le 1 novembre. Puis deuxième camp au plus près de celui de Lake et enfin projection vers la fantastique chaîne de montagne et son plateau inconnu pour un retour prévisible début février 1934.

Il nous apprend que nous ne sommes pas la seule expédition antarctique en course et que la concurrence va être sévère. Tout sourire, l'homme annonce une recrue de choix en la personne du Capitaine J. B. Douglas. C'est l'ex capitaine du Brick Arkham lors de la première expédition. Il nous demande de nous taire car il réserve la primeur de l'information à la presse. Il demande à Gland Cleef de s'occuper de l'accueil et de l'intendance du commandant.

Tout le monde se retrouve sur le quai de la Gabrielle et Moore distribue les tâches.

Murlock part trois jours à Trenton avec l'équipe aviation pour réceptionner et préparer les 2 Boeing 247 plus un monoplan Fairchild FC-2W. Les autres sauf Gland doivent aider à l'inventaire général et la préparation des chargements ainsi qu'à la fabrication des cages pour les chiens



Inventaire et imbroglio

Très vite, la situation est chaotique. Il manque du matériel ou il n'est pas à sa place, ou mal conditionné, voire défectueux. Le professeur ne sait plus où donner de la tête. Nos investigateurs soupçonnent les dockers d'être responsables de cette situation mais, en attendant, proposent leurs bons offices à Moore qui accepte. Gene, Owen, et Hanger s'emploient à remonter les factures par rapport à l'inventaire établi. Ils constatent ainsi de graves anomalies. Commence pour eux un très long travail de recollement pour aboutir dans les jours prochains à un inventaire cohérent par rapport à ce qu'il y a réellement sur les quais et ce qu'il est nécessaire de commander ou de réparer.

Starkweather, mis au courant de cet imbroglio, peste et tempête après Moore et les subalternes mais ne bouge pas l'ombre d'un petit doigt pour aider.

De son côté, Gland Cleef imagine une belle réception pour J. B. Douglas mais tombe de haut quand il apprend que le commandant sera logé dans un hôtel minable dans le Bronx. N'écouterant que son cœur généreux, il propose à Moore d'aller au devant de Douglas qui réside dans le nord de New York. Le professeur recadre sèchement l'éphèbe, Moore est très fatigué...

L'aviation moderne

Michael Murlock et l'équipe aviation réceptionnent deux superbes Boeing 247 neufs et le monoplan Fairchild spécialement modifié à Trenton.

Les principales caractéristiques des Boeing sont : 12 passagers—270 Km/h—130 litres/h—4.100 Km d'autonomie—7 tonnes—altitude max 7.000 m.

Il faut environ une piste de 400 m pour atterrir et décoller. Durant 3 jours, toute l'équipe s'emploie à adapter les avions aux conditions polaires et à les démonter avant d'être chargés sur des camions en direction de La Gabrielle.



Volstead et Parker même combat!!!

Le 3 septembre à 8h du matin, briefing. Toute la salle bruisse des infos du journal qui annonce l'arrivée du commandant J. B. Douglas. Starkweather, l'œil pétillant et sourire en coin, savoure l'effet de son coup de communication auprès d'un public déjà conquis, avec un Gland admiratif et survolté. Le Capitaine est si satisfait que les lourds problèmes de logistique (« *c'est l'affaire de Moore* ») sont promptement évacués.

LE COMMANDANT DOUGLAS REJOINT L'EXPÉDITION

Le célèbre capitaine de retour dans les eaux antarctiques.

New York (UPI) – Le commandant J. B. Douglas, capitaine de la marine marchande réputé et ancien commandant du brick *Arkham*, retournera dans les eaux antarctiques à la fin de cette année.

James Starkweather, le célèbre explorateur et codirigeant de la prochaine expédition Starkweather-Moore à desti-

nation de l'Antarctique, a annoncé aujourd'hui que M. Douglas avait accepté de reprendre du service et de commander le navire de l'expédition durant son voyage vers le pôle.

« Le commandant Douglas apportera une contribution inestimable à notre expédition », a déclaré M. Starkweather. « Non seulement il a une connaissance personnelle de la plupart des dangers et des risques du pôle

Sud, mais c'est aussi un explorateur et un aventurier accompli. L'expédition tirera un bénéfice considérable de son expérience des climats les plus rudes et de sa vivacité d'esprit. Je suis d'ailleurs impatient de pouvoir fournir aux scientifiques les plus remarquables de ce pays les moyens d'enrichir notre compréhension du monde. »

M. Douglas, après plus de 25 ans passés au service de la marine marchande, était le

capitaine de l'*Arkham* lors de son désormais célèbre voyage en Antarctique avec l'expédition Miskatonic en 1930. Il était retraité de la marine depuis 1932.

Nous n'avons pu joindre le commandant Douglas pour qu'il réponde à nos questions. M. Starkweather nous a assuré qu'il organiserait des interviews avec le commandant dès le 7 septembre, sur rendez-vous.

Owen et Gene partent ensemble avec comme objectif de récupérer la commande spéciale d'explosifs (de la thermite), mais, au préalable, il faut un certificat pour pouvoir avoir les explosifs et cela s'obtient en faisant une demande officielle à la police. Au Commissariat Central, personne ne saura jamais comment le loup de mer s'est empêtré dans ses explications et contradictions. Au lieu de faire simple, il a tout embrouillé. Résultat, il est à deux doigts de repartir bredouille. Mais Owen, intelligemment, redresse la situation et obtient le certificat d'enregistrement. Nos deux gaillards arrivent devant l'usine «Giordano's Construction Supplies ». Owen Parker, fort de son succès récent, se la « pète » et le résultat n'est pas celui espéré, bien au contraire. Ils se font refouler de l'établissement. De retour, Owen, penaud, s'arrache les dents pour balbutier son échec à Starkweather. Celui-ci, furibond, prend le téléphone et arrange l'affaire. Owen pourra repasser à 14 heures pour prendre livraison de la thermite.

A l'heure dite, l'irlandais se présente chez Giordano's mais Owen ne supporte pas l'employé, «un chicanier» et, d'un coup de boule magistral, l'envoie au tapis sans fleurette, mais il repart sans thermite non plus.

Nouvelle entrevue avec le Capitaine ! Owen raconte l'affaire façon Parker, mais Starkweather lui ordonne d'aller présenter ses excuses sinon il repart dans sa pauvre Irlande sans passer par la case départ. Owen, avec Gene, se traîne chez Giordano's. Il se mord les lèvres en présentant ses excuses. Un comité d'accueil attend nos deux ladres et ce n'est pas pour boire le thé. Nos deux marlous se font rosser, façon tapis poussiéreux. Le retour sur les quais est douloureux. Seul réconfort, Gland Cleef régale nos aventuriers d'une sympathique soirée avec restaurant au Rockefeller Center, cinéma où l'on projette la première de "King Kong", et pour finir JGC propose une course de voiture sur le grand boulevard. Le gant est relevé et le bouffeur de patate (Owen) ne peut rien faire contre la superbe Torpédo de Gland Cleef. Le jeune Ephèbe est généreux et propose à tout son monde de finir par s'encanailler dans une boîte select où il a ses entrées. A 6 heures du matin, retour à l'hôtel à temps pour entendre les hurlements de Starkweather et les coups violents qu'il porte à la porte de Moore. Il brandit un journal et, dans ses vociférations, nos aventuriers discernent quelques bribes, « ...la garce c'est elle qui ...nos problèmes ... il faut avancer notre départ. »

L'Expédition Acacia Lexington

Au briefing du 4 septembre, les problèmes de logistique se résolvent mais l'entrée en course de l'Expédition Lexington nous impose d'avancer notre départ, c'est la volonté du chef. Même si cette expédition d'Acacia n'a pas de vocation scientifique, elle va occuper l'espace médiatique et ça, Starkweather ne peut le supporter.

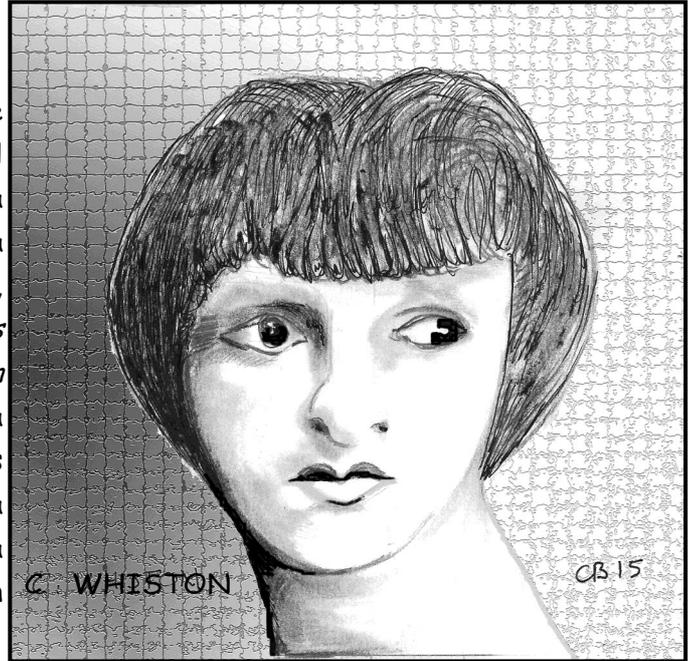
LEXINGTON MET LE CAP AU SUD Légérie blonde s'apprête à s'envoler pour le pôle		
<p>New York (INS) – Dans une surprenante déclaration faite aujourd'hui depuis sa résidence du Queens, l'industrielle millionnaire Acacia Lexington a annoncé à la presse son intention de troquer ses livres de comptes contre des fourrures en peau de phoques et des lunettes protectrices. Son but affiché : être la première femme à poser le pied sur les contrées les plus australes de notre monde.</p> <p>Lexington, seule héritière de feu P.W. Lexington, citoyen émérite de notre ville, impressionne depuis des années</p>	<p>amis et adversaires par ses manœuvres habiles dans les eaux troubles du monde de la finance. Elle est aujourd'hui sur le point de s'aventurer en territoire inconnu.</p> <p>Accompagnée d'une équipe de journalistes, photographes et experts des climats extrêmes, tous triés sur le volet, la belle Acacia traversera les étendues désertiques de l'Antarctique à bord d'un aéroplane Northdrop Delta spécialement modifié pour ce voyage et d'un gyrocoptère Cierva C-30.</p> <p>« Il est temps qu'une femme entreprenne ce voyage », a-t-elle</p>	<p>déclaré à nos reporters. « Les femmes d'aujourd'hui sont capables de réaliser tout ce sur quoi leurs homologues masculins prétendent conserver la mainmise. Si j'ouvre la voie, d'autres auront le courage de m'imiter. »</p> <p>Interrogée sur le fait que son expédition, programmée pour cet été, pourrait être affectée par la présence simultanée de pas moins de quatre autres groupes d'exploration sur la glace antarctique, Miss Lexington n'a pas souhaité faire de commentaire.</p>

Moore confie une nouvelle mission à Gland Cleef : retrouver une jeune femme scientifique qui s'est déjà présentée mais que le Capitaine a refoulée par machisme atavique. Elle pourrait faire le pendant à Mlle Lexington... Il s'agit de Charlène Whiston, botaniste de son état, 32 ans. Elle a déjà participé à des expéditions de terrain et a publié quelques ouvrages.

Murlock, avec ses collègues, ont fini la mise en cale des avions. De son côté, Owen enquête auprès des dockers sur le lieu d'amarrage du bateau d'Acacia. Il est à seulement quelques encablures du SS Gabrielle et son chargement se passe à merveille.

Gland Cleef, la classe

JGC, sur son 31, se rend chez la belle Charlène. Le sudiste pédant sort le grand jeu, façon « émail diamant ». Charlène n'est pas dupe du manège et de la raison du revirement de Starkweather à son égard... La jeune femme se fait prier mais elle finit par accepter et, comme par hasard, ses malles sont prêtes : « *Je n'avais pas renoncé à cette Expédition, j'ai eu raison de croire en ma bonne étoile !* » L'arrivée de la belle sur le quai de la Gabrielle ameut une foule de journalistes, les flashes crépitent, Moore, bouquet de fleurs et chocolat à la main, accueille très courtoisement Mlle Whiston. La presse du soir, au grand plaisir de Starkweather, fera un très bel article.



Le mystère Lexington et Edgar Alan Poe ?

Les préparatifs suivent leur cours. Gene se rapproche du Dr Greene. Il lui propose ses services pour l'aider dans la vérification du matériel médical. Le docteur apprécie le coup de main.

Du côté des muchers, avec l'aide de Cliff Hanger, la fabrication des cages avance bien.

Le 5 septembre à 8 heures, briefing de Moore. En résumé, nous sommes dans le bon timing. JGC consacre une partie de la journée à visiter le Congrès pour y prendre la température sur les intérêts stratégiques et politiques autour de l'ESM. Il n'apprend rien de probant dans ce domaine mais revient avec des renseignements sur Acacia Lexington. En octobre 1920, lors d'un séjour africain, la belle a été arrachée des dents des crocodiles par Starkweather. La rumeur laisse entendre qu'il s'en serait suivi une liaison orageuse à l'ombre du Kilimandjaro.

L'AUDACIEUX SAUVETAGE D'UNE HÉRITIÈRE !

Nairobi (I.N.S.) – Le Continent Noir, où les merveilles de la nature peuvent se retourner dangereusement contre l'Homme, a apporté à nouveau la preuve que partout où l'Européen pose le pied, la galanterie l'accompagne. Des dépêches nous arrivant des colonies belges d'Afrique rapportent le sauvetage audacieux de notre jeune première facétieuse, Acacia Lexington, par un vaillant officier britannique, le capitaine James Starkweather.

L'adorable Lexington savourait depuis quelques jours la visite des savanes de l'Afrique Noire dominées par le puissant lac Tanganyika. Les indigènes se battent quotidiennement avec des alligators plus grands qu'une Duesenberg*, afin d'assurer le passage du commerce dans

cette région exotique et sauvage. En dépit des conseils de ses aînés, Lady Lexington insista pour se rendre dans la province d'Eyasi, fameuse pour sa concentration de couples de girafes avec leur progéniture. Sous la direction experte du capitaine Starkweather, l'expédition brava alors les étendues sauvages de l'Afrique pour parvenir dans les plaines dont les hautes herbes ondoyantes sont indispensables à la survie de ces animaux.

Les girafes, peu habituées à la présence de l'homme, furent pourtant adoucies par notre charmante Miss Lexington, au point de s'approcher à quelques mètres des hommes, le plus paisiblement du monde. La présence de la jeune Acacia était si fascinante que, lorsqu'elle tomba

nez à nez avec un tout jeune girafeau dormant dans les herbes, celui-ci fut immédiatement apprivoisé et se laissa même étreindre brièvement avant de s'enfuir pour rejoindre son troupeau, faisant gagner à la jeune fille son surnom chez les sauvages : « Celle Qui Est Aimée Des Girafes ».

Lors du retour vers Nairobi, des pluies soudaines empêchèrent l'expédition de traverser un bras du puissant fleuve Nakuru. L'équipement fut presque perdu lorsque les sauvages furent pris de panique sous les assauts conjugués des flots et de l'averse. Le vaillant capitaine Starkweather rallia les autochtones et leur fit abattre des arbres afin de construire des radeaux destinés à passer les vivres en toute sécurité. La

découverte par le capitaine d'un village voisin permit l'acquisition de suffisamment de canoës pour transporter les hommes sur l'autre berge. La traversée fut éminemment dangereuse mais, grâce à la supervision habile de Starkweather, l'expédition fut de retour en ville à temps pour l'embarquement de Miss Lexington sur le paquebot qui nous la ramène actuellement à bon port.

Nous ne remercierons jamais trop le capitaine Starkweather pour le retour de l'une des plus brillantes étoiles de notre saison, saine et sauve. Hourra pour le capitaine et hourra pour la galanterie !

(*NdT : automobiles de luxe des années 1920 et 1930)

Le 23 juillet 1921, le corps sans vie de Percival Lexington est retrouvé à son domicile. Compte tenu des difficultés financières du magnat, la thèse du suicide est privilégiée. Sa fille Acacia est persuadée du contraire et le dit haut et fort. Elle jure de venger son père et maintient qu'il s'agit d'un crime crapuleux en lien avec la vente prévue le lendemain du manuscrit original des « *Aventures d'Arthur Gordon Pim* » du célèbre Allan Edgar Poe. Le manuscrit reste introuvable. Mais dès le 26 juillet, Acacia revient sur ses dires. Elle est sûre que le manuscrit doit se trouver dans la grande bibliothèque de son père et qu'un jour elle y mettra la main dessus.

L'HÉRITIÈRE LEXINGTON REVIENT SUR SES DÉCLARATIONS

New York (AP) – Acacia Lexington, fille de l'industriel Percival Lexington décédé en début de semaine, est revenue aujourd'hui sur ses déclarations antérieures. À peine quelques jours après avoir affirmé par voie de presse qu'il s'agissait d'un meurtre abusivement classé comme suicide par les forces de l'ordre, Miss Lexington a offert aux journalistes présents, à l'issue de l'inhumation de son père, un récit en tous points différent.

« Le rapport du médecin légiste et l'accumulation de preuves matérielles me contraignent à accepter la triste vérité au sujet de la mort de

mon père », a-t-elle déclaré.

Il y a quelques jours, Acacia Lexington avait affirmé que le décès de son père était lié à la disparition d'un manuscrit rare de la bibliothèque de celui-ci, installée dans la pièce où le corps a été retrouvé sans vie.

« Je pense que ce livre se trouve encore dans son cabinet de travail », a-t-elle répondu lorsque nous l'avons interrogée sur ses affirmations antérieures. « Je n'ai pas encore achevé le nécessaire inventaire des biens présents dans notre demeure familiale. Lorsque cela sera fait, je ne

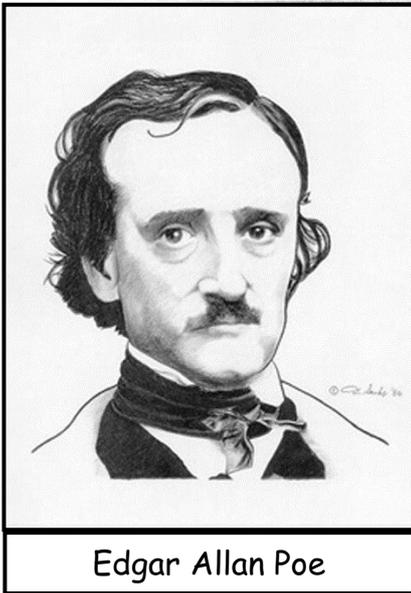
doute pas que je retrouverai cet ouvrage. »

« Nous savons que Miss Lexington traverse une période difficile », a déclaré le commissaire Ronald O'Meira qui a conclu au suicide dans cette affaire. « Les supputations qu'elle a pu avancer durant les journées écoulées s'expliquent évidemment par la tension nerveuse qu'elle a eue à subir. »

De nombreux amis et collègues de Percival Lexington ont tenu à lui rendre un dernier hommage, dont l'industriel John D. Rockefeller et le célèbre financier John

Pierpont Morgan. À la suite d'une cérémonie donnée dans la plus stricte intimité, le corps a été inhumé dans la propriété familiale du comté de Suffolk.

Le testament et les dernières volontés du défunt seront dévoilés au cabinet de son avocat mercredi prochain. Sa fille unique Acacia devrait logiquement hériter de l'intégralité de la fortune familiale. On ne sait pas encore qui sera à l'avenir chargé de gérer l'entreprise et les investissements Lexington pour le compte de la jeune femme.

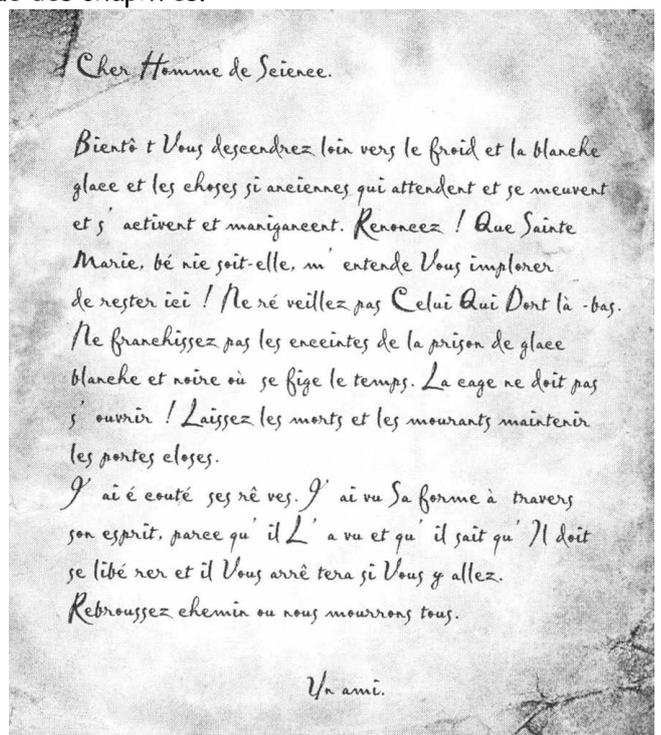


Edgar Allan Poe

Murlock cherche des informations sur les « *Aventures d'Arthur Gordon Pim* », qui relatent les aventures de Pim et en particulier sa découverte en Antarctique d'une civilisation étrange dans une zone chaude et vaporeuse en lien avec un grand fleuve qui finit dans une grande cataracte. Mais de nombreux critiques d'Allan Edgar Poe estiment que cette œuvre est incomplète et qu'il lui manque des chapitres.

En soirée, dans les rues de New York, nos aventuriers déambulent, quand Owen se fait accoster par un clochard. Il lui remet discrètement un document.

L'homme nous apprend qu'il a été missionné il y a quelques instants par un inconnu assez jeune, tenue correcte et le teint blafard qui lui a remis ce message et quelques dollars. Il a désigné Owen comme le récipiendaire. Cet avertissement à caractère mystique nous intrigue, Parker s'enflamme, il est persuadé que Gedney a survécu, qu'il est rentré au pays et qu'il est l'auteur de ce message!!!



Le jeune Gland nous informe qu'il a été contacté en fin d'après-midi par un commissaire priseur, une vague connaissance qui sait qu'il fait parti de l'ESM. Il lui a proposé, contre 50 \$, de lui fournir une lettre de l'ancien propriétaire du manuscrit original de Poe. Le sudiste n'est pas peu fier de nous mettre sous le nez le document. Stanley Edgar Fuchs relate dans quelles conditions Percival Lexington a acquis l'œuvre mais surtout M Fuchs fait état de son point de vue sur cet opus, connaissant parfaitement l'œuvre du maître, et tout particulièrement sur les cinq derniers chapitres jamais publiés. D'après lui, ils ne sont pas de la main de Poe, un tiers est intervenu. D'ailleurs, le contenu ne correspond pas à la démarche littéraire de Poe. C'est un texte noir et plus macabre que nécessaire. Il relate la découverte en Antarctique d'une civilisation non humaine qui pratique le cannibalisme et les sacrifices humains.

Fuchs affirme qu'il n'a rien caché de son analyse de l'ouvrage à Lexington lors de la vente.

J. B. Douglas assassiné

Le 6 septembre à 8 heures, Moore et Starkweather sont absents du briefing mais il y a des journalistes partout et des journaux circulent de mains en mains. J. B. Douglas a été assassiné...

MEURTRE D'UN CAPITAINE AU LONG COURS

New York (AP) – J. B. Douglas, cinquante ans, a été repêché la nuit dernière non loin de Battery Park. Il a été ramené sur la berge par deux marins. Il avait perdu connaissance après avoir été agressé par une ou plusieurs personnes non identifiées.

Le commandant Douglas est mort durant son transfert à l'hôpital.

Il fut un officier estimé de la marine marchande pendant de nombreuses années, et restera dans les mémoires pour avoir été le capitaine du SS

Arkham, le navire qui conduisit l'expédition Miskatonic en Antarctique en 1930.

D'après nos informations, Douglas était à New York pour rencontrer les responsables de l'expédition Starkweather-Moore, qui quitte la ville dans quelques jours et compte suivre l'itinéraire que le navire de Douglas avait emprunté trois ans auparavant.

Thomas Gregor et Phil Jones, deux marins résidant à New York, retournaient à leur bateau de pêche, le *Bristol*,

lorsqu'ils ont entendu des cris étouffés. Ils se sont rués sur les lieux, et y ont aperçu un homme en fuite et du tumulte dans l'eau.

Tandis que Jones s'élançait à la poursuite du fuyard, Gregor a plongé dans les eaux froides et y a découvert un corps inanimé. Il a héroïquement tiré l'homme inconscient hors de l'eau, puis l'a ramené sur les docks, où il a essayé de le ranimer. Jones a entre-temps perdu de vue l'agresseur éventuel, et est revenu prêter main-forte à son partenaire.

La police a par la suite annoncé que le commandant Douglas avait reçu un coup de matraque sur la tête, et qu'elle se mettait à la recherche de ses meurtriers.

Toute personne possédant des informations sur ce crime grave ou sur l'emploi du temps de Douglas la nuit de sa mort est priée de contacter l'inspecteur Hansen au commissariat du quartier de Battery.

Owen se lâche et accuse publiquement Acacia Lexington d'être le commanditaire de ce meurtre, les journalistes en font leur miel.

Murlock se demande à qui profite le crime ? Aux autres expéditions concurrentes évoquées par le Capitaine Starkweather et qui sont :

- 1/ Lexington, objectif être la première femme à poser le pied au pôle sud
- 2/ Les allemands (cartographie et ressources)
- 3/ Byrd (survivre un an au pôle sud)
- 4/Hellworth (USA) (cartographie et ressources)

Le Gland badine avec Charlène et il a cette phrase qui restera à jamais:

« Comment peut-on encore s'échouer alors que nous sommes encore à quai »

La grande silhouette du Capitaine apparaît, il est suivi de Moore. Ils sont accompagnés par un inspecteur de police, J. J. Hansen. Starkweather, comme à son habitude, vilipende la police et le reste du monde et se lamente sur son sort et son image. Murlock, Gene et Hanger en profitent pour s'éclipser direction La Gabrielle. Owen et Le Gland vont enquêter à l'hôtel Westbury, dernière étape de J. B. Douglas.

Poubelle à l'Hôtel Westbury

L'hôtel Westbury est un bouge de fin de vie. Nos deux investigateurs découvrent que la police a investi les lieux. Owen a repéré la chambre du défunt mais un planton veille. Gland a vite compris la situation et en maître de la Commedia Dell'arte rentre dans une transe hystérique attirant l'attention du plus grand nombre. L'éphèbe, tour à tour, éructe, vocifère, pleurniche, un dieu chaotique et pervers répondant au nom de Guinness est le centre de son tourment. Owen profite de la diversion pour se glisser dans l'appartement mitoyen à celui de Douglas, mais il n'y a pas de porte de communication et l'accès par l'extérieur est très délicat. Il ressort. Gland a compris. Il sort de l'hôtel, et d'une forte voix autoritaire, se fait passer pour J.J. Hansen. Le planton quitte son poste et Owen en profite pour crocheter et pénétrer dans la chambre 23 La chambrette est sens dessus dessous. Elle a été fouillée, les effets de Douglas sont dispersés partout (vêtements, photos, carnets, etc...). Dans un vacarme de sirènes qui se rapproche, Owen prend tout ce qu'il peut et s'enfuit par la fenêtre. Les forces de l'ordre sont partout.



Il trouve refuge dans une poubelle. Repéré, il s'en sort en jouant le clochard fouilleur de poubelle. Grâce à la pénombre de l'impasse et à l'odeur pestilentielle, il écope de quelques coups de matraque pour la forme mais évite de se faire interpellé. Son meilleur rôle à ce jour.

J. B. Douglas était harcelé

Rentrés à notre hôtel, après une douche salvatrice, nos deux lascars font l'inventaire du butin. Douglas entretenait une correspondance régulière avec son frère Philips comme le prouvent des lettres évoquant la première expédition. Les carnets de notes de l'expédition sont bien tenus mais il manque la période cruciale de septembre 1930 à mars 1931. Sur des notes chiffonnées, des noms, des adresses, des numéros de téléphone. On y retrouve pèle mèle Starkweather, Lexington, Bragham, Café Purple Cup, Whykes, Grimes ...

Une lettre inachevée est adressée à son frère Philips. Il l'informe qu'il lui envoie des effets personnels à conserver précieusement chez lui. Il évoque aussi le harcèlement incessant de Starkweather et surtout la duperie du Capitaine qui a annoncé sa participation à l'Expédition alors qu'il n'a eu de cesse de refuser ses propositions. Il venait d'ailleurs à New York pour le lui crier au visage. « *Il s'est servi de mon nom pour appâter des marins de l'Arkham. Idem pour cet allemand à l'hôtel qui me pourchasse en évoquant les Aventures d'Arthur Gordon Pim et cite Tsalal* ». La lettre se termine par « *Je veux oublier cette maudite expédition et les délires de Danforth...* »

L'équipage du SS Gabrielle

Pendant ce temps, Murlock, Gene et Hanger arrivent à La Gabrielle. Gene, en bon marin, consulte le rôle du bateau pour avoir les noms de l'équipage et leurs postes. L'équipage compte 38 hommes :

- Officier en second : Arthur Ballard
- Troisième officier : Lamont Quigley
- Quatrième officier : John Driscoll
- Médecin du bord : Ray Lancing
- Chef ingénieur : Charles Drumont
- Mécanicien en second : Bert Pacquare
- 3 ingénieurs mécaniciens
- 15 ouvriers machines
- 5 stewards
- 9 matelots dont 3 de la première expédition embauchés par Starkweather, Wykes, Grimes et Brewer

Sur les quais

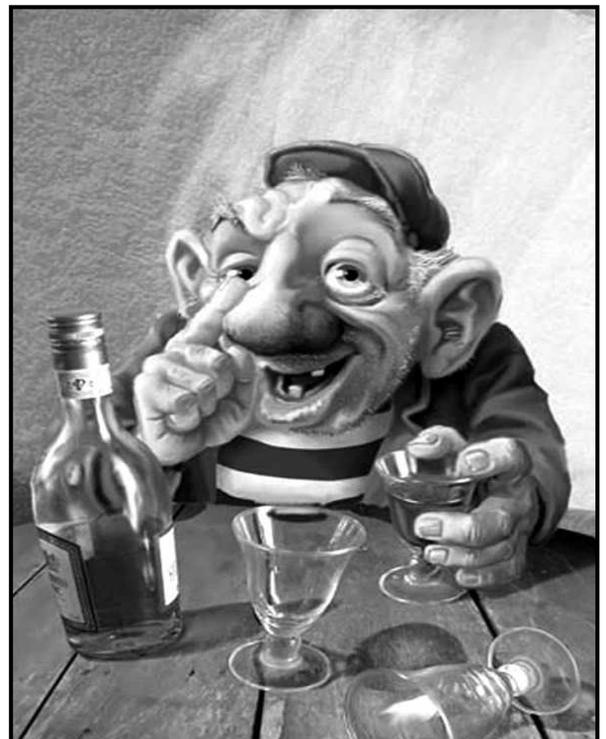
Tout le monde se retrouve non loin de la scène du crime. Nous nous mettons en quête du bateau de pêche

«Le Bristol», celui qui a recueilli Douglas moribond selon l'article du journal. Nous localisons le petit chalutier. Il est à quai. A son bord, Gregor et Phils Jones racontent : « *vers 1 heure du matin, dans une zone avec une visibilité plus que médiocre, nous entendons non loin de nous une dispute, des mots en allemand et un grand « PLOUF ». Quelques minutes plus tard, nous repêchons le corps inanimé de Douglas. »*

Murlock de son côté identifie « Bragham », un grand cabinet d'avocat. Pour « Tsalal », une recherche en bibliothèque indique que c'est une île mystérieuse citée dans le roman des « Aventures de Arthur Gordon Pim » qui fait aussi référence à un ouvrage du grand Jules Vernes, le « Sphinx de Glace ».

Très vite le Purple Cup est identifié, un bar mal famé du quartier des quais. Nos aventuriers s'y rendent, c'est un rade et, en cette fin d'après midi, il y a peu de clients, hormis un nain velu et mal fagoté qui couve une bouteille de rhum bien entamée, c'est un quasi résident du bar. La finesse naturelle de Gland n'y fera rien mais le franc-parler de Murlock et une bouteille de rhum finiront par faire accoucher le gnome. Hier soir, étaient présents, Starkweather, Douglas et les trois anciens marins de la première expédition ainsi que d'autres marins. Ils formaient une tablée très bruyante. Le nain ne se souvient que de peu de chose, par contre, il se rappelle très bien que le nom de Lexington a été évoqué.

Nos lascars de retour à l'hôtel Westbury, des pressions sur le réceptionniste nous apprendrons que la chambre mitoyenne à celle de Douglas était occupée par un homme de 35 ans bien bâti avec un fort accent allemand. Pendant la fouille de la chambre, Gene reste en bas faisant mine de lire un journal. Il surprend le réceptionniste qui appelle la police et demande l'inspecteur Hansen. Son sang ne fait qu'un tour. Il saisit l'indicateur par le col et le secoue ce qui a le don de lui délier la langue : Douglas a appelé plusieurs fois Acacia Lexington. Nous apprenons aussi que les obsèques de Douglas auront lieu le 8 septembre à Sainte Brigitte.



Une enquête rapide sur le nom de Braghman nous dirigera vers un grand cabinet de gestion patrimoniale mais sans résultat. Sous l'impulsion de Murlock, nous allons à la morgue inspecter la dépouille de Douglas. Un charitable mensonge nous ouvre son alcôve mortuaire, un seul fait remarquable: il a été amputé de deux doigts à la main droite, c'est une ancienne blessure. Fin d'après midi, de retour à l'hôtel, nous sommes déterminés à mettre sous pression Moore sur le jeu trouble de Starkweather avec Douglas, les allemands et Acacia Lexington. Le professeur, un temps perplexe et déstabilisé sous nos révélations, se reprend et nous renvoie vers l'inspecteur J. J. Hansen tout en réaffirmant qu'Acacia Lexington n'a pas du tout les mêmes objectifs scientifiques que notre propre Expédition.

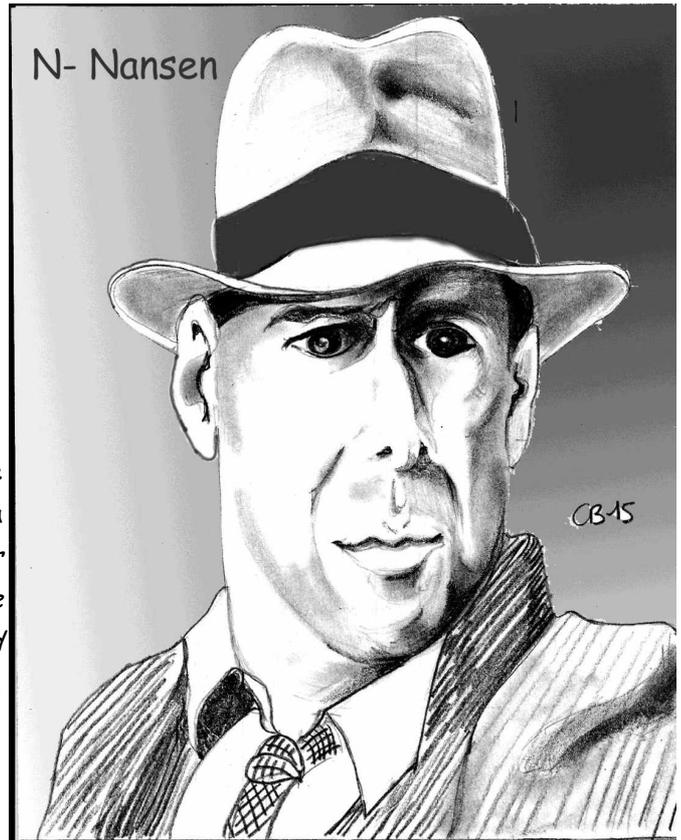
Enquête tout azimut

Le soir même rencontre avec l'inspecteur J. J. Hansen et son costume fripé. L'homme est direct et nos révélations ont le don d'assombrir un regard déjà noir; il s'exclame : *« que de cachotteries et de temps perdus, j'ai dû refaire votre parcours pour dénouer les fils coupés et embrouillés et votre intrusion brouillonne au Westbury a mis la pègre du quartier en émoi, vous y êtes désormais personan non grata »*. Il a un suspect pour le meurtre de Douglas, Anthony Sothcott. Il est activement recherché.

Le 7 septembre, Owen retrouve sous sa porte une nouvelle lettre de menace pour que nous renoncions à partir pour l'Antarctique *"Il n'y a rien d'autre à espérer de la banquise que la souffrance et une fin amère.... Même la mort est une bénédiction comparée à ce qui vous attend la-bas..."* La piste de Danforth nous paraît la plus crédible. Après le briefing du matin sur la poursuite du chargement de La Gabrielle et la recherche d'un nouveau commandant, nos aventuriers se répartissent les tâches. Owen va planquer devant la maison d'Acacia, et Hanger veut suivre Moore. Gene va à la Capitainerie pour connaître les derniers embarquements de J.B. Douglas. Belle Moustache (Murlock) va trainer ses oreilles sur le SS Gabrielle et Gland en direction de la bibliothèque pour essayer de mettre la main sur une version originale des *« Aventures d'Arthur Gordon Pim »* non expurgée de ses derniers chapitres.

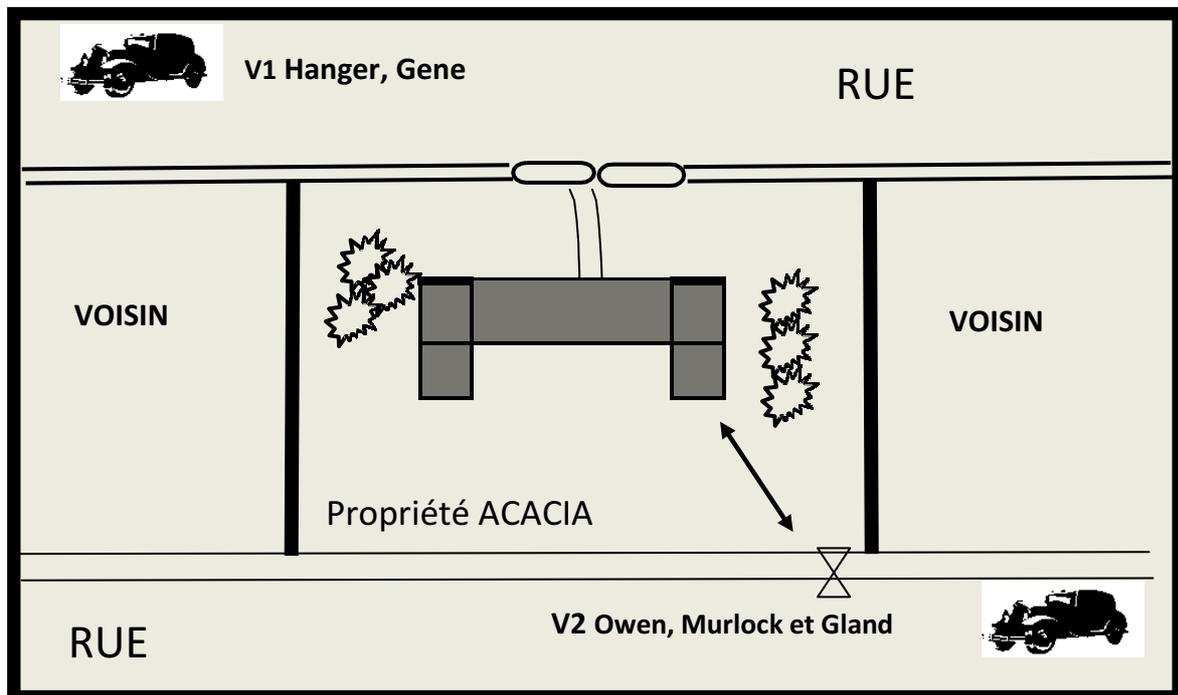
La maison d'Acacia se situe dans le Queens, belle demeure moderne avec un grand parc. Owen s'y aventure pour découvrir le personnel de maison faisant le ménage. Il ne s'attarde pas et repart.

Murlock n'apprend pas grand-chose hormis que les marins sont très superstitieux et qu'ils ont une grosse dent contre Starkweather. Gene, à la Capitainerie, ne mettra pas longtemps pour apprendre que le dernier embarquement de Douglas s'est fait sur un cargo, le "Lady Margaret" et qu'il avait également sous ses ordres, Wykes, Grimes, et Brewer. A la bibliothèque, l'éphèbe dilettante fait chou blanc. Hanger file Moore qui va aussi à la Capitainerie. Ça tombe bien, Gene est encore présent. Notre duo d'investigateurs assiste à l'accueil par Moore de deux marins. Le plus âgé, la cinquantaine, et un courtaud qui arbore des insignes de capitaine. Le deuxième homme est musclé et élancé, à priori un second maître. La conversation s'engage. Ils parlent contrats et salaires et autres avantages et d'un départ très rapide. Dans l'après midi, Michael et Owen partent en voiture chez Philips, le frère de J.B. Douglas.



L'homme habite une ferme très isolée, la maison est plongée dans l'obscurité et un chien geint à l'intérieur. Owen sort un pistolet avec son silencieux et, en plus, il a du poivre dans la poche qu'il projette sous la porte, le chien hoquette fortement. Owen crochète la serrure, pousse le battant et tire sur la bête qui fuit en piaulant. La maison est bien rangée, Parker fait main basse sur 50\$ et quelques bijoux accreditant la thèse du cambriolage. Le duo finit par mettre la main sur la correspondance de Douglas avec son frère. Il y a peu de lettres au début de sa carrière et jusqu'en 1926. Puis, plus rien pendant 6 ans et, à partir de 1932, leur échange épistolaire repart. Douglas est beaucoup plus chaleureux et familial envers son frère, il lui est très reconnaissant de son aide par rapport à ses problèmes d'alcool mais jamais il ne fait allusion à l'expédition. Vers 19 heures, nos deux compères quittent la ferme pour revenir à l'hôtel et finaliser un plan pour investir cette nuit la maison d'Acacia avec tous les autres comparses.

Acacia Home, visite nocturne



La voiture de Gland Cleef ne suffira pas, il nous en faut une seconde : c'est Owen qui se charge d'en dérober une, avec succès. Le plan est le suivant : les véhicules seront positionnés dans la rue d'accès à la propriété et à l'arrière. C'est par là que nous accéderons à la maison. Nous établissons des codes de communication :

Sifflet : 1 coup = Préparez-vous à démarrer, j'arrive ! — 2 coups = Partez sans moi !

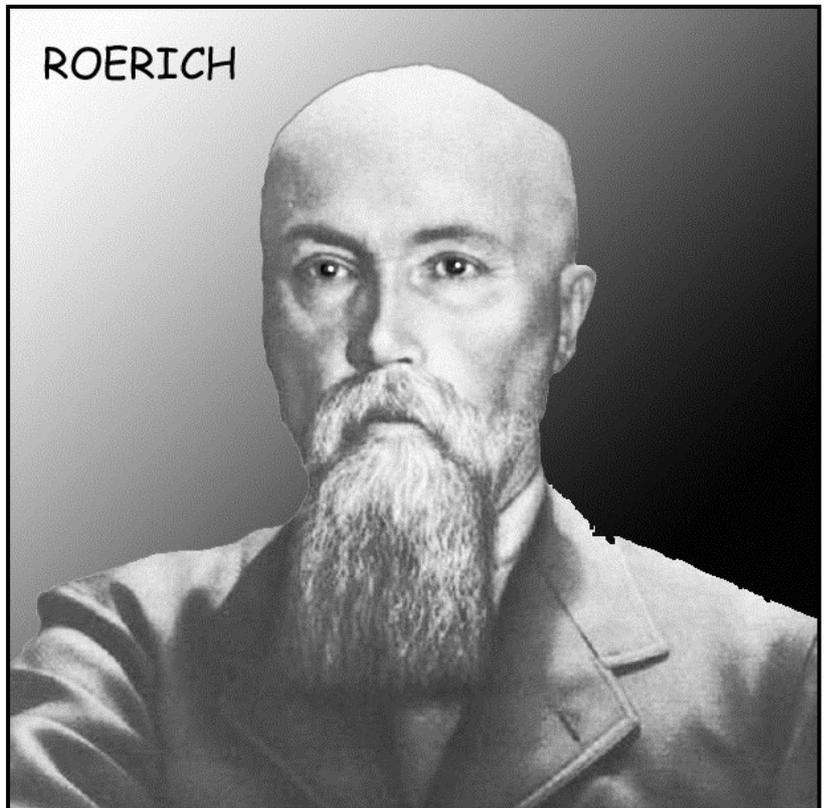
Lampe : 1 flash = Suis-moi ! — 2 flashes = SOS — 3 flashes = Danger, partez

Klaxon : 1 coup bref = Danger, quelque chose arrive ! — 3 coups = Partez !

Si tout va bien, on prévoit un retour sur l'hôtel. Si cela se passe mal, rendez-vous dans le hall du Grand Central Terminal. La cerise sur le gâteau est de se fabriquer un alibi : nous étions au cinéma, voir King Kong au Capitole, séance de 22 heures. Nous achetons et poinçons des billets avant de ressortir par la porte de secours. Owen et Murlock escaladent le mur et se fauillent à l'angle de la maison. Une baie vitrée est restée entrouverte. Dans une semi obscurité, nous pénétrons dans un bureau luxueux. De grands tableaux au mur, une peinture mystique. Un cadre attire nos regards. Il renferme un parchemin ancien où une carte ancienne est dessinée. Owen prend quelques minutes pour s'emparer du parchemin mais il a le sentiment qu'il a déclenché une alarme silencieuse. Juste le temps de jeter un œil sur les papiers : sur le bureau, des factures,

des papiers comptables et des - comptes rendus d'activités de sociétés. Un coup de sifflet et on décroche, rendez-vous à l'hôtel, sans oublier de remettre au préalable la voiture volée à sa place. Vers 0h45, nous faisons un point et Gene nous fait un récit étonnant : à 23h23, un taxi a déposé un homme, la cinquantaine, très bien habillé. Il est rentré dans la maison. Deux minutes plus tard, une Packard Bell noire déboule. Un homme brun et massif en descend et lui aussi pénètre dans la maison. Trois minutes passent et les deux hommes ressortent pour monter dans la voiture.

Pour Gene, vu l'attitude et le placement de l'homme massif, il lui semble le voir tenir une arme de poing. Pour lui, c'est un



enlèvement, mais, bon réflexe, il a noté le numéro du taxi avec lequel le premier homme est arrivé.

Le parchemin se dévoile en pleine lumière, "incroyable !" s'exclame Murlock «*La carte de Piri Reis*». Elle n'est que le fragment d'une carte plus grande, représentant le monde connu à l'époque où elle a été réalisée soit en 1517. Sa valeur scientifique et commerciale est inestimable. Gland Cleef propose de la conserver bien au chaud dans un des cabinets d'avocats de son père. Gene finit par appeler la société de taxi et demande que le No 503 vienne le charger à l'hôtel où, bien entendu, nous le piégerons.

Cela ne sera pas bien compliqué, quelques billets verts viendront à bout des réticences professionnelles du chauffeur. Il a chargé son client au pied de l'Hôtel de Ville où se déroulait une grande réception, c'était un bel homme chauve portant une belle barbe qui parlait un anglais parfait mais avec un accent russe. Nous nous rendons à l'Hôtel de Ville. La fête tire à sa fin, quelques convives égrillards traînent encore. Ils nous apprennent que cette soirée était en fait un repas de charité contre la famine en Chine. Il a été organisé par le célèbre peintre russe, Nicolas Roerich, connu pour sa peinture à caractère ésotérique et mystique. Le rapprochement avec « *l'homme enlevé* » est évident.

Nous apprenons aussi qu'il expose et loge dans un célèbre palace, le Waldorf Astoria. Le sang de Gland Cleef ne fait qu'un tour, enfin la vraie vie ! Nous élaborons un stratagème en deux temps : pour connaître le numéro de la chambre de Roerich, nous déposons un message à son attention à l'accueil, c'est la suite 33.

Puis, Gland Cleef sort le grand jeu. Il se présente au réceptionniste, demande une chambre près de la suite 33 et l'obtient. Ce sera la 32. Peu après, Owen est au crochetage. Il fouille en règle les lieux mais le chat est bien maigre. Des esquisses et croquis de futurs tableaux, un coffre-fort hermétique et un bout de note chiffonnée avec un numéro de téléphone, W5040, bien connu de nos investigateurs.

C'est le numéro de Starkweather à l'hôtel.

Le 8 Septembre à 8 h à l'hôtel, Moore fait son briefing. Il annonce le recrutement d'un commandant et de son second, deux hommes très expérimentés, le Capitaine Verdemburgh et Paul Turlwo. La finalisation du chargement est en bonne voie et il faut que toutes les affaires personnelles soient à bord du SS Gabrielle au plus tard ce soir. Le départ, c'est demain. Rappel : les obsèques de Douglas, ce matin à 11 h à Sainte Brigitte. Owen Parker se fait remarquer, il ne sera pas opérationnel, il est souffrant. Starkweather, colérique, l'interpelle lourdement sur ses origines irlandaises et la fainéantise congénitale de son peuple. En temps normal, cela aurait pu déclencher un pugilat entre les deux hommes. L'irlandais mange sa rancœur et assurera la fin du chargement, car, en fait, il a prévu, avec Murlock, de fouiller la chambre du Capitaine en son absence.

A Sainte Brigitte, Hansen fait les comptes

Au cimetière de Sainte Brigitte se déroulent les obsèques du Capitaine Douglas. L'assemblée est clairsemée. Sont présents Gene, Hanger, Gland, Moore, Starkweather, Hansen, Braghman, Philips Douglas, deux marins et un journaliste. La cérémonie est courte. Moore rend un hommage touchant sous le regard sombre de Starkweather. Philips serre les mains pour clôturer cet adieu. Gene, avec ses mots de marin et sa dégaine, aborde les deux confrères, ils sont de la marchande :



« Y a du lourd ! » clame Gene. Ils ont travaillé avec J. B. Douglas mais pas pour l'Expédition. Gene oriente la discussion sur Wykes, Grimes et Brewer. Ils les ont connus quand ils étaient moussaillons mais depuis rien à signaler. Ils invitent Volstead à se rincer le gosier à la santé du défunt. Gene propose le Purple Cup.

L'inspecteur Hansen, costume fripé et mine renfrognée, interpelle Gland sur sa présence hier soir au Waldorf Astoria. Le Sudiste brode sur une histoire de pari qu'il aurait fait. L'inspecteur lui parle de Roerich, Gland fait l'étonné : « Oui, il a peut-être vu le célèbre peintre. » et l'éphèbe se met à broder sur la peinture, la sculpture, la beauté ...etc. Le policier, visiblement agacé, lui demande le pourquoi de sa présence et celle de ses « colistiers » hier soir aux abords de la propriété de Mme Lexington. Junior fait une moue qui en dit long. Hansen, excédé, lui annonce que tous les aventuriers sont convoqués à 14 h au Commissariat Central et il s'en va. Gland lui aussi part en voiture mais très vite il a l'impression d'être suivi. Il met tout en œuvre pour débusquer son suiveur, mais le bougre est plus fort et il faudra toute l'intelligence de Gland Cleef pour enfin semer ce super agent qu'il suppose être Hansen.

De son côté, Hanger s'est rapproché de Philips pour lui parler de son frère, Douglas, et lui propose de se poser dans un salon de thé proche. Hanger apprend qu'à son retour de la première expédition, Douglas était méconnaissable, triste, renfermé et alcoolique. Philips a tout fait pour le sortir de cette fuite destructrice. Il raconte : « *cela a été très douloureux mais ça nous a rapproché. Mais quand il avait trop bu, mon frère parlait de la folie des neiges et des hurlements du pauvre Danforth qui glaçait le sang de l'équipage. Dans ses délires, il évoquait des roches noires plus froides que la glace.* » Philips n'a pas reçu de colis mais seulement un télégramme de son frère, il y a un mois, qui annonçait son arrivée. Hanger, absorbé par le récit de Philips, n'a pas remarqué la présence d'un journaliste qui lui n'a rien manqué de l'entretien.

Être ou paraître

Vers 10h30 le duo infernal Owen et Murlock se présente devant la porte de la suite de Starkweather. Le crochetage de la serrure est un hors d'œuvre pour l'irlandais. Découverte d'un bel espace propre mais bordélique à souhait. Des papiers, des cartes et des documents s'accumulent un peu partout. Dans ce capharnaüm, la poubelle près du téléphone, attire l'attention. Elle déborde de notes plus ou moins chiffonnées. Une inspection attentive va convaincre nos deux lascars que Starkweather n'a pas donné suite à de nombreux messages reçus que ce soit de Roerich, de Douglas ou des nombreux fournisseurs de l'ESM.

Starkweather note et jette sans donner suite. Cet homme est fou ou malade. Les problèmes de logistique et autres trouvent là une explication. Son histoire et son attitude finissent de convaincre nos aventuriers que cet homme est dans le paraître et la communication et que Moore est son exact contraire, un être introverti mais qui pense et organise. En fait, ils forment un duo parfait pour la réussite d'une expédition en Antarctique.

Au commissariat, on frise la correctionnelle

Les aventuriers ont un problème. A 14 h, ils savent que l'inspecteur Hansen va vouloir connaître toute la vérité. Il en a les moyens, et nous sommes à quelques heures du départ. Après des cris, des palabres, des contradictions, nos cinq lascars arrivent avec peine à définir une ligne de conduite commune sur les événements de la veille. En résumé, concernant Lexington, on a surveillé et on a assisté à l'enlèvement de Roerich. On a remonté la piste jusqu'au Waldorf Astoria. Pas question de faire état de la carte, elle pourrait servir de monnaie d'échange lors d'une rencontre avec Acacia.



Comme prévu, Hansen, raide comme la justice, nous bombarde de questions sur Douglas, les marins, Lexington, Roerich, l'allemand de l'hôtel ... Nous avons confirmation que le peintre a bien disparu. Tout se passe pour le mieux jusqu'à l'intervention du jeune sudiste qui, toujours imbu de sa personne; critique les pauvres moyens financiers et intellectuels de la police. « Une situation déplorable qui conduit à accuser d'honorables citoyens alors que des nègres... » Bref, sans autre forme de procès, Hansen, qui ne tolère pas ces préjugés, nous signifie notre mise « en examen ». Il faudra une bonne heure d'excuses pour que l'inspecteur revienne sur sa décision. Il change alors de tactique et nous interroge un par un. A 17 h, les cinq lascars sont libérés mais « à disposition de la justice » autant dire qu'une épée de Damoclès pèse sur notre départ.

Direction le SS Gabrielle, sur les quais, c'est l'effervescence. Nous sommes accueillis par le second, Turlow, qui nous renseigne sur la répartition des cabines.

Cab 11 Dr Greene — Cab 12 Starkweather/Moore Cab 13 à 18 les scientifiques par chambrée de trois dont le petit Gland. Le reste du groupe est logé à l'arrière avec les équipes techniques, là où le roulis est important. Gene, habilement, retourne Turlow pour que Gland Cleef intègre l'arrière comme les autres. Cela semble réjouir notre playboy. Au final, chacun loge avec les membres de son équipe. Une fois l'installation faite, nous veillons à la sécurité du bateau.

Ça fait BOUMM !!!

Vers 23 h, sur les quais, une forte explosion. Le dépôt de bidons de carburant est en partie en flamme et menace la cargaison des fûts d'essence qui est suspendue à la grue principale du quai. C'est la panique, ça crie, ça court, des morts, des blessés sont étendus au sol. Owen et Murlock s'emploient à faire bouger la grue pour soustraire les tonneaux aux flammes. Hanger reste sur le bateau pour assurer la sécurité. Gland, dans un premier temps, aide le Capitaine Starkweather qui s'est emparé d'un tuyau du poste à incendie et asperge les fûts fumants de la grue. Il ira ensuite aider Gene qui prodigue les premiers soins dans le hangar principal surchauffé.



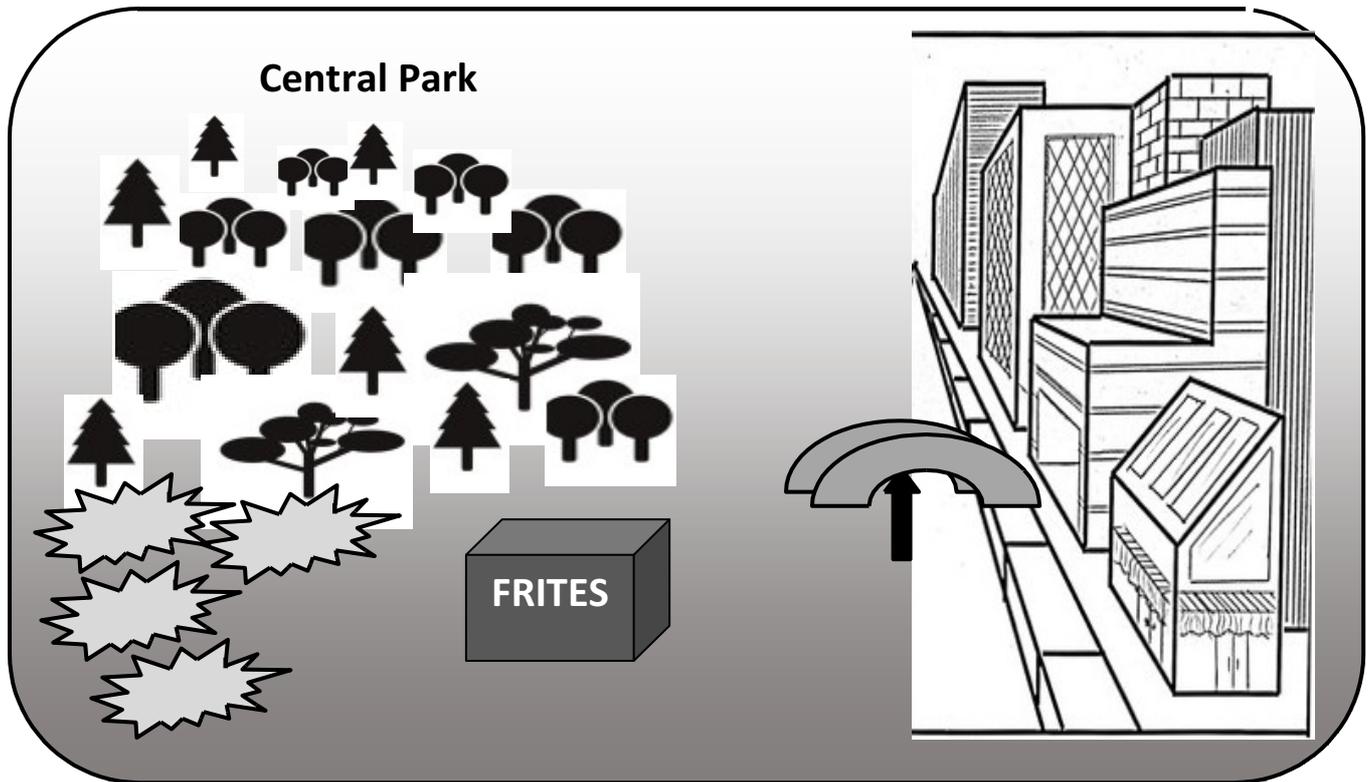
Ils sauveront ainsi des vies. Dans le désordre et la touffeur de l'entrepôt, Gene voit un homme qui se glisse derrière des caisses, un jerrycan dans les mains. Il donne l'alerte et l'individu s'enfuit. Après une courte course poursuite, Gland Cleef plaque l'individu au sol mais il est puissant et il se relève, une lame à la main. Gene arrive à point nommé, armé de son couteau Bowie et blesse le pyromane. L'homme se rend rapidement. Il s'appelle Jerry, c'est un docker indigent, au chômage, pas très futé, il raconte son affaire. Il a été embauché par un rouquin répondant au nom de Doyle qui lui a proposé ce sabotage pour 100 \$. Il a perçu 20 \$ d'acompte et le reste doit lui être remis demain midi sous un pont dans Central Park. Sur les quais, au loin, on peut distinguer la silhouette du Tallahassee, le bateau de l'Expédition Lexington, il est sur le départ avec deux semaines d'avance. Peu de temps après, l'inspecteur Hansen arrive et prend livraison de Jerry. L'inspecteur est un homme surprenant, il nous invite à être présents demain matin pour l'arrestation de ce fameux Doyle. Le SS Gabrielle quitte son amarrage pour se rendre à quelques encablures au quai 66. Les aventuriers sont applaudis par Starkweather et tous les membres de l'Expédition pour leur efficacité et leur sang-froid.

De Central Park à Harlem

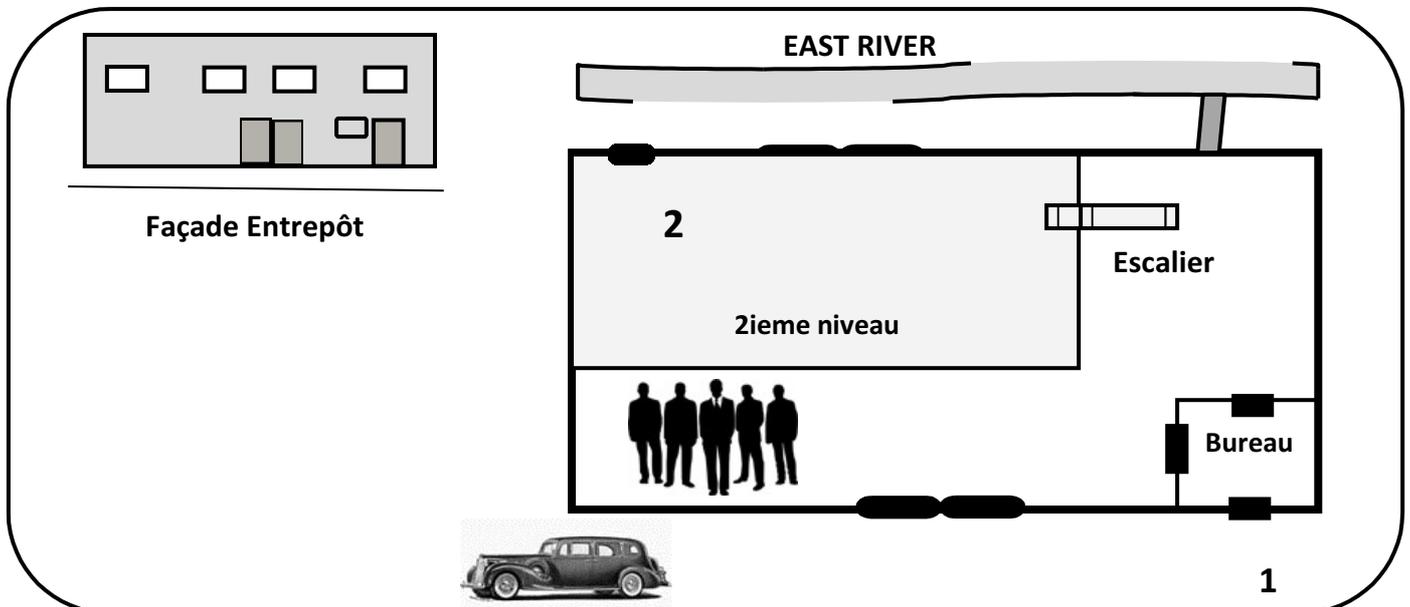
Le 9 septembre, à 8 h, briefing. Le départ est reporté au 11 afin de refaire le plein de combustible. La presse se fait l'écho des événements de la veille. La folie de Danforth et les mystérieuses pierres noires mais aussi l'acte de sabotage dont a été victime l'ESM et bien sûr, le départ anticipé de la Tallahassee. A 9h30, un livreur essoufflé remet à Gland Cleef des documents. Il s'agit d'un bref Curriculum Vitae de Nicolas Roerich.

Le russe Nicholas Roerich, né en 1874, artiste, écrivain, archéologue, explorateur et visionnaire, doit sa notoriété d'abord à son talent de peintre et à son œuvre riche, dominée par une profonde spiritualité, l'amour de la nature -les montagnes de l'Himalaya en premier lieu- et la foi en une ère de paix pour l'humanité au service de laquelle Roerich place la culture. Durant son expédition en Asie Centrale, entre 1925 et 1928, il traverse le Tibet à deux reprises. En 1928 il crée une association pour aider les populations en Asie qu'il baptise la Pax Cultura. L'homme est aussi un maître yogi qui n'a de cesse de promouvoir le Yoga pour ses vertus. Roerich a croisé à plusieurs reprises la famille Lexington et il est un proche d'Acacia.

Vers 11 h, les investigateurs se présentent au rendez-vous. Hansen et son costume froissé sont bien là avec une paire de policiers. Il nous informe que Jerry était aussi payé pour saboter l'Expédition Lexington, mais qu'il n'en a pas eu le temps car il a trop trainé dans les bars à boire son acompte, « c'est un mange ta glace ! ». L'inspecteur, au vu de nos actes méritants de la soirée, nous annonce qu'il a levé notre mise à disposition. La Packard Bell noire est activement recherchée. Ensuite, il nous explique sa stratégie pour cueillir Doyle qui doit encore payer Jerry pour l'incendie du quai. Ils doivent se voir sous un pont à Central Park. L'ouvrage débouche sur une grande aire où se trouve une baraque à hot dog et à frites où nous serons cachés. En complément, une quinzaine de policiers en civil quadrille la zone.



Nous planquons. Vers 12 h, Jerry fait son apparition et se met sous le pont. Nous patientons en vain. A 13h10, un agent essoufflé accourt. Il informe Hansen de la découverte de la Packard Bell noire aux abords d'un entrepôt à Harlem, 210^e rue, en bordure de la partie navigable de l'East River. L'inspecteur nous invite à le suivre en direction d'Harlem.



Nous approchons d'un petit entrepôt décrépi de deux étages avec une grande porte coulissante en façade. Hansen nous demande surtout de ne tirer qu'après ses propres sommations. De la petite porte sort un grand homme émacié, habillé d'un beau costume européen, qui porte deux valises qu'il s'empresse de mettre dans le coffre de la Packard avant de retourner dans le bâtiment. Avec l'inspecteur, nous décidons de ne pas attendre les renforts. Nous formons trois groupes. Murlock et Gene passent par derrière pour trouver une porte d'accès. Owen et Gland Cleef se chargent de crever les pneus de la Packard, récupérer les valises et couvrir le portail d'entrée. Hansen et Hanger pénètrent dans le hangar par la porte de côté mais Hanger veut d'abord jeter un œil à l'intérieur. L'homme araignée se hisse à hauteur d'une fenêtre. Le rez-de-chaussée a l'air vide mais Hanger ne couvre pas toute la pièce. Sur la droite, un escalier métallique donne accès à l'étage. Hansen pénètre dans le petit bureau poussiéreux et, par une fenêtre aménagée, il confirme que le rez-de-chaussée est vide. Il est rejoint par Owen, pendant que Gland Cleef s'occupe de la voiture. Alors qu'ils s'approchent de l'escalier, ils entendent des mots en allemand à l'étage. Owen se planque. Murlock et Gene ont fait le tour du bâtiment pour se retrouver devant une porte fermée quand le bruit d'une embarcation se fait entendre. C'est une vedette qui se dirige vers l'entrepôt. Un homme jeune et armé en descend. Il tape un code sonore sur la double porte avant de la déverrouiller et héler des gens. Trois hommes descendent de l'escalier. Il s'agit de Roerich, encadré par deux hommes armés. Hansen sort de l'ombre et fait les sommations d'usage, Owen sur le côté, arme au poing, se glisse derrière les deux hommes, suivi de Hanger. Murlock et Gene, effet de surprise aidant, maîtrise leur homme. Les allemands se rendent, stupéfaits par l'efficacité de la manœuvre. La fouille du local ne donne rien. Dans les malles, des vêtements de bonne facture pour trois personnes. Roerich a été salement « secoué ». Les passeports allemands indiquent que nous avons à faire à Anthony Sothcott, Harold Gruber et Michael Borland. Ils ne répondront pas à nos questions, nous avons à faire à des professionnels. Même l'humour sudiste de Gland ne les a pas défrisés : *"Je peins au pistolet !"*

Roerich à table

Par contre Nicolas Roerich est plus loquace. Toute l'affaire débute lors de sa soirée caritative. Un homme qu'il ne connaît pas lui a remis un colis et un courrier au nom de son ami Dyer. Dans cette lettre, le professeur demande à Roerich d'apporter au plus tôt le colis à Acacia Lexington et de délivrer tout aussi vite un message à Starkweather. Roerich s'exécute et appelle son amie Acacia qui consent à le recevoir si tardivement. La suite, nous la connaissons, et le colis a été confisqué par les ravisseurs, mais impossible de le retrouver. Quant au message pour le Capitaine, il est simple, ne pas aller au dernier camp de Lake et surtout pas sur le grand plateau.



Le 10 septembre, pour remercier ses libérateurs, Roerich nous offre un excellent repas dans un palace. Hansen est présent. Il nous apprend que les allemands sont toujours muets et qu'il n'a aucune nouvelle de Doyle. Roerich a bien connu Perceval Lexington, un homme qui, malheureusement, vers la fin de sa vie, a été mêlé à des affaires louches. Il était très fier de posséder le manuscrit original des *« Aventures d'Arthur Gordon Pim »*, en parlait sans cesse et croyait, dur comme fer, que ce récit de voyage était vrai. Quant à Acacia, Roerich, à demi-mot, nous fait comprendre qu'elle aussi a eu des fréquentations douteuses du côté des nazis. Il pense que le colis devait contenir le manuscrit original des *« Aventures d'Arthur Gordon Pim »*.

Direction Panama

Le 11 septembre 1933, à 11 h, le SS *Gabrielle* s'élance enfin, sous les vivats, vers la haute mer, direction le Canal de Panama. La vie à bord s'organise. Le cargo n'est pas un navire de croisière : pas de douche, encore moins de bains et les cabines sont étroites et froides. C'est le second, Turlow, qui gère les affaires courantes et nous forme aux consignes de sécurité. Nous passons une partie de l'après-midi en exercice d'évacuation.

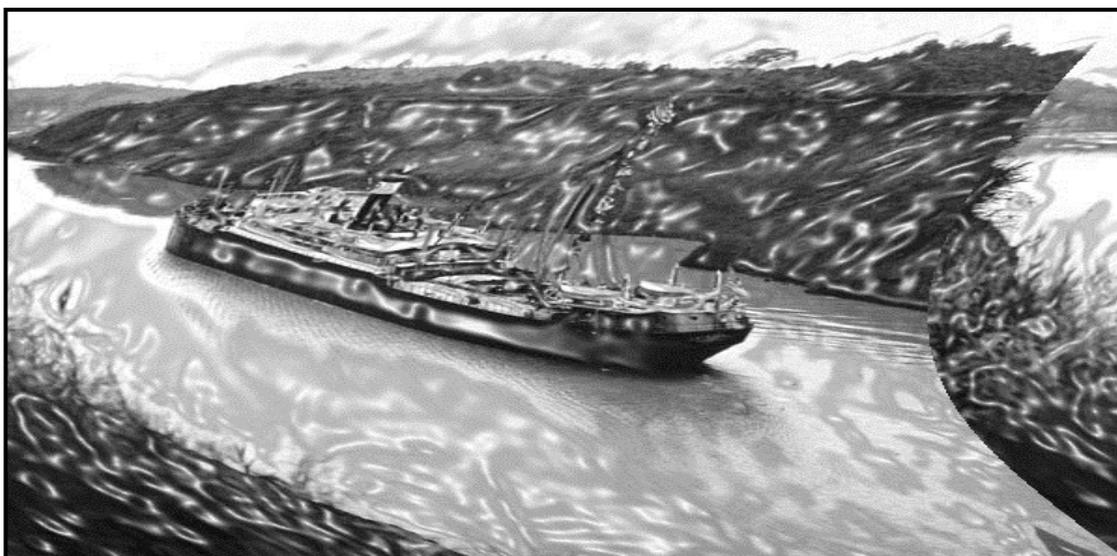
Le 12 septembre à 8 h, comme tous les autres matins, nous aurons un briefing et un point météo. Et nouveauté à partir de ce jour, tous ceux qui le souhaitent pourront participer à des cours d'immersion/apprentissage. Les cours durent une semaine et c'est un plus important en matière de compétence et d'efficacité personnelle pour le bien de l'Expédition. Au programme, nous avons :

- Survie en milieu polaire
- Escalade
- Connaissance chien et conduite de traineau
- Mécanique aéronautique
- Opérateur radio, morse
- Navigation aérienne
- Histoire de l'Antarctique
- Météorologie
- Géologie
- Forage et explosifs
- Danse de salon
- Origami

Nos aventuriers saisissent l'aubaine :

- Murlock opte pour l'escalade et l'origami, Hanger pour chien de traineau et danse.
- Gland Cleef préfère l'Histoire de l'Antarctique tandis qu'Owen apprend la survie polaire et l'origami.
- Gene Volstead se perfectionne en escalade et origami.

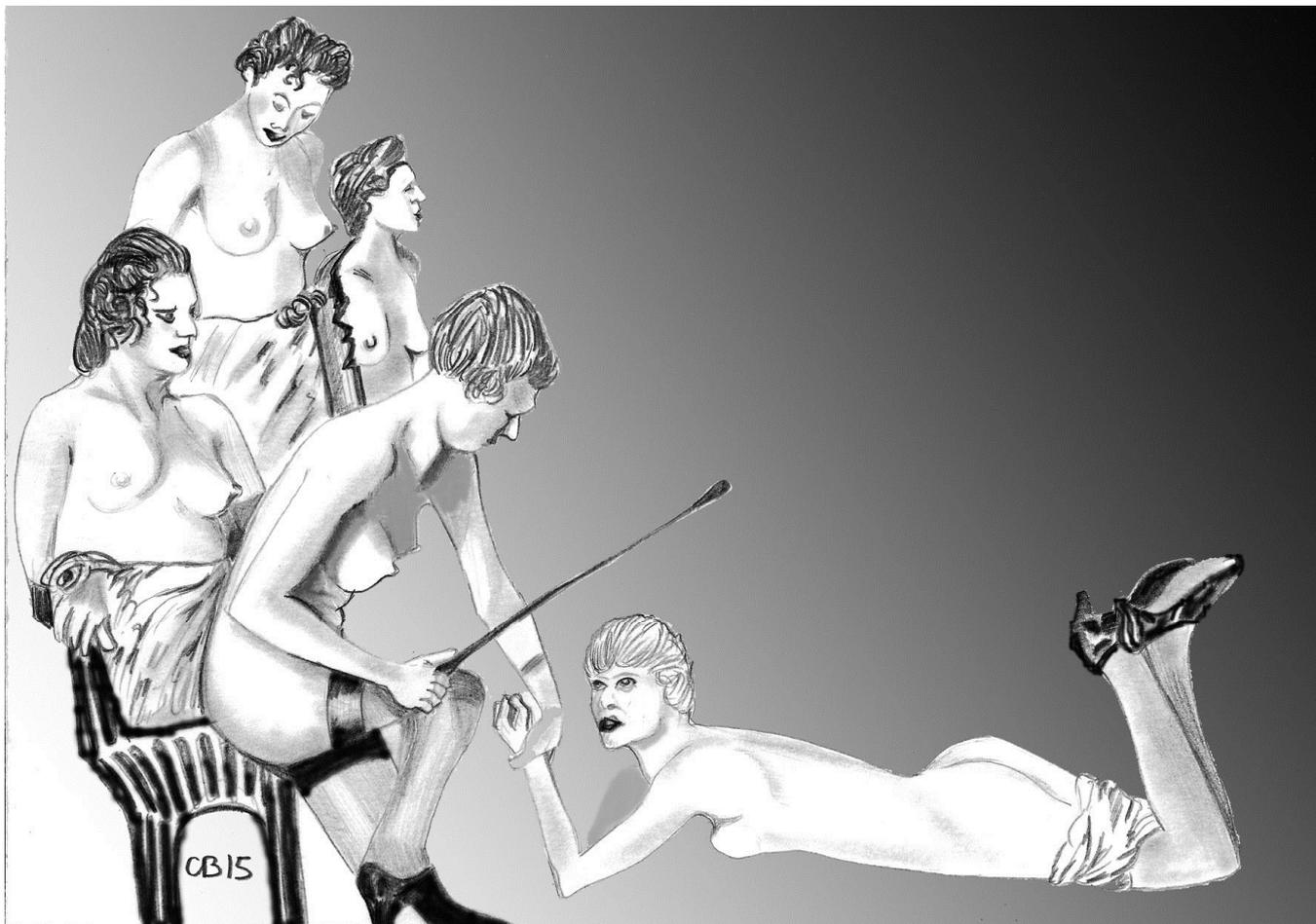
Le 15 septembre, on apprend que le Tallahassee est à Panama City. Le 19 au matin, par une chaleur moite, nous sommes en vue de la ville de Colon. Un pilote panaméen monte à bord. Une heure plus tard, dans une atmosphère lourde aux odeurs douçâtres et sucrées, mêlées de relents de décomposition, le SS *Gabrielle* fait face à la première écluse, un monstre de 45 m de haut. Une fois franchie, nous sommes remorqués par deux locomotives, grosses limaces noires et fumantes, en direction du grand lac Quantum. Une fois sur le lac, nous naviguons vers la sortie du canal et nous faisons une escale de 24 h à Panama City, pour un ravitaillement.



Rades et bordels

Panama City est une ville de garnison avec sa cohorte de rades et de bordels et il est de bon de ton de consommer local. C'est ce que vont faire, avec plus ou moins de bonheur et d'ardeur, nos gais lurons, le choix étant plus compliqué pour l'éphèbe, car il est à voile et à vapeur...

L'alcool aidant, le grand Hanger arrive même à être drôle : à une remarque professorale du Gland, jamais en reste (« le nom de Tallahassee provient du grec Thalassa qui signifie mer ») Hanger lui lance (« c'est peut être aussi d'origine menuisière, T'as la Scie ? »).



Le cargo repart le 21 septembre par un gros temps qui va nous tenir deux jours et retourner quelques estomacs. Les cours ont repris. Depuis le départ de Panama City, les marins, habituellement distants avec les membres de l'Expédition, sont encore plus froids et nous évitent. On s'en ouvre à Turlow : « RAS ». Le 24, au repas du soir, les moteurs s'arrêtent et la corne de brume retentit trois fois (alerte SOS). Tout le monde se précipite sur le pont conformément aux consignes de sécurité sauf Gland et Owen qui restent sur place.

Sur le pont, les projecteurs sont braqués sur une scène étonnante. Un homme grimé se présente dans un accoutrement extravagant. Il tient une serviette sous le bras et, d'une voix tonitruante, s'annonce comme le messager du Roi. Le Capitaine et ses hommes, très sérieux, accueillent David Jones, le représentant du Roi Neptune. Il demande que les néophytes soient présentés au monarque demain à 11 h et il sort de sa serviette des convocations qu'il tend au Capitaine. Pendant ce temps, Gland et Owen profitent de l'occasion pour visiter la cabine des chefs, mais ils en sortent au plus vite. Des marins arrivent à la recherche des déserteurs pour les présenter à David Jones. Il leur remet leur convocation sans oublier de les admonester sur leur attitude.

Le Roi ne va pas apprécier.

Le Roi Neptune

Le 25 septembre, le beau temps est revenu, et le bateau s'apprête, en fin de matinée, à couper la ligne de l'équateur. Une cérémonie initiatique drolatique récompense ceux qui passent la ligne pour la première fois.

Le Tribunal de Neptune s'est installé. Tout le monde est convié à se présenter sur le pont.

David Jones, tonitruant, annonce l'approche du Roi Neptune qu'il faudra accueillir dignement.

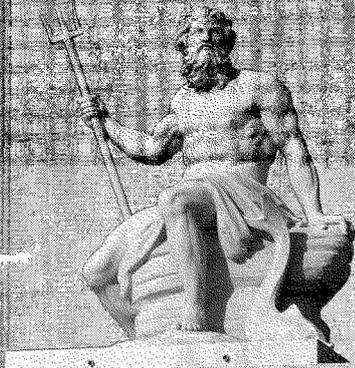
Le Monarque des Mers apparait enfin, dans un fort bon déguisement, entouré de sa troupe, issue de la Cour des Miracles. Une grande structure est dévoilée, un long manchon, fait de toiles et de tonneaux, qui serpente sur le pont. L'étiquette est rigoureuse, qui sépare ceux qui ont déjà franchi l'équateur des néophytes.

Pour les affranchis, le jeu consiste à ramper dans le manchon. A l'intérieur, des algues et quelques poissons avariés. Pour les bleus (Murlock, Hanger, et Gene), passage du manchon, puis on est jeté dans un baquet d'eau de mer et lapidé mollement de sardines pourries. Nous subissons ensuite les palpations du docteur du Roi et nous finissons dans un tonneau que l'on fait rouler.

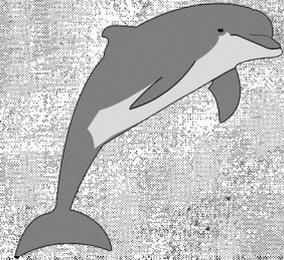
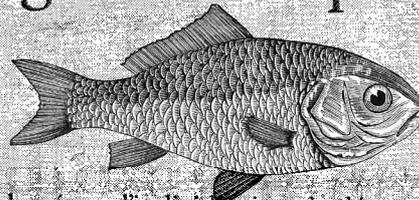
Pour les deux renégats qui n'ont pas répondu la veille à l'appel de David Jones, c'est régime spécial.

Gland et Owen, dubitatifs, pénètrent dans le manchon, et en prime, ils reçoivent quelques coups de bâtons des gens de la cour du Roi. Les palpations sont plus sévères et le Roi en personne finit par piquer nos lascars avec son trident. Au final, ils sont déguisés avec des haillons féminins et entraînés par les ladres de la cour dans une folle sarabande qui crie "Au Bal, au bal...". La fête s'organise, boissons, ripailles et chants... elle durera jusqu'en fin d'après-midi. Ensuite, tout le monde range et nettoie et, pour finir, c'est la remise des diplômes du passage de l'équateur. Maintenant, nous sommes des affranchis.





Sa Majesté Océanique Neptune Seigneur des Sept Mers



Qu'il soit par la présente proclamé que l'individu ci-après dénommé a manifesté de façon éclatante le mépris approprié envers les êtres qui ne naviguent pas sur Mes eaux, ou qui se complaisent à caboter le long des rivages de leur terre natale.

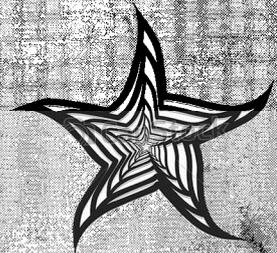
De la sorte, par la latitude $00^{\circ}00'$ et la longitude $87^{\circ}21'33''$, il a été purgé de ses tares de néophyte.

En conséquence de quoi, il est signalé à tous les Requins, Balaines, Sirènes, Serpents de mer, Marsouins, Dauphins, Raies, Murènes, Mulets, Homards, Crabes, Têtards, et à toute créature vivant dans les mers que :

A été déclaré digne de compter parmi nos fidèles Dignitaires, ayant rejoint notre bercail et été dûment initié aux mystères solennels de l'Ordre Antique des Profondeurs.

Il se voit gratifié du titre de Fils de Neptune, et peut dès lors naviguer sur Nos mers sans entrave ni empêchement jusqu'aux confins du Monde.

En vertu de quoi, en ce 25 septembre 1933, j'appose mon Royal Sceau :



Neptune, Roi des Océans, Seigneur des Sept Mers, etc.

Davy Jones, Scribe Royal de Sa Majesté.

capitaine Vrendenburgh, S.S. *Gabrielle*.

Sabotage en haute mer

Coates, un des deux serveurs du bord, sort des cales en s'étouffant alors qu'une très forte odeur d'ammoniac se répand dans tout le navire. Le circuit de la chambre froide est endommagé, le liquide de refroidissement s'est répandu et il a gâté toute la nourriture qui était à sa portée, soit plusieurs centaines de kilos. Nous enquêtons. Murlock remarque rapidement que de l'acide a été répandu sur un tuyau, provoquant une explosion interne. C'est bien un sabotage et l'auteur a des connaissances évidentes en chimie.

Un débat houleux s'engage entre le Capitaine et Starkweather. Le premier soutient qu'il n'y a qu'une seule alternative, retourner à Panama, soit 4 jours de mer, alors que notre chef veut poursuivre la route, quitte à restreindre la part de nourriture, pour atteindre Melbourne dans deux semaines. Starkweather s'impose et passe en force, au grand dam des marins. Il soutient que le saboteur ne fait pas partie de l'Expédition. Nos aventuriers se lancent sur la piste d'un "chimiste". Après un fin recensement, les noms suivants ressortent: Dr Greene, l'opérateur radio Laroche et Porter, l'assistant géologue. Coates soutient que les seuls qui ont accès régulièrement à la chambre sont Henning, le second serveur et les deux blanchisseurs. Mais, en fait, n'importe qui pouvait accéder à la chambre froide lors de la cérémonie de Neptune. L'interrogatoire d'Henning ne donne rien, et Laroche se propose d'étudier l'acide utilisé quand l'odeur sera moins forte. Charles Porter est plus coopératif. Il se rend immédiatement dans la chambre froide pour analyser le produit. Il s'agit d'acide sulfurique mais il n'en connaît pas la concentration précise, donc impossible d'estimer le temps qu'il a fallu pour détruire le tuyau. D'après lui, ce n'est pas de l'acide de batterie, il est concentré, il estime que 15 à 30 minutes ont suffi au produit pour agir. Cela signifie que le saboteur a commis son méfait lors du grand nettoyage. Gland et Owen insistent pour que l'on interroge le "leader" des marins, Lysander Bertolli. Cela devrait nous permettre d'avoir une idée sur l'ambiance et un avis sur les membres de l'équipage. C'est Gene et Gland qui s'y collent. Le gaillard Bertolli est un dur à cuire, il tempête contre Starkweather, « *l'incendie sur les quais, un dangereux incompetent qui nous rationne* ». L'ambiance chez les marins est exécrable. Bertolli estime qu'il faut que nous négocions « *une prime spéciale pour l'équipage, 400 à 500 \$ par tête de pipe, serait de nature à apaiser les esprits* ». Gland essaye de le reprendre et se fait ramasser « *toi, le petit cul...* ». Gene insiste, Bertolli a déjà navigué avec la plupart des marins et il a une confiance absolue en eux. Il les connaît tous personnellement, excepté six membres de l'équipage, le commandant et son second, et les marins, Girolamo, Cawley, Pellerin, et Pierce, engagés récemment.

Le Gland est au fond

Sous l'impulsion de Murlock, nous décidons de faire un point avec Starkweather. Egal à lui-même, il estime que l'on s'est fait embobiner par "ce syndicaliste, je vais m'occuper moi des humeurs de l'équipage". Mais avant, il interpelle Gland Cleef. Les deux hommes se retirent. Le sudiste réapparaît livide, au bord des larmes. D'une voix chevrotante, il nous conte son affaire. Starkweather, toujours en quête de financement, a relancé son père. Il a obtenu une substantielle rallonge mais il y a une condition :

Junior doit finir l'Expédition avec l'argent qu'il a sur lui, "il n'aura pas un p est en pleur. Il ne lui reste plus que 400 \$ qu'il exhibe sous les yeux de Murlock qui lui fait une leçon de morale sur la valeur de l'argent. Le géorgien beugle, vocifère et brûle ses derniers 400 \$. "Nous allons maintenant agir en fonction de nos talents. Pour ma part, je ne garde que ce jeton de Las Vegas d'une valeur de 5 \$." Par ses paroles et son geste, Murlock estime que "le Gland est plus profond qu'on ne le pense".



Chaos de chien

Gene Volstead, qui n'est pas en reste, pense que le meilleur moyen de s'attirer les bonnes grâces des marins, c'est de s'immerger dans leur vie quotidienne. Il va donc durant quelques jours travailler avec eux et partager leur dur labeur. Mais les marins sont toujours convaincus que cette Expédition est maudite et dirigée par un incapable imbu de sa personne.

Le 27 septembre, la journée se déroule sans souci, la routine s'est installée. Owen et Gland farfouillent. Pendant que le géorgien fait le guet, Parker cherche. La cabine de Longfellow est discrètement visitée, juste quelques lettres de sa mère dominatrice. C'est ensuite la cabine de Huston, un maniaque qui a tout en double. On sent bien le fossé entre l'équipage et les membres de l'Expédition. Starkweather passe beaucoup de temps dans la salle radio pour organiser le ravitaillement à Melbourne.

Le 28 septembre, vers 10 h, un concert de hurlements monte de la cale des chiens. Nous nous précipitons avec les « muchers » pour découvrir une scène de chaos. Une majorité de chiens est encore attachée mais une grosse dizaine ne l'est plus. En leur centre, des chiens se battent à mort dans la furie et le sang. Quatre ou cinq chiens sont déjà au sol, morts, d'autres geignent, blessés. Le maître-chien Pulaski n'hésite pas, il sort son arme et abat les chiens fous. Les marins présents sont persuadés que les chiens ont la rage. Le second, Turlow, intervient à propos pour rétablir le calme et lancer les travaux de nettoyage. Murlock en profite pour faire les prélèvements nécessaires (sang, nourriture, scelle, eau) pour une enquête bien menée. Le Dr Greene arrive enfin, examine deux chiens agonisant, Picardy et Mamassen et recueille les échantillons de Murlock.

Vers 13 h, une assemblée générale de l'Expédition est convoquée pour écouter les conclusions de Greene. C'est un nouveau sabotage. Les chiens ont été empoisonnés à la strychnine via le pemmican. Starkweather est blême il ne fait plus confiance aux marins et il nous demande à nous, « les aventuriers », de prendre les dispositions pour une fouille en règle de tout le matériel. Très vite, l'inventaire révèle des anomalies, bouteilles d'oxygène défectueuses ou vides, dans un réservoir d'huile d'un des générateurs de l'acide a été introduit...



Murlock exulte, enfin !

Nos investigateurs s'interrogent longuement sur la conduite à tenir. Comme d'habitude, deux propositions s'affrontent : celle menée par Murlock, il faut convaincre le Capitaine d'autoriser la fouille des cabines et des effets personnels, ou la proposition d'Owen de faire courir la rumeur que le saboteur est en passe d'être identifié, ainsi, il va commettre une erreur. C'est Owen qui ramasse la mise à la grande colère de Murlock qui se retire dignement dans sa cabine.

Le 30 septembre, le contrôle du matériel se poursuit. Nouvelle découverte, dans la cale des avions. Entre deux bidons d'essence, un paquet contenant des explosifs relié à une mèche très longue. L'analyse d'Owen est implacable « *c'est du travail d'amateur !* ». Nous demandons immédiatement à Starkweather de provoquer une réunion avec le Capitaine Vredenburgh et son second sur la sécurité générale du navire, il accepte. Après d'âpres discussions, il est décidé que toutes les cabines seront fouillées (**Murlock exulte, enfin !**) une fois par les marins, et ensuite par nos investigateurs. Bien entendu, il ne faudra pas s'offusquer si on trouve des explosifs dans la cabine de Parker. Les opérations débutent au premier changement de quart par la fouille des cabines des membres de l'Expédition. A part quelques armes de poing et les explosifs de Parker, RAS. Il en va autrement pour les marins. Dans la cabine d'Henning, on trouve une fiole d'acide sulfurique et un contrat de presse d'une valeur de 250 \$ pour des informations sur le déroulement de l'Expédition. L'homme est arrêté et interrogé. Starkweather est perplexe et file soudain dans sa cabine pour en ressortir quelques minutes plus tard. Triomphant, il brandit un livre qu'il a écrit il y a quelques années et qui relate une expédition alpine où malheureusement deux hommes sont morts suite à une chute. L'un d'eux s'appelait Henning.

C'était le frère aîné de notre Henning qui a agi par vengeance personnelle, mais aussi fortement motivé par un homme blond, la trentaine, qu'il a connu à New-York. Il lui a fourni du matériel et de l'argent. Il avoue des sabotages et nous indique où trouver ceux que nous n'avons pas encore découverts.

Starkweather nous remercie très chaleureusement. Pour lui, l'affaire est close et nous allons pouvoir naviguer en toute quiétude jusqu'à Melbourne.



Les dessous de Melbourne

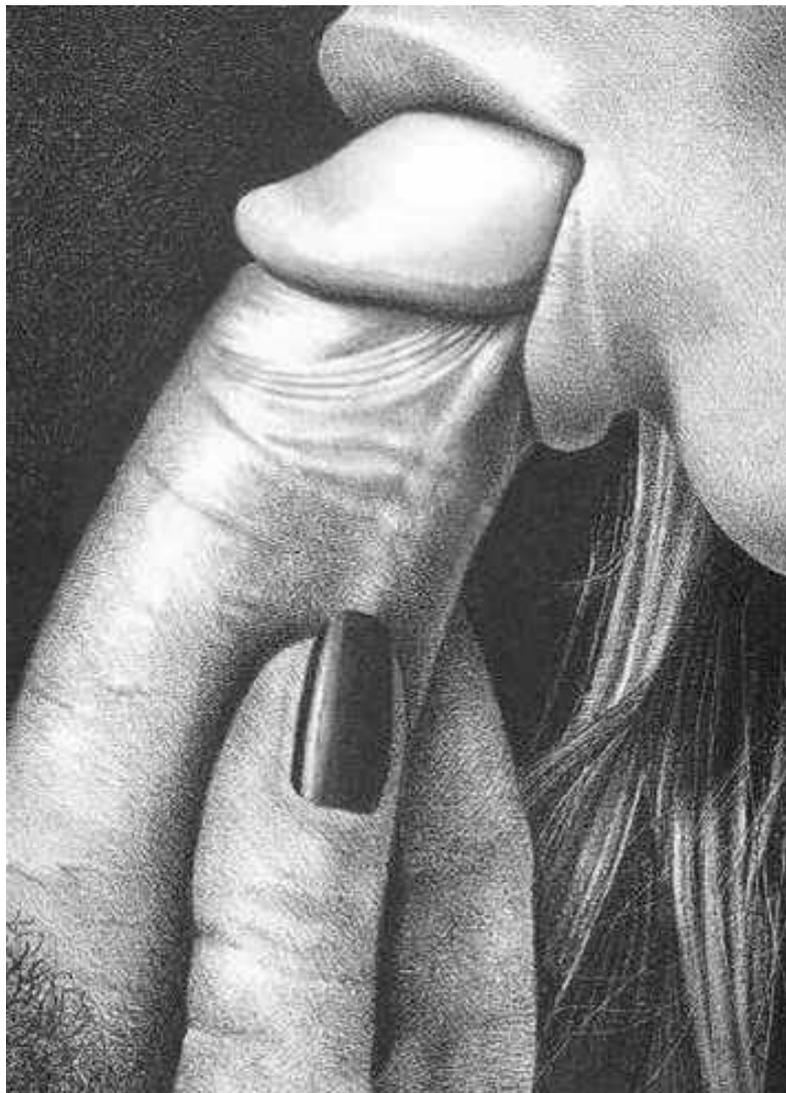
Le 11 octobre 1933, le SS Gabrielle jette l'ancre dans le port Phillip de Melbourne. Première agglomération urbaine d'Australie devant Sydney, la ville, très cosmopolite, s'étend le long du fleuve Yarra. Une foule bruyante de journalistes et de curieux attend sur le quai. Henning est livré sous les flashes à la police locale. Starkweather, face à la presse, est comme un dieu sur l'Olympe, il fait le show. Owen, la cervelle toujours en ébullition, est persuadé que le prisonnier Henning va être soustrait à la justice par son commanditaire. Il réussit, non sans mal, à dérober une moto et à suivre le convoi pour arriver au Palais de Justice où se trouve le Commissariat Central. Bravo !

De son côté, Gland Cleef est abordé par une très pétillante et accorte stagiaire d'un journal local. Junior, en manque de reconnaissance, laisse entendre qu'il en sait long sur les dessous de l'Expédition. La belle Theresa Mandaros va lui dévoiler les siens. Personne ne saura comment elle a fait pour passer par le hublot de la cabine de Gland, mais elle l'a fait. Elle s'occupe du gland de Cleef sans faire la fine bouche et avec doigté. Mais la mouche veut des photos, des infos sur les sabotages. Junior vend toute l'histoire pour que son satané père soit fier de son rejeton. Il a cette phrase inoubliable *«J'aurais enculé un pingouin en redingote et frac pour que l'on parle de moi»*.

Le professeur Moore nous apprend que la Tallahassee a fait escale le 8 octobre à Hobart en Tasmanie pour ravitailler. Il charge officiellement Hanger et Murlock de superviser le ravitaillement, mais il y a des difficultés pour avoir du pemmican et des fruits en quantité. Le pemmican est constitué de graisses et de moelles animales, de viande séchée réduite en poudre, ainsi que de baies. On obtient une espèce de pain très protéiné qui, non seulement a la qualité de ne pas moisir, mais peut même se conserver des dizaines d'années.

Il n'y a pas d'autre alternative que de mettre la main à la pâte et de se lancer nous-mêmes dans la fabrication du pemmican. Hanger et Murlock vont s'employer avec succès à convaincre douze membres de l'Expédition à travailler sans relâche quelques jours pour produire ce concentré énergétique.

Moore en début de soirée convoque Cleef dans la salle radio. Un Starkweather des mauvais jours est assis, devant lui, sur une table, un journal du soir déchiré. Le Capitaine est furax et le doigt tremblant désigne le journal. Un article signé Mandaros révèle des détails sur l'Expédition et cite Gland. L'éphèbe est banni temporairement de l'Expédition et il lui est accordé un pécule de 20 \$ pour aller se perdre dans un bouge. Ce que fait le géorgien non sans emmener la sulfureuse Theresa avec lui. Elle s'empresse de le rejoindre car elle sait que, dans deux jours, se tient une grande réception à l'Hôtel de Ville en l'honneur de l'Expédition. Elle compte sur Gland pour l'introduire. Elle ne pensait pas si bien dire, ce fut fait proprement quelques heures après, dans un hôtel miteux. Pour Owen la soirée est faite d'un onanisme malsain. Hanger, Gene et Murlock finissent eux dans un bordel exotique.



Le 12 octobre, au briefing, Starkweather fait un point : ce matin, déposition au commissariat pour les membres de l'Expédition concernés par les charges contre Henning, mais la priorité reste la fabrication du pemmican. Hanger et Murlock se démènent comme des diables pour trouver des fournisseurs en produits frais. Tout le week-end, ils vont faire preuve d'une grande force de conviction pour maintenir la cohésion des équipes de production. Le pemmican, c'est dur à travailler, ça pue, ça colle partout. Mais il y a toujours un os, l'insuffisance de fruits frais. Nos deux économistes n'ont d'autres alternatives que de passer par le réseau des chinois. Mais c'est une période difficile où le racisme et la ségrégation sont de mises. Il faudra du doigté et des chinoiseries, bien sûr, pour obtenir à prix d'or la quantité de fruits frais nécessaire.

Le 13 octobre, après une rude journée de labeur au pemmican, il faut plusieurs douches et se brosser comme des ânes pour enlever cette odeur répugnante et tenace. Gland Cleef a prévu une soirée avec sa dulcinée. Owen, rebaptisé « Mac Couille » est désœuvré. Il décide de suivre de loin le géorgien. De leur côté, Gene, Michael et Hanger sortent avec les jeunes de l'équipe scientifique, dont Charlène. Ils atterrissent dans un restaurant chinois qui fait aussi fumerie d'opium, l'occasion est



trop belle pour que nos aventuriers ne s'offrent des limbes oniriques. Gland, suivi de loin par Mac Couille, arrive à son rendez-vous au journal de Thérèse. Mais point d'oiselle au nid ! Junior sent bien que la belle n'est pas appréciée de ses collègues. Elle a laissé un message pour lui demander de la rejoindre non loin de là au restaurant « Le Joyeux Kangourou ». Sur place, il découvre une cantine populaire. Thérèse est avachie. Elle a été tabassée, des cocards plein les yeux, des ecchymoses et une lèvre fendue. Le Gland est hors de lui et presse de questions sa maîtresse. C'est un de ses ex, David Cleemann, qui l'a massacrée. Il lui a aussi dérobé les 500 \$ destinés à Cleef Gland pour son article. Le sang de l'éphèbe ne fait qu'un tour. Il vengera la veuve et l'orphelin et ses 500 \$. Ce Cleemann travaille comme vigile dans un champ de course et loge sur son petit bateau, le « Mariella » amarré sur un des quais du port. Sur place, Le Gland et La Couille se concertent pour tendre « une souricière ». Vers 6 h du matin, Cleemann, grande ganache saoule, prend une bonne raclée et perd 500 \$.

Le 14 octobre, nos lascars se préparent pour la grande réception à l'Hôtel de Ville en l'honneur de l'Expédition. Tout le monde est sur son 31 et Starkweather est le centre du monde. Petits fours, banquet et discours émaillent cette manifestation très mondaine. Gland Cleef est proprement harcelé par des pucelles pour obtenir quelques récits croustillants sous le regard noir de Thérèse qui n'en oublie pas pour autant de distribuer à tout va sa carte professionnelle. Moore, peu à l'aise dans ce milieu si superficiel, nous fait part du télégramme qu'il a reçu du père de Gland. Ce dernier félicite le Capitaine Starkweather et son rejeton pour l'arrestation du saboteur qui menaçait l'Expédition. Gland manque de se pâmer à cette nouvelle. Murlock a cru remarquer qu'une larme a roulé fugacement sur la joue du jouvenceau.

Du 14 au 18 octobre, tout le monde s'affaire au ravitaillement et la fabrication de ce satané pemmican. Le 17, Starkweather, suivi d'une noria de grattes papier et photographes, accueille sur le quai un camion bâché qui arbore sur ses flans en lettres d'or « LES SERRURES ET DORURES ELLICK ». La foule s'attend à quelque chose de merveilleux, mais hélas, le camion ne livre que des dizaines de bouteilles d'oxygène. Les adieux de Gland et de Thérèse sont troublants et émouvants.

Recommandations polaires

Le 18 octobre 1933 à 3h30; le SS Gabrielle quitte le port. Direction la haute mer. Le briefing de Moore nous précise que le premier objectif est d'établir un camp de base sur le continent antarctique. Pour cela, nous passerons par la mer de Ross et sa célèbre banquise. Les prévisions météo sont conformes pour cette période, du froid et du mauvais temps. Moore nous demande de régler nos montres et toutes les pendules du bord à l'heure antipodale soit 12 h de plus. Les jours qui suivent sont consacrés à l'amélioration de nos connaissances du milieu polaire :

- Les pathologies polaires courantes sont la cécité temporaire par oubli des lunettes ou la gelure des extrémités. Plus grave, l'hypothermie est une situation dans laquelle la température centrale d'un humain ne permet plus d'assurer correctement les fonctions vitales. L'hypoxie est le manque d'oxygène lié à l'altitude.
- L'orientation en milieu polaire nécessite une triangulation (soleil, montre, sextant). La boussole est inutile. Attention aux mauvaises appréciations des distances et aux mirages !
- Le gel des fluides, en particulier des lubrifiants, impose de réchauffer doucement un engin mécanique lubrifié avant toute utilisation. Par extension, cela s'applique aussi aux besoins naturels.
- L'habillement par grand froid implique bottes de fourrure retournées et port d'un masque. La sudation est notre ennemi. Pas de travaux seul, mais toujours à plusieurs ! Cela permet d'observer ses compagnons et de prévenir les situations à risque. Faire un vrai feu est dangereux !
- Les chiens de traineau vont être très utiles, il faut donc leur porter beaucoup d'attention et de soins. Ils connaissent quatre ordres en plus de leur nom :

1. Wad pour Stop
2. Yek pour avance
3. Guii pour Droite
4. Ow pour Gauche

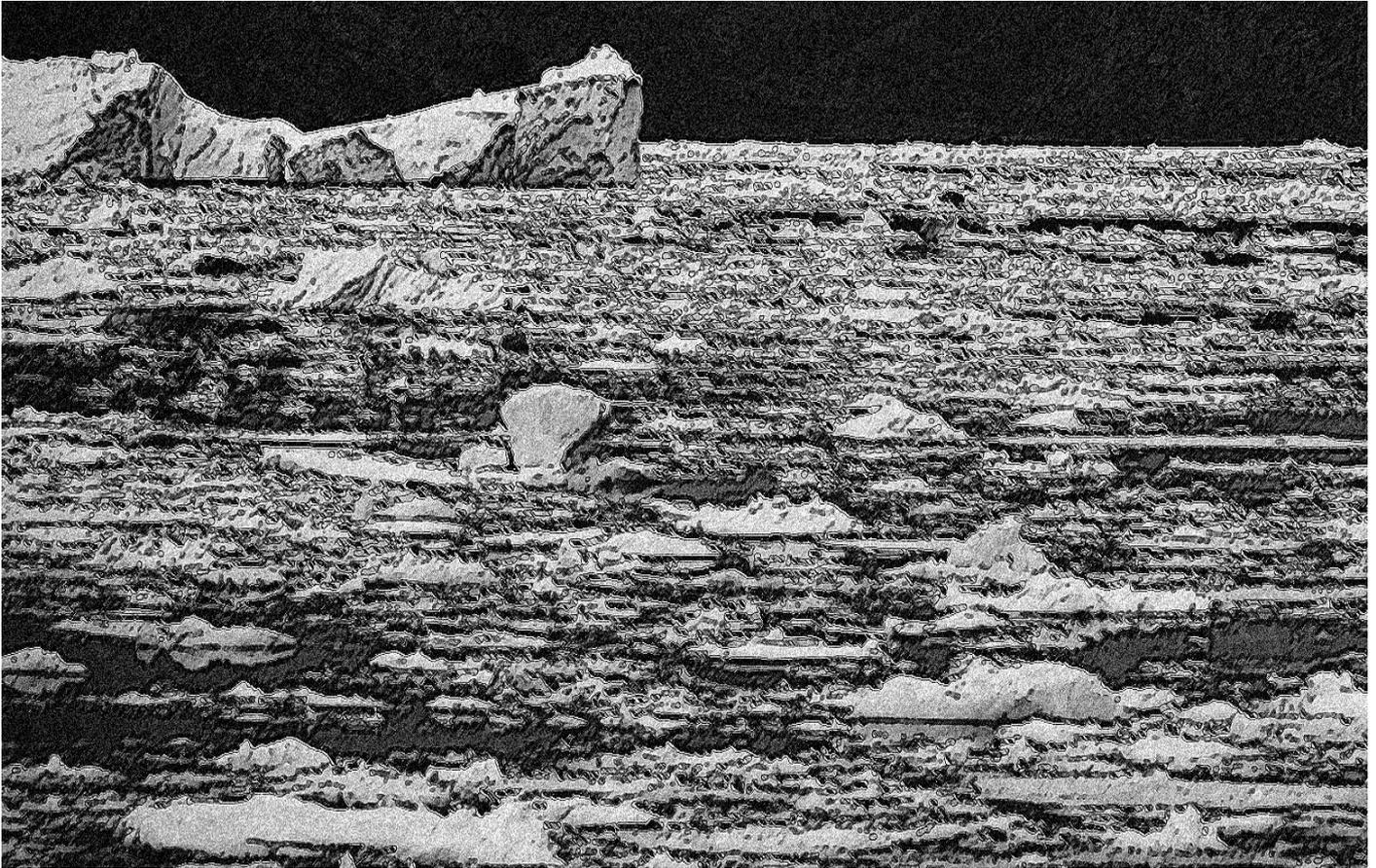
- Les crevasses et les fissures ne sont pas toujours visibles et peuvent être très profondes.
- La tempête magnétique rend impossible l'utilisation de la radio entre autres.

Vers la Barrière de Ross, ça secoue la trippe !

On progresse vers le sud. La vie à bord n'est pas une sinécure. Ça vibre et ça tanguent, c'est un bateau. A partir du 23 octobre, mauvais temps et grand froid. Les premiers icebergs apparaissent à l'horizon, masse fantomatique chargée de peur. Le 26, violente tempête qui fait passer les montagnes russes pour un doux bercement. Le roulis est énorme et tous les hommes luttent pour maintenir le bateau sur une assiette acceptable. Soudain, un grand bruit sourd à l'avant du bateau, qui se répète. Nous comprenons vite qu'il y a un problème d'amarrage dans la cale des avions, mais comment accéder à la cale dans cette tourmente dantesque ? Nous nous organisons et nous nous encordons pour progresser difficilement vers la cale. Murlock arrive le premier. C'est une dévastation dans une forte odeur de gas-oil. Deux des quatre moteurs Boeings n'ont plus d'amarre et ont défoncé des bidons de carburant et des pièces d'avions. Il n'y a pas d'autres alternatives pour Murlock que de tisser un système de toile avec des cordes et des filets pour réduire la marge de manœuvre des moteurs avant de les amarrer. La mise en œuvre est dangereuse mais la réussite est au rendez-vous.

Hanger pense que c'est un cadeau caché d'Henning. Moore, le lendemain, nous fait un état précis des dégâts. Perte de deux moteurs et un Boeing hors de service. La moitié du carburant s'est répandue dans la cale. C'est un coup dur et l'équipe accuse le coup. Starkweather est fou de rage, « *nous continuerons jusqu'à la mort !* »

Le mauvais temps dure deux jours de plus. Le 29 octobre, le cargo rentre dans la banquise. Commence alors la recherche perpétuelle du bon passage avec marche arrière et détours incessants. Nous sommes cernés par la glace. Elle est omniprésente et fait souffrir et crisser le bateau et nos dents.



Le 5 novembre, au repas de midi, Starkweather, triomphant, nous annonce qu'il a des nouvelles de la Tallahassee : *"Nous avons capté un message radio. Elle est bloquée dans la banquise à 500 km plus à l'est."*

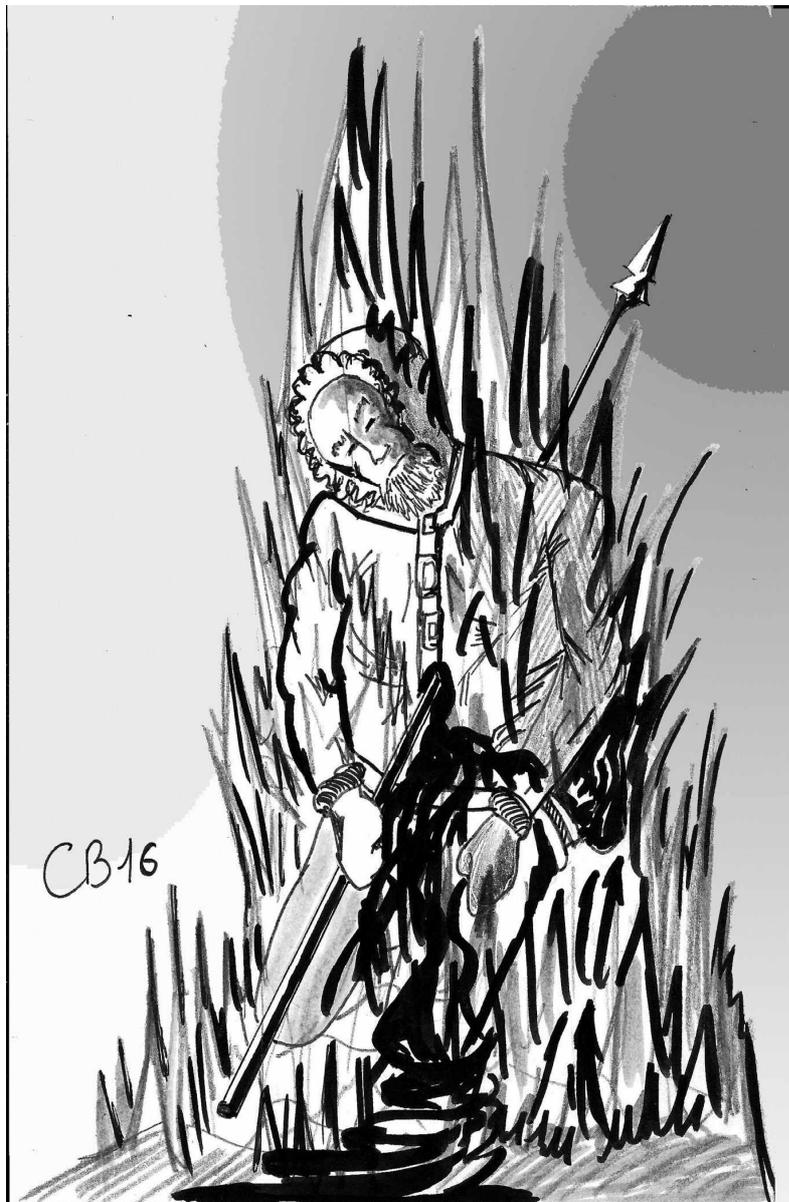
Le 6, une brume épaisse s'est abattue, qui gomme et estompe le paysage. Les vigies sont triplées et le bateau a réduit sa vitesse. Soudain, un cri d'alarme d'une vigie. Depuis le pont, nous pouvons entrapercevoir sur la gauche un énorme iceberg, et, de son flanc, perce la proue d'un baleinier. Tout le monde s'interroge sur l'identité de cette épave mais, en se rapprochant, on finit par distinguer son nom, le « Wallaroo », porté disparu l'année dernière.

Une équipe se forme, dont font partie nos aventuriers, pour aborder le navire et découvrir quel funeste sort il a pu subir. Avant même de l'aborder, nous découvrons que l'épave a été coupée en deux par l'explosion de la chaudière. Prendre pied sur l'épave est plus délicat qu'il n'y paraît, et il nous faudra plusieurs tentatives dangereuses pour qu'enfin Sykes et Hanger escaladent le flanc du bateau et établissent un solide amarrage de corde pour une passerelle de fortune. Nous arrivons sur la partie avant du bateau, la glace s'est insinuée dans la moindre anfractuosités et répand ses guirlandes et méandres translucides sur tous les supports. La progression vers l'arrière est très difficile quand nous approchons du grand trou noir causé par l'explosion.

L'énigme du Wallaroo... ???

En son centre, une vision nous sidère. Un homme stalagmite est figé dans les pics et arêtes de glaces. Un harpon l'a traversé de part en part, il est tombé à genoux et ses fluides vitaux se sont répandus. Le tout forme un joyau miroitant et hérissé pour l'éternité !

La visite de la partie saine et la découverte de reliefs de repas et de boîtes de conserves ouvertes nous confortent dans l'idée qu'il y a eu durant quelques temps des survivants à ce drame. Mais le froid et l'humidité ont moisi l'ensemble des pièces de vie des marins. Nous finissons par trouver dans sa cabine le cadavre desséché du capitaine du Wallaroo. Il tient encore à la main droite un pistolet et du sang noir s'est figé comme une coulée de réglisse le long de sa tempe droite. Sur son bureau, une bouteille de whisky de seigle bien entamée. Son journal de bord est ouvert, nous le consultons. Dernière entrée, le 12 mars 1932, l'homme se sait condamné, la gangrène l'a ravagé, il est à bout. La lecture du carnet nous relate l'histoire du drame du Wallaroo. Suite à une tempête, la chaudière a explosé tuant une partie de l'équipage. Les deux ou trois hommes indemnes, sans aucun scrupule, sont partis avec une chaloupe et des provisions en laissant les blessés à leur funeste sort. Ces derniers ont survécu quelques temps mais la faim et le froid ont parachevé la terrible histoire.



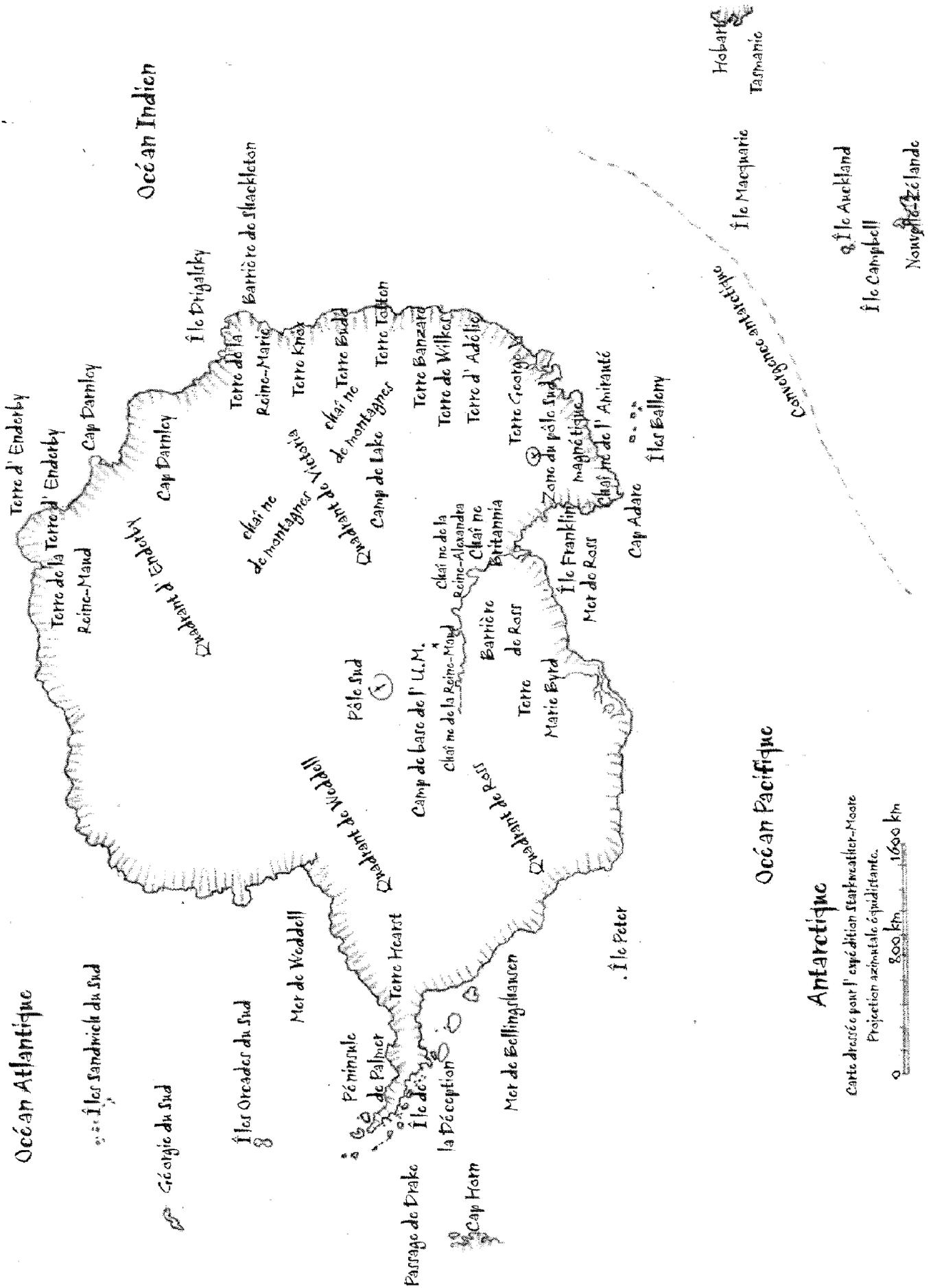
Les investigateurs entreprennent une fouille méticuleuse de l'épave. Dans le double fond d'un tiroir de la cabine du capitaine, ils découvrent une clef en fer et quatre pièces antiques « *de facture maya* » représentant des créatures marines inconnues. A la poupe du bateau, dans le bois du plancher, nous faisons une découverte troublante, les corps nus et incrustés de deux hommes. Ils sont secs et expurgés de leurs fluides corporels... Dans la grande calle est entreposé le fruit du labeur des pêcheurs, des carcasses de baleines gisent pèle mèle. La visite des cales attenantes, des provisions avariées, un coffre d'arme vidé et un coffre scellé. La clef y pénètre comme papa dans maman. On y trouve une dizaine de bouteille de whisky de seigle, une pure hérésie selon Owen. Nous prenons la direction de l'arrière du bateau pour y découvrir sur le plancher un macabre spectacle, cinq squelettes sont proprement alignés. Murlock, vigilant, découvre que les squelettes ont été soigneusement recomposés comme un puzzle et alignés. Cela fait penser à une « autopsie ». Owen monte au sommet du mât principal pour avoir une vision d'ensemble. Il remarque deux choses. La première, le pont du Wallaroo est constellé d'une myriade de tâches qui, après analyse, s'avérera être de la chair humaine et secundo, à quelques kilomètres, il repère à la jumelle la chaloupe des fugitifs.

Pour avoir une vue d'ensemble plus large et nette, Sykes et Hanger, accompagnés de Murlock, décident d'escalader l'iceberg. La progression est périlleuse en raison de la pente et des crevasses. Malgré son peu d'expérience, Murlock arrive le premier au sommet. Il distingue le cargo et le canot. Nous sommes de retour sur le SS Gabrielle où nous informons brièvement Moore de la situation de l'épave et du canot qui est comme figé, écrasé par les glaces. Il n'y a aucune trace des rescapés. Plus tard, Moore nous convoque dans sa cabine et Murlock lui fait un récit très précis des découvertes faites sur le Wallarow. Très troublé, le professeur fait un parallèle avec les éléments paranormaux que Lake a découvert. Pour lui, on est en face d'éléments qui relèvent du mythe et de la légende, comme un certain Lovecraft en développe dans ses écrits. Pour les pièces, ils nous conseillent de voir Charles Mayers. Ce dernier est formel, il s'agit de très anciennes pièces samoanes du XV^e siècle d'une grande valeur marchande (environ 1.000 \$), mais il ne peut rien nous dire sur la symbolique. Les jours suivants, nos découvertes sont l'objet de multiples discussions et extrapolations de la part de l'ensemble de l'Expédition.

Le SS Gabrielle progresse très difficilement dans le chaos de la banquise et le 8 novembre, le bateau est immobilisé. Starkweather improvise un briefing mais avant qu'il n'ait prononcé un mot, Gland s'exclame : « *Faut tout faire péter* »... Le Capitaine, rouge de colère, décrit la situation et propose en effet de jouer de la dynamite pour nous frayer un passage. Des équipes se constituent et Owen est à la fête. Pendant deux jours, on secoue gentiment la glace pour avancer un peu. Le 10 novembre, on apprend par radio que la Tallahassee s'est dégagée et vient d'établir un camp de base sur la barrière de Ross. Le 12 novembre, une forte tempête, fortuitement, libère le cargo de ses étreintes glacières et nous débouchons sur la mer libre. Plein sud, on entraperçoit la terre. Le 14, nous approchons de l'île de Ross et au loin, se dessine le majestueux volcan du mont Erebus, nimbé de volutes vaporeuses. Tout le monde est sur le pont pour voir ce spectacle, Starkweather se fait lyrique et lance un « *Welcome Antartica* ». Le long débarquement du matériel va débiter, il durera deux jours, pour établir le camp de base. Ensuite, il faudra trouver au moins un passage pour se projeter sur le plateau de la Barrière de Ross et établir un deuxième camp. Les muchers avec les traîneaux sont chargés d'explorer et de trouver un emplacement adapté pour une piste d'atterrissage et l'établissement du deuxième camp (ESM 2).



L'ANTARCTIQUE CONNU EN 1933



Antarctique

Carte dressée pour l'expédition Shackleton-Moore

Projection azimutale équidistante.



Camp de base de l'ESM, Welcome Antarctica ...

Pour nos aventuriers, c'est la découverte d'un monde et de nouvelles sensations. Le froid est piquant, mordant jusqu'au fond des racines de nos dents. Les efforts physiques doivent être mesurés pour éviter la sudation. Mais quels extraordinaires paysages, dans des lumières qui varient sans cesse et jouent avec les blancs et les moindres reliefs glacés. Cela perturbe notre perception des distances et de la réalité. Le ciel, dans la pale pénombre qui se veut être une nuit fantastique; est fusillé d'étoiles. Elles forment des constellations, des amas vaporeux irisés qui se languissent et coulent comme de la crème et, parfois, un peintre fou les repeint en quelques instants fugaces de vert ou de rose bonbon sucé. Il y a aussi les bruits, ceux de la banquise vivante. Elle geint, elle crisse, elle craque, elle murmure. Ces bruissements viennent ponctuer le faux silence du plateau que l'activité humaine a pollué et enrichissent les musiques des vents dans les crevasses et sur le crêpe de l'étendu glacée. Alors, voir les chiens de traineau au repos dans un tel spectacle ferait presque oublier notre condition précaire sur ce continent dont la plus grande partie est inconnue.



Durant deux jours, les muchers et leurs chiens s'échinent à trouver un site sur le plateau qui corresponde aux exigences des avions. Le 15 novembre après trois longs coups de corne de brume, le SS Gabrielle s'en va mouiller en sécurité plus au large, il nous servira de relais radio. Le même jour, un emplacement idéal est enfin trouvé pour établir ce nouveau camp de l'Expédition Starkweather Moore (ESM 2). Le monoplane Fairchild, baptisé Scott, est rapidement remonté pour effectuer une reconnaissance aérienne de la zone. En fin de journée, Starkweather sort de sa tente dépité. Il vient d'apprendre que la belle Acacia Lexington vient de survoler le pôle Sud. Le Scott repère le camp de base de la belle à une quinzaine de kilomètre du notre. Le Capitaine ordonne que les deux Boeings, l'Enderby et le Weddell, soient remontés au plus vite pour se préparer à faire un pont aérien incessant vers l'ESM 2. Dès le lendemain, les deux Boeings vont entamer leurs rotations. Elles vont durer 6 jours pour amener les 200 tonnes de matériel nécessaire, avec l'appoint des chenillettes.

Owen héroïque et Gland à poil

Le 18, à l'ESM 2, un peu avant midi, retentit un immense craquement. Une très grande fissure se forme à une centaine de mètres du camp. Des aventuriers, seuls Owen et Gland sont présents. Ils informent par radio le camp de base et s'affairent avec d'autres pour charger les provisions stratégiques sur les chenillettes à traineau et sortir de ce piège pour trouver une zone saine pour les avions. Au camp de base, Starkweather ordonne que le Scott aille survoler la zone fissurée avec Winslow, le glaciologue. Par chance, il ne reste que Murlock pour piloter l'avion. Il saisit vite cette aubaine, avec gourmandise. La reconnaissance aérienne de la zone ne permet pas à l'homme de science de poser un diagnostic définitif, il faut effectuer des carottages. Ils sont faits rapidement et, pour Winslow, le verdict est sans appel, la sous-couche est pourrie. Il faut sortir vite de cette zone. Il pense que dans quelques heures d'autres failles vont apparaître et se rejoindre. Sa prévision se vérifie quand une nouvelle fissure se dessine à l'est. C'est une course contre la montre pour charger le matériel dans les avions. Les chenillettes font un balai incessant.

La chenillette de Sykes, pilotée par Gland, disparaît dans une crevasse subite. Cleef est emporté, il chute avec Sykes dans une eau glaciale mais ce dernier, projeté plus loin, réussit à remonter sur la glace pour porter secours à l'éphèbe. Cleef est à l'agonie, transpercé par des milliers d'aiguilles de glace qui lui figent le cerveau. Dans un dernier réflexe, il tend une main dans le vide mais Sykes est trop loin. Parker, qui a assisté au drame, se précipite et se lance sur la glace en glissant sur le ventre.



Il file tel un manchot, la main tendue dans la direction de celle de Cleef qu'il saisit in extremis. Il faut au plus vite déshabiller le géorgien et le réchauffer. Il est transféré sur le Scott, piloté par Murlock pour être rapatrié au camp de base. En prenant de la hauteur, Murlock constate que toute la zone est maintenant fissurée. Il reste encore beaucoup de matériel qui bascule définitivement dans les profondeurs glacées.

Le 19, lors du briefing, le Capitaine félicite Owen pour son acte héroïque mais on déplore la perte d'un tiers du carburant, de provisions de bouche et d'une chenillette. Cleef est tancé vertement pour sa conduite hasardeuse de la chenillette. Starkweather expose son plan pour rejoindre le dernier camp de Lake, créer des dépôts successifs de matériel et de ravitaillement pour se rapprocher par étape de son objectif final.

Vers 3 h, alors qu'un pale soleil bataille encore, la radio crépite. Laroche se précipite, c'est un SOS, quelques réglages et une voix d'outre-tombe, hachée, se fait entendre. C'est un membre de l'Expédition Lexington « Venez à notre secours, nous sommes attaqués, ils sont trop nombreux ». Le message est suivi d'une explosion sourde. Le Capitaine au regard d'acier réunit l'équipe, « Nous avons une demoiselle à secourir ». Le Capitaine part avec une équipe et deux traineaux, nos lascars suivent à ski. Le terrain et le grand froid rendent la progression particulièrement difficile.

Au camp d'Acacia Lexington

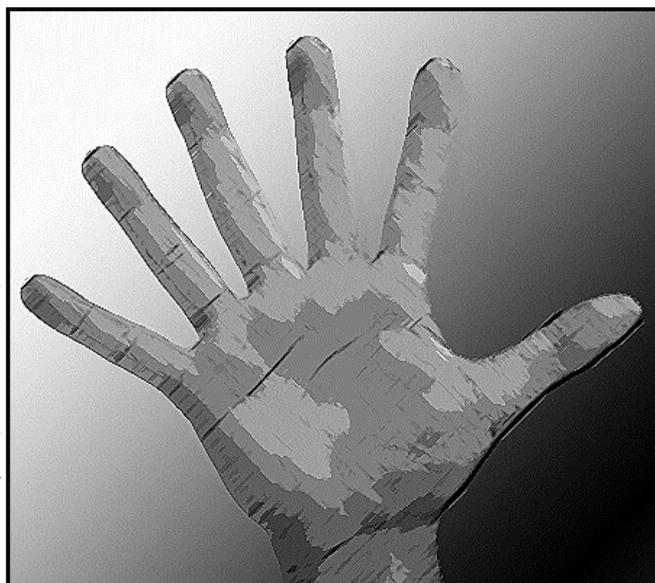
Il nous faut plus de deux heures d'efforts pour apercevoir le camp Lexington, dévasté et partiellement en feu. Une fois sur place, la tension est extrême. Les survivants sont affairés à sauver ce qu'ils peuvent. Nous sommes conduits à la grande tente d'Acacia Lexington où seul un Starkweather dans ses petits souliers pénètre. Une minute plus tard, la rencontre tourne à la scène de ménage et à l'altercation. Nos chers aventuriers partent en quête d'informations sur les circonstances du drame. Il tombe sur Hooper, un cameraman, qui raconte que, dans la nuit, Bradbury, le cuisinier et le pilote, Dinsdale, se sont mis à hurler, à tirer dans tous les sens et à mettre le feu, « *des fous enragés, ils hurlaient, Elles sont là, Elles sont trop nombreuses!* » On a fini par les maîtriser mais ils ont fait beaucoup de dégâts. Cleef, Gene et Owen approchent deux mécanos avions. La discussion tourne court, ils sont haineux et arrogants. Comme à son habitude, Owen insiste et ça part en pugilat mais, une tenue polaire, ce n'est pas ce qui se fait de mieux pour pratiquer le pancrace ou la lutte gréco romaine, l'altercation tourne court. Ils poursuivent leur chemin et rencontrent Jenner, l'électricien, qui essaye de dégager du matériel. L'homme est persuadé que l'expédition est maudite, trop de problèmes depuis le départ. Acacia a donné à ses hommes une image pitoyable de Starkweather qui, évidemment, rejaillit sur toute l'ESM. Nous poursuivons le tour du camp en rencontrant le radio, Hopewell, qui tente de réparer la machine. Il est aidé par un blessé léger. Lui aussi nous fait part de faits étranges qui se sont produits depuis le départ de New York, comme ce marin tranquille qui, d'un coup, se jette par-dessus bord et disparaît en plein Pacifique. Il nous confirme le coup de folie subit et inexplicable des deux assaillants. On poursuit pour rencontrer le pilote, Kyle Williams, qui tente vainement de redresser sa tente. Lui aussi nous confirme une multitude de problèmes mais surtout que Mme Lexington n'est pas à la hauteur. L'homme est intéressant, il est vif d'esprit. Nouveau contact, avec Tuvinnen, guide polaire, en pleine discussion avec Sykes et Pulalsky. Ils sont en train de calmer les chiens, surexcités. L'homme, un finnois, corrobore le film des événements.



Camp d'Acacia ravagé et la main à 6 doigts

Dans la tente qui sert de cantine et d'infirmierie, le Dr Curtis s'affaire sur un homme inconscient, c'est Bradbury, un des deux forcenés. A ses côtés, Priestley, le cameraman, est blessé à la joue et, sous une couverture, un homme hagard et tremblant comme une feuille en tentant de boire un café chaud. C'est Dinsdale, le second forcené. On l'interroge. Il assume tous ses actes mais c'était pour combattre les milliers d'araignées géantes qui envahissaient le camp, il devait les brûler. Le docteur nous demande de nous occuper de Priestley, Gene le prend en charge. Lui aussi raconte une Expédition maudite et se méfie de l'ingénieur Sachs, « *il est louche, il ne parle pas.* » Owen a le sentiment que ce Sachs cache quelque chose et propose d'aller fouiller sa tente. Murlock intervient pour faire remarquer à Owen, une fois de plus, que l'on ne fait pas les choses sur des dires non vérifiés et par impulsion. Mais, comme à son habitude, Owen n'en fait qu'à sa tête et il fonce fouiller la tente de cet inconnu. Là, il trouve des livres d'ingénierie et d'horlogerie, et une photo où il lui semble que l'homme ait 6 doigts. Starkweather, furax, finit par sortir de la tente d'Acacia et ordonne le repli sur notre base. Il laisse à disposition le Dr Greene et Sykes. Hanger et Owen insistent pour rester, au grand dam du Capitaine. L'histoire de Sachs le laisse incrédule et de marbre. Il tempête, « Niet ». Nos deux lascars persistent, ils resteront.

Nos deux aventuriers rencontrent enfin la superbe Acacia, une blonde aux yeux gris. Owen expose sa théorie d'un Sachs, mouton noir maléfique à six doigts ! La belle lui répond sèchement qu'elle n'est pas convaincue. Owen ne



fait pas partie de son Expédition et, de fait, il n'a jamais vu Sachs et il ne le connaît pas. Acacia, bonne joueuse et pour ridiculiser le peu de bon sens d'Owen, consent à faire venir Sachs, pour qu'on compte ses doigts. Un homme massif et puissant pénètre dans la tente et retire son gant. Il est tout à fait normal. Owen et Hanger se font tout petits et n'ont d'autres alternatives que de présenter leurs plates excuses. Surement une folie des glaces aggravée par la consommation excessive d'alcool. Curtis et Greene, les médecins des deux Expéditions, échangent sur ces « folies des glaces » mais restent circonspects. Ils n'excluent pas les effets d'une drogue. La liste des pertes est très impressionnante (les radios, le générateur électrique et ses batteries, du carburant, etc.). L'Expédition Lexington n'est clairement plus dans la course.

Rentré au camp, Murlock fait un résumé de la situation très apprécié par Moore et Gland. Starkweather ronchonne dans son coin, « *La garce, elle n'a qu'à laisser ses affaires et repartir sur son bateau.* » Le 21 novembre, Owen émet depuis la radio du Bell, l'avion d'Acacia. Il fait à Moore un inventaire assez précis du matériel, carburant, et nourriture encore disponibles. Il lui confirme que Miss Lexington viendra cet après-midi pour discuter de l'avenir de son Expédition. Jamais battu, Owen évoque, sans succès, le cas de Sachs.

Dans l'après-midi, la belle, accompagnée de Priestley, Greene, Sykes et nos deux lurons, fait son apparition au camp de l'ESM. Elle fonce dans la tente du Capitaine où se trouve déjà Moore. Les négociations alternent entre injures et accalmie jusqu'au soir. Elles reprennent le lendemain matin et à 12 h, fumée blanche. Moore, souriant et épuisé, sort de la tente en tenant entre ses mains une grosse liasse de papier. C'est l'accord signé par les deux parties pour fusionner les deux Expéditions, une belle histoire pour la presse.

L'union pour le dernier camp de Lake

Le 23 novembre, on fête Thanksgiving sans dinde, mais Owen et Cleef font un parallèle audacieux entre le volatile « *Meleagris ocellata* » et Acacia. Ils en concluent que c'est une « *bonnasse et le dindon, c'est le Capitaine, donc, logiquement, c'est un connard* ».

Les aventuriers sont missionnés par Moore pour raccompagner la belle à son camp et veiller à la bonne exécution de l'accord. Une fois sur place, elle convoque une réunion de son équipe pour expliquer la fusion, tout en estimant que ses propres objectifs sont préservés. Cela semble convenir à une large majorité ! Chacun dans son domaine doit se préparer à rejoindre l'ESM. Elle estime qu'il faudra 2 à 3 jours de navette pour finaliser le transfert. Pour tout problème d'ordre technique ou logistique, c'est Sachs qui supervise. Le ton est sec, les ordres précis et clairs et elle laisse une grande autonomie à son équipe. Tout le contraire de Starkweather ! Dans l'assemblée, il y a un petit nouveau, Carl Schmidt, un opérateur radio originaire du Minnesota qui semble toujours avoir froid, avec un sourire figé. Murlock vient faire connaissance et échanger avec lui sur l'Expédition et son ressenti. Carl est frustré. Il a une passion pour la photographie et, depuis le départ de New York, il a fait des centaines de clichés, mais Acacia lui a interdit l'accès à la chambre noire. Murlock jure ses grands dieux qu'il va résoudre l'affaire une fois les deux équipes réunies.

Dans l'esprit désœuvré de Gland Cleef, germe une idée folle, donc bonne d'après lui, hypnotiser Bradbury pour connaître la vérité. Il court à l'infirmierie mais le docteur Curtis s'y oppose fermement. Owen est mono tâche et, puisque la piste Sachs est compromise, il faut qu'il fouille. La tente de Lexington lui semble une bonne alternative. Le voilà donc dans la tente de la belle, bien propre et rangée. Il cherche en vain, il n'y a rien de remarquable hormis une photo de son père, des papiers techniques ou logistiques en lien avec l'Expédition et une carabine calibre 30 équipée pour le tir de précision et chargée de balles spéciales à haute vitesse. Owen ne se laisse pas abattre et derechef, il part visiter la tente de Priestley. Là aussi, rien d'extraordinaire, du matériel photo et film, et des revues du magazine « *Amazing Dales* ». Owen décroche.

Dès la première rotation entre le camp d'Acacia et le nôtre, Murlock s'enquiert de l'accès à la chambre noire auprès de la brune Charlene, responsable photo de notre Expédition. Hélas, la chambre noire ne sera montée que quand nous serons au Camp de Lake !

Le 27 novembre, la météo est bonne et devrait le rester pour 48 heures au moins. Starkweather expose son plan lors du briefing matinal. Les avions vont décoller vers le dernier camp de Lake et déposer le matériel nécessaire pour s'y établir, nos loustics seront de la partie sous la direction de Moore. Le Capitaine a un autre objectif, il a besoin d'images fortes pour la presse. Il va partir dès ce matin, accompagné d'une équipe avec traîneaux et chiens. L'objectif officiel est de découvrir et d'escalader les monts Beadmore, mais, en fait, c'est de faire de belles photos, de quoi donner des sensations fortes aux lecteurs. Pour gagner du temps, l'Enderby les déposera sur zone. A 13h30, les deux Boeings sont prêts à rejoindre le Bell d'Acacia pour faire route ensemble vers les montagnes Miskatonic et le dernier camp de Lake.

Après une heure de vol, la chaîne fantastique fait son apparition, elle ne va pas cesser de repousser le ciel. Après 3 heures de route, la chaîne montagneuse bouche la vue et l'horizon. Elle obscurcit le jour. On devine sur ses flancs des trous noirs et, autour ou en surplomb, tout un réseau de strates cubiques et planes qui s'empilent par degré comme des escaliers géants. On a beau connaître la position du dernier camp de Lake, il est difficile dans cette pénombre de le trouver même avec les instruments. Mais un monticule plus sombre finit par nous mettre sur la piste des vestiges du camp. L'atterrissage des trois avions se passe bien, sauf pour le Bell qui perd un ski. Une fois au sol, Moore, transfiguré, nous harangue : « *Messieurs, nous sommes là pour la vérité. Des êtres chers sont morts ici de façon atroce et inexplicable, nous leur devons de découvrir le pourquoi ! Alors, cherchez, fouillez, creusez, déblayez prestement avant que le reste de l'Expédition n'arrive.* »

Le dernier camp de Lake

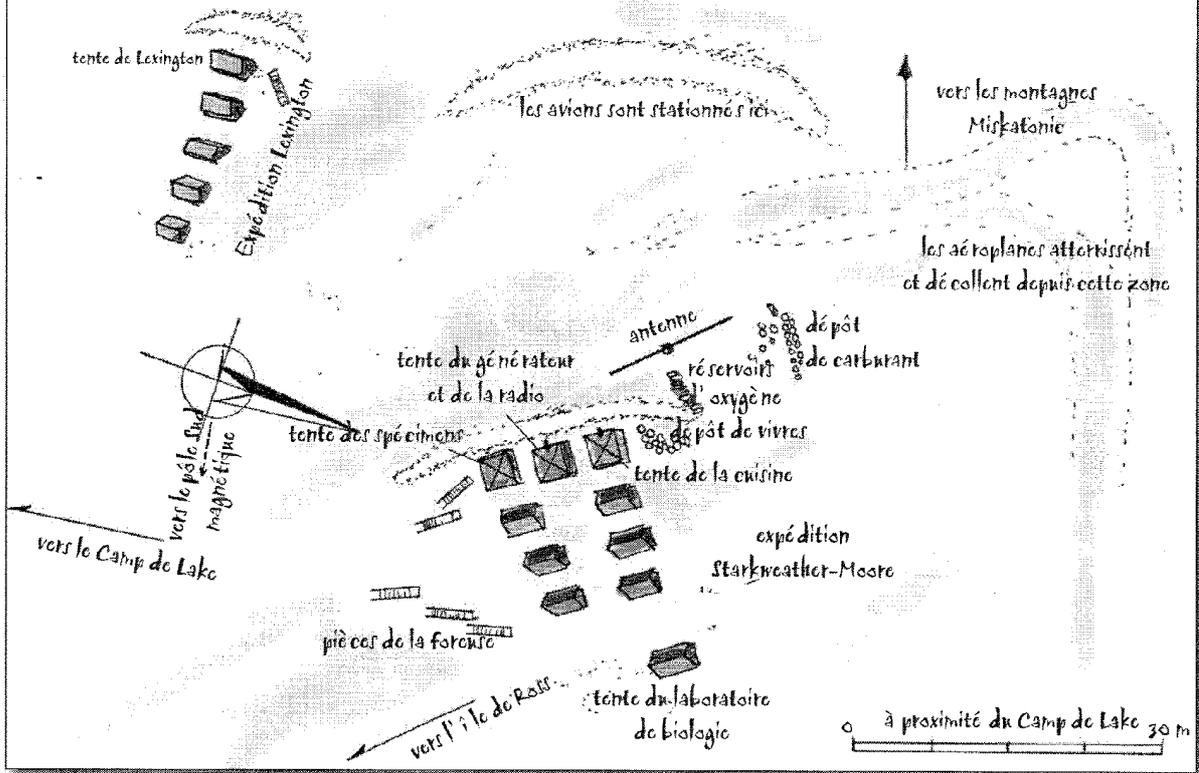
L'installation débute dans un milieu hostile, le grand froid, l'altitude et cette semi pénombre rendent les choses simples, compliquées. Nous sommes entrés dans une nouvelle dimension, notre survie sera un enjeu permanent. Acacia et ses sbires ne souhaitent pas établir un camp commun, elle va prendre quelques distances. Il nous faudra deux ou trois heures de dur labeur pour établir solidement notre embryon de camp, à quelques centaines de mètres des vestiges du dernier camp de Lake. Voilà une heure que les avions sont repartis quand nous nous équipons pour une première reconnaissance des lieux du drame.

La neige et le vent ont fait leur ouvrage, la plupart des structures et tumulus (tentes, dépôts, etc...) sont enrobées d'une solide gangue de glace. Il est trop tard pour entamer des fouilles et nous ne sommes pas bien équipés, la foreuse de Pabodie va avoir de l'ouvrage, nous rentrons au camp.

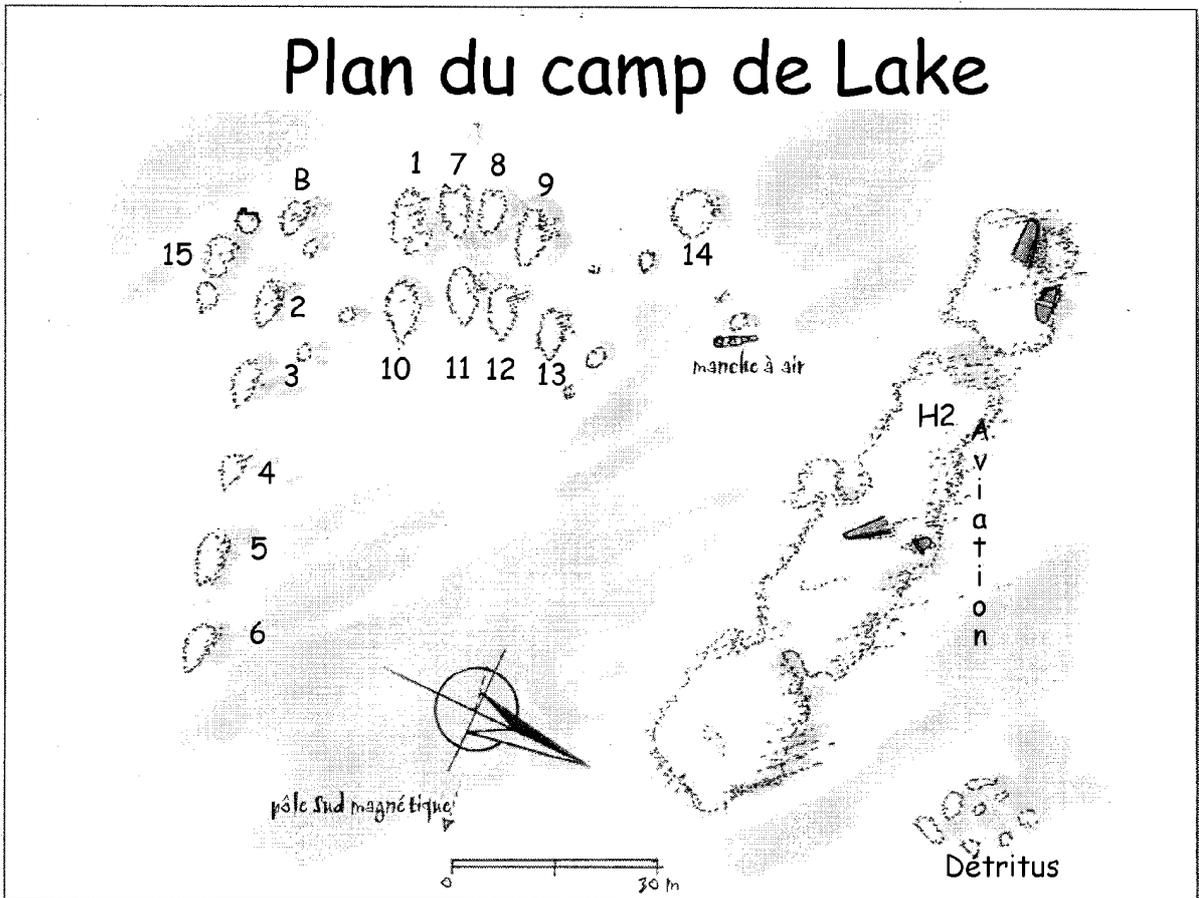
Les fouilles débutent le 28 novembre, Priestley, bizarrement suivi par le jeune Gland, va passer une heure à nous filmer ou prendre des photos, avant de déguerpir. Nos aventuriers se dirigent vers le fameux monticule sombre qui avait permis de repérer la zone du camp de Lake. Il s'agit d'un tumulus où les restes d'une foreuses sont à terre. L'expertise d'Owen va être déterminante, on a foré et, pour une raison inconnue, l'accès ainsi créé a été dynamité pour être rebouché. L'ouvrir à nouveau va mobiliser du matériel et du temps. On explore les environs, mais, à l'évidence, il faut créer des points de repères pour cartographier la zone. Cela va déclencher de longues palabres chez nos investigateurs, des formules mathématiques ubuesques fusent. Au final, Murlock, serein, a le dernier mot. Il faut piqueter la zone de façon régulière et adjoindre des codes de couleurs sur les piquets pour indiquer la direction et la nature du lieu; et leur attribuer un numéro ou une lettre (dortoir, cuisine, dépôt, etc...). Mais en attendant les piquets, nos aventuriers découvrent un cairn. Les vestiges d'un drapeau américain et de celui de l'Université Miskatonic ne laissent aucun doute sur la nature du lieu. Ci-gisent les restes des membres de l'expédition Lake ! Un bout de planche au sol révèle les onze noms des victimes et la date du drame, le 11 mars 1932. Moore improvise une prière avant de regagner le camp. Par radio nous apprenons que Starkweather et son équipe ont vaincu le mont Hansen.



Les camps Starkweather-Moore et Lexington



Plan du camp de Lake



Les fouilles débutent... les Anciens

En début d'après-midi, Moore nous propose de commencer par dégager les monticules qui sont alignés verticalement, le départ se sera le **point B**. Le travail est dur et ce n'est pas une mince affaire, on utilise les souffleuses, les tronçonneuses, les pics, les burins, les barres à mine pour arriver à dégager de sa gangue une forme sombre, Moore est surexcité, enfin la dépouille d'un Ancien tel que décrit par Lake.

C'est un des spécimens qui a été disséqué, hauteur 2,50 m, poids 180 kg, sa texture rappelle le cuir tanné mais elle n'est pas gelée. La forme générale est celle d'un tonneau avec des excroissances qui rappellent le varech ou des lianes et qui se terminent par des pédoncules en étoiles. De gros rubans couronnent ce qui semble être le sommet. Moore fait appeler Priestley. Ce dernier, horrifié, finit par filmer quelques images et prendre des photos. Le professeur veut immédiatement rapatrier cette découverte extraordinaire. Mais Owen, Hanger et Gland demandent au Professeur de renoncer à son projet de peur que « *la malédiction de ce camp ne se renouvelle* ». Murlock critique leurs superstitions et les compare à des curetons pissefroids. Le trio des pusillanimes s'acharne et emporte le morceau. Nous attendrons d'avoir déblayé le tumulus, pour avoir une vue d'ensemble de l'affaire. Le soir, Moore et Acacia, par radio, pour le camp de base, font un compte rendu de la journée et de l'extraordinaire découverte d'un Ancien. La triplète va passer une partie de la nuit à essayer de convaincre Murlock et Volstead, style « *la fin du monde est proche* », de ne pas ouvrir la boîte de Pandore.

Le 29, le camp a pris de l'ampleur, la foreuse est en cours de montage, le camp avion est finalisé. Nous avons pour ambition pour cette journée de mettre à jour le plus grand nombre possible d'emplacements du camp de Lake. Nous débutons par le **point 1**. On y découvre une tente en bon état mais dont la toile a été criblée de balles. L'emplacement du **point 3**, une tente semi écroulée avec des effets personnels, au sol les os d'un poignet et surtout des litres de sang congelé, quelqu'un s'est littéralement vidé ici. Sur la toile de tente, deux grandes giclées de sang. Pour Cleef, qui a quelques lueurs en médecine, un homme a été démembré, subitement. De son côté, Moore excave le **point 2**, c'est un Ancien mais en piteux état. Dans l'après-midi, nous venons à bout du **point 10**, pas de tente, elle a été sûrement arrachée, mais on y trouve des couchages et de vêtements polaires. Rien de plus. Dans le camp, avec l'arrivée des scientifiques, l'ambiance est survoltée et les premières dissections se préparent. Le trio, toujours obsédé par l'idée d'une boîte de Pandore, se laisse emporter par la peur et la pusillanimité. Murlock partage avec Moore, entre autres, l'idée, que ce n'est pas le blizzard qui a tué les membres de l'Expédition. La foreuse est prête et entame immédiatement son travail sur l'excavation rebouchée à la dynamite.

Le 30 novembre, sous une forte couverture nuageuse, il fait -21° C. Dans la nuit, la foreuse a percé le bouchon de glace. Il reste encore à agrandir le passage. Le déblaiement s'intensifie et même Acacia se retrouse les manches. Au **point 7**, nous mettons à jour une tente, sens dessus dessous, et au sol, des balles non tirées et une pipe Meerschaum. Une botte a été minutieusement découpée et recomposée. Une plaque en laiton gravée est en petits morceaux, sa reconstitution donnera « *PC LAKE* ». Le **point 11** est une tente écrasée par le poids de la neige et la toile est éclaboussée de sang comme les effets personnels de Daniels et Orrendorf. Murlock, vigilant, est presque sûr qu'il n'y a pas que du sang humain, il fait des prélèvements sur des « *liquides* », une odeur âcre et nauséabonde s'en dégage. En début d'après-midi, la foreuse a élargi un passage de 1,50 m de diamètre vers l'excavation souterraine. Moore monte un groupe d'exploration et y incorpore nos chères têtes blondes. Murlock, toujours volontaire, ouvrira le bal, accroché à une échelle de corde. Le fond est bien à 3 ou 4 mètres. La torche de Murlock dévoile une caverne calcaire, des centaines de stalactites et stalagmites limitent la vision dans toutes les directions. Michael est émerveillé par tant de beauté naturelle. Il distingue d'anciennes traces de pas qui mènent tout près d'une table pliante. Là, il trouve une torche neuve, une boîte d'allumettes Lucifer et des bacs avec des roches et des fossiles.

Nécropole ou pouponnière ???

Les scientifiques n'en croient pas leurs yeux, ils sont excités, des murs entiers de fossiles. Un léger courant d'air pur circule. Nous comprenons très vite que nous avons à faire à un réseau souterrain très vaste. Des ramifications apparaissent régulièrement mais nous suivons les anciennes traces de pas. Elles nous mènent dans une grande salle qui a été agrandie par l'Expédition Lake. Devant nous, l'alignement d'alcôves scellées où Lake a prélevé les Anciens. Sommes-nous dans une nécropole ou une pouponnière ? Les traces de pas finissent là, mais le réseau lui continue. Owen, observateur, repère au plafond un reflet étrange. Hanger, juché sur les solides épaules de Gene et armé d'un petit burin, va finir par extraire une pierre luminescente. Elle est lisse, en forme d'étoile à cinq branches, irisée de reflets métalliques et, une fois en main, elle monte en température. Cleef compare l'artefact à un petit radiateur soufflant, quelle idée ! Un autre fragment minéral attire notre attention, une « pierre polie », translucide, aux reflets ambrés, comme une coquille d'œuf. A l'approche de Bryce, le paléontologue, la pierre étoilée réagit et monte en température. On fait le même constat plus tard, la pierre réagit à la présence d'êtres vivants et monte en température en proportion du nombre de personnes qui l'entourent. Le paléontologue est perplexe : comment tant de fossiles de datation si éloignée peuvent-ils être concentrés dans une même strate et lieu ? Nous continuons à progresser dans cet exubérant réseau, c'est un véritable fouillis, il nous faut une heure pour faire deux cent mètres, mais il est temps, il nous faut remonter pour poursuivre les fouilles.



Début d'après-midi, le **point 8**, encore une tente sens dessus dessous où tout est lacéré. Seul un sextant intact nous laisse penser que c'était la tente d'Atwood le météorologue. Le **point 14** est l'enclos des chiens, on y trouve trente six cadavres dont la grande majorité a été lacérée. Mais les spécimens plus beaux ont fait l'objet d'une dissection très précise. Là, on a prélevé le cerveau, ici, la musculature, ailleurs, l'appareil respiratoire ou digestif. A 15 h, les Boeings arrivent et déposent les muchers et leurs chiens. Une fois au sol, les bêtes sont incontrôlables, elles trépignent, se battent et hurlent à la mort, elles vont être inutilisables. Le Dr Greene est enfin arrivé, les dissections vont pouvoir commencer. La première découverte est que les Anciens ont des membranes alaires et un système vasculaire complexe qui véhicule un liquide âcre et nauséabond. Le soir même, Moore, à la radio, confirme les formidables découvertes de Lake. Notre camp est enfin totalement opérationnel avec ses 34 spécialistes. Enfin, 34 quand on saura à quoi sert l'éphèbe Cleef !

Les allemands sont là...

Vers 4h30 du matin, un bruit grave et syncopé se répand sur le camp endormi. C'est l'alerte. Tout le monde sort pour voir trois avions en approche. Ce sont des Junkers allemands qui arborent la croix gammée du régime nazi, aucun doute, ce sont les aéronefs de l'Expédition Barsmeier-Falken. Ils atterrissent sans souci et tout le monde vient à leur rencontre. Acacia est particulièrement excitée. Des hommes en parkas sombres descendent nous saluer. Un homme, la quarantaine, mince et sec, prend la parole dans un bon anglais. Il s'agit du Dr Johann Meyer, responsable de l'Expédition au camp de Lake. Il nous salue et dit venir amicalement à l'invitation de Miss Lexington pour nous aider à percer le mystère des Anciens et à avancer dans nos recherches. Il a du matériel technologiquement plus avancé que le nôtre et le Dr Uhr qui l'accompagne est un grand anthropologue mondialement reconnu. Acacia applaudit pendant que Moore hésitant rend leur salut aux allemands. Ceux-ci, sans autre forme de discussion, vont établir leur camp à quelques encablures du notre. Nous sommes curieux et intrigués. Ils sont très bien équipés et leurs couteaux à glace électriques sont efficaces et précis. A priori, ce ne sont pas des militaires. Ils ne sont armés que de quelques Lugers. Au bout d'une heure, leur camp est en place et Acacia pénètre dans leur grande tente QG. La célèbre triplète composés d'Owen, Hanger et Cleef essaie de taper l'incruste pour écouter, sans succès. Nous profitons de l'arrivée de Moore, pour nous inviter dans la grande tente. Le Dr Meyer, très courtois, expose à nouveau ses objectifs, cartographier les zones inconnues, en particulier la zone de la chaîne Miskatonic, et, éventuellement, trouver des ressources naturelles. Mais ils sont aussi très intéressés par les Anciens et ils souhaiteraient partager avec nous les découvertes actuelles et futures.

Ils nous proposent leur aide scientifique et logistique. Owen, le rebelle permanent, n'hésite pas à provoquer Meyer sur leurs objectifs inavoués (s'accaparer pour eux seuls les découvertes et conquérir le monde, d'après l'irascible irlandais) mais l'homme reste aussi imperturbable qu'un lac suisse par très beau temps.



Le signe des Anciens

Le Dr Meyer fait souvent référence à Miss Lexington et il nous annonce qu'ils ont une grande base sur la Presqu'île Palmer avec un Zeppelin à disposition. Hormis le Dr Uhr présent, il y a deux autres scientifiques, un paléontologue et un biologiste. Moore est indécis quant à la conduite à tenir. Les allemands sont calés sur le fuseau horaire de Greenwich, ils vont donc aller se coucher. Une divergence de vue apparaît chez nos aventuriers quant à la stratégie à adopter vis-à-vis de ces nouveaux intervenants. La tripléte, c'est « nein » à tous les niveaux pour une collaboration avec les allemands, des fourbes, des traîtres qui vont se servir de nous et nous occire. Seul Michael Murlock, une nouvelle fois, a pesé le pour et le contre. Une alliance de raison avec les allemands va permettre d'être plus fort et d'avancer plus efficacement dans les recherches. En avançant masqués, nous devrions découvrir leurs objectifs cachés voire hostiles et, ainsi, pouvoir les contrer.

Le 1 décembre, après le briefing, Moore est très troublé et se confie à nous. Il nous donne enfin sa vision du drame du camp de Lake. Il est persuadé que ce sont Lake et peut-être Pabodie qui ont massacré les hommes pour préserver le secret des Anciens. Nos aventuriers n'y croient pas une seconde. Le professeur Moore s'interroge toujours sur la meilleure stratégie vis-à-vis des allemands. Après de longs et âpres échanges, c'est la voie de Murlock que le professeur va adopter. Il va les autoriser à autopsier les corps du camp de Lake. Nous lui dévoilons les étranges pouvoirs de la pierre des Anciens. Moore en conclut à la découverte d'une pierre radioactive. Il nous conseille de consulter le professeur Griffith. Avant, nous allons à la rencontre de la divine blonde.



La belle n'a pas d'état d'âme. Son avion va beaucoup plus haut que les Junkers, elle fera le taxi des allemands pour atteindre la chaîne de montagnes Miskatonic. Elle négocie chèrement sa collaboration avec les nazis.

On va se reposer pour se synchroniser avec les allemands. On se lève une heure avant l'équipe Meyer, on a des nouvelles par radio de Starkweather. Il a été mis au courant des derniers événements et il est furax. Il trouve Moore particulièrement léger, sûrement perturbé par sa version personnelle du drame du camp de Lake. On fait le point sur les fouilles. **Au point 12**, la tente s'est effondrée sous le poids naturel de la neige, des couchages mais pas d'effets personnels. **Le point 6** est un grand monticule avec, à l'intérieur, un Ancien en très bon état. Une pierre verdâtre, légèrement concave et gravé d'une étoile à cinq branches est posée sur ce qui peut être sa poitrine. Nous appellerons cette pierre le Signe des Anciens. Le Dr Greene et ses collègues progressent dans l'autopsie du premier Ancien et ils confirment que nous avons à faire à une créature inconnue qui possède tous les attributs d'un organisme très évolué, appareil respiratoire, reproducteur, digestif, etc... **Les détrit** ont sûrement été abandonnés là par l'équipe de secours menée par Dyer. On relève des restes de boîtes de conserves et autres déchets courants. Après une brève cérémonie, en présence de Moore, on procède à l'exhumation des restes des corps du camp de Lake. Ils sont identifiés et placés dans des caisses. On identifie d'après photos, Bremann, vidé de son sang, les deux poignets sectionnés. Atwood, colonne vertébrale brisée en deux, a été plié en deux. Les corps restants sont en vrac, muscles, viscères, membres, peau, crânes plus ou moins ouverts ou sciés proprement. Lake est identifié grâce à un tibia et une vieille fracture. Moore, déstabilisé par ses convictions, est au plus mal.

A 19 h, les allemands se lèvent. On se dit qu'il serait intéressant de faire une première revue des effectifs.

1. Gunter Thimm, le maître-chien, indolent avec un air aristocratique. D'après Hanger, si c'est un mucher alors Gland Cleef Junior est danseuse étoile.
2. Karol Breyer, un pilote mais plutôt mécanicien, comme Murlock en fait.
3. Herman Baumann, le vrai pilote.
4. Joseph Stoltz, un opérateur radio.
5. Gregor Schimmel, un opérateur radio.
6. Martin Kleiser, le météorologue.
7. Dieter Rilke, le biologiste.
8. Johann Benecke, l'ingénieur.

Moore, très fatigué, propose à Owen de faire le cicérone auprès de nos amis allemands, visite du camp, les Anciens, etc... Malgré toute la mauvaise volonté et les quolibets de l'irlandais, les allemands promènent et devisent très courtoisement avec tout le monde. La découverte des Anciens, c'est le GRAAL !

Ils sont survoltés et vont former deux groupes pour fouiller le **point 15** et la **zone aviation**. Les couteaux à glace entrent en action, Owen, les bras croisés, observe et Gland Cleef éructe, « *travail de sagouins, faut quadriller la zone avant...* ». Les allemands, un temps perplexes, finissent par rire, « Herr Cleef junior, cocasseuuux ». Les couteaux à glace font merveille et rapidement le gros tumulus du **point 15** dévoile une grande tente. Elle a servi de pièce d'autopsie, du sang partout, en stalactites ou stalagmites, en larges giclées, en flaques, en pulvérisations. Une table avec des livres d'anatomie confirment notre impression, sauf pour Gland et Owen, toujours perplexes.

Le Dr Meyer lui est catégorique, les anciens ont disséqué vivant un être humain. Il montre sur le sol, les marques étoilées laissées dans le sang répandu qui rappellent les pédoncules des anciens. L'information arrive aux cerveaux de nos deux « blettes » qui en deviennent blêmes.

Coté **zone aviation**, les allemands savent ce qu'ils cherchent, nous non. Ils quadrillent, délimitent la zone, font quelques fouilles mais estiment qu'ils n'auront pas assez de temps. Ils proposent à Murlock de se projeter sur un point précis, Michael leur propose le **point 4**. Il dévoile un Ancien dans sa gangue de glace et, au-dessus, posée bien en évidence un Signe des Anciens. Il est évident qu'il a été posé bien après l'ensevelissement de la créature. Owen fait l'idiot et s'empare de la pierre au grand désarroi des allemands, incrédules. Le ton monte, on est à deux doigts du drame. L'intervention de Murlock est déterminante pour éviter le lynchage du rebelle et ramener à la raison cette tête brûlée.



La cruelle vérité

Les allemands ramènent l'Ancien et la pierre dans la tente des autopsies. Owen surexcité, soutenu par Hanger ne cesse de harceler Meyer et sa troupe et demande que Moore tranche. Mais celui-ci dort, son réveil va être agité et il lui faut quelques minutes pour apprécier la situation. Le Dr Meyer et le professeur Uhr, solennels, s'adressent à Moore. Ils considèrent que ce site est exceptionnel et qu'il a une portée mondiale pour la compréhension de l'évolution de notre planète et de ses habitants. Le professeur Uhr a préparé un rapport dans ce sens et souhaite que Moore l'approuve. Il invite le professeur à le rejoindre sur la **zone aviation**. Pendant ce temps le jeune Gland Cleef ne cesse de harceler de quolibets Murlock, en voici un petit florilège : « *Nazillon, traître, suce bite, bouffeur de rondelle...* » Murlock fait des efforts surhumains pour ne pas fracasser cette demi portion artistique.

Dans la **zone aviation (H2)**, une large zone a été libérée avec précision de sa couche de glace. Au centre, une grande tente est dégagée. Une fois entrés, nous sommes assaillis par une forte odeur métallique, caractéristique du sang. Il tapisse le sol glacé, partout des restes de chiens disséqués. De grands cercles roses avec des anneaux attirent notre attention. Après observation, nous en concluons que des humains sont morts, mais impossible de savoir comment, ni pourquoi. Meyer souhaite faire un point global avec Moore. Ce dernier est d'accord mais souhaite notre soutien. Le docteur va directement à l'essentiel, tous les éléments recueillis sont formels : les Anciens sont responsables de la tuerie du camp de Lake. Moore doit se rendre à l'évidence, même si elle va à l'encontre de ses convictions scientifiques. Il s'effondre et dément faiblement, mais il est pathétique. Meyer, condescendant, lui tapote gentiment l'épaule en lui glissant un document sous le nez « Herr Moore lisez ceci c'est un manuscrit qui vous était destiné depuis le début mais que nos services ont récupéré auprès de Nicholas Roerich; c'est le rapport original de Dyer ».

Résumé du rapport de Dyer

Le récit de Dyer s'accorde sensiblement avec les témoignages historiques, jusqu'au moment où la mission de sauvetage atterrit au Camp de Lake. Il trouve en effet le camp en grand désordre, tout comme l'a trouvé le groupe de Moore d'ailleurs, mais il découvre également les corps de chiens et d'hommes cruellement massacrés, dispersés dans le camp et disposés dans l'abri H2. Il ne fait aucun doute que ces hommes ont été assassinés ; l'identité du meurtrier demeure par contre incertaine, même si de lourds soupçons pèsent sur Gedney, l'étudiant disparu.

Dyer et Danforth effectuent plusieurs vols aux alentours dans l'espoir de trouver Gedney, mais sans succès. Ils allègent un avion et traversent les montagnes par le col le plus proche. De l'autre côté des montagnes, ils trouvent non pas un plateau stérile, mais les vestiges incroyablement anciens d'une immense cité, inhabitable depuis plusieurs ères géologiques. Après avoir atterri, ils entrent dans la cité, tout en faisant des croquis et en prenant de nombreuses photographies. La cité est déserte mais recèle un nombre incalculable de sculptures murales, de fresques et d'objets imposants qui indiquent son âge, et l'extrême degré de civilisation atteint par ses constructeurs maintenant disparus.

Dyer soutient que la ville a été construite non pas par des hommes, mais par des créatures d'aspect semblable aux « Anciens » du professeur Lake, et que les meurtres n'ont pas été commis par Gedney mais par les huit « spécimens intacts » extirpés de la caverne. Ils n'étaient pas morts mais, semble-t-il, en hibernation ; une fois réveillés, ils ont attaqué leurs sauveteurs puis se sont envolés à travers les montagnes, vers leur ville d'origine.

La cité est construite au plus haut du plateau, mais il existe une grande mer sans soleil profondément entouée en dessous. Elle peut être atteinte en empruntant de longs tunnels s'enfonçant sous la surface. C'est là, selon Dyer, que les bâtisseurs de la cité ont établi leur dernier refuge. Leurs descendants y sont peut-être encore ; cependant, lors d'une incursion dans l'un de ces tunnels, Dyer et Danforth sont repérés par un énorme et monstrueux prédateur – un Shoggoth – un descendant des esclaves antiques des architectes de la cité, qui maintenant semble errer en liberté. Les deux hommes s'échappent par chance, mais le choc de la rencontre est l'une des causes du trauma de Danforth.

En descendant dans le tunnel, Dyer et Danforth trouvent aussi les corps de quatre des « Anciens » ressuscités, apparemment massacrés par les Shoggoths. Il en conclut que les autres ont aussi très probablement péri en cherchant leurs semblables. Dyer trouve également le corps de Gedney, parfaitement conservé, comme s'il avait été emporté en vue d'un futur examen.

Après avoir étudié la ville pendant plusieurs heures, et été pourchassés par le Shoggoth, Danforth et Dyer concluent que l'existence des « Anciens » et de leur cité devrait rester inconnue du reste du monde, sous peine de libérer des abominations qui ne pourraient être maîtrisées. Ils se promettent de garder le secret, et persuadent les autres membres de la mission de sauvetage de ne rien dire de ce qu'ils ont appris. Mais l'apparition de l'expédition Starkweather-Moore, et son intention déclarée d'explorer le haut plateau, a forcé Dyer à briser son silence dans l'espoir de les dissuader de partir.

Bien que Dyer fasse référence à un grand nombre de photos et d'échantillons qui auraient à l'origine accompagné l'ouvrage, ils ne sont pas inclus dans ce manuscrit.

Quand l'oxygène vient à manquer

Le 2 décembre au matin, l'avion d'Acacia décolle avec son photographe et le cameraman. On suppose qu'elle est partie pour une première reconnaissance. Les allemands déchargent toujours du matériel, principalement des bidons de carburant. Vers 12 h, Acacia est de retour dans une colère noire. Elle hurle qu'on a voulu la tuer. Owen Parker se précipite auprès de la belle, mais il a des fèves dans la bouche. La blonde, incrédule devant tant de maladresse, le renvoie sèchement. Gland Cleef reprend le flambeau et s'informe des causes de son ire. *« Ces satanées bouteilles d'oxygène défectueuses nous ont empêchés de dépasser le palier des 5000 mètres, mais dès demain, j'y retourne »*. L'éphèbe, apercevant Murlock, lui passe devant en chantant ostensiblement une chanson paillardes de sa composition « Lili Bernarleen » qu'il a eu le temps de peaufiner, quel artiste !

A 15 h, Moore réunit nos chers aventuriers pour évoquer l'avenir de l'Expédition. Faut-il aller à la cité des Anciens ? Faut-il devancer les allemands ? Faut-il les associer à nos recherches ? Qui doit y aller ? Faut-il prévenir Starkweather ? Parviendrons-nous à trouver la passe ?

Comme à leur habitude, les investigateurs s'engagent dans des débats sans fin en mélangeant tout. Un coup c'est oui, un coup c'est non, un coup c'est peut être, un coup c'est un coup fourré, un coup on va tous y passer, un coup pourquoi y aller... A ce petit jeu, Gland Cleef et Parker font pirouette et girouette. Hanger, par plaisir personnel, souffle le chaud et le froid pour voir la tête des uns et des autres, et, en particulier, celle de Murlock qui, comme à son habitude, tente de faire une synthèse et de fédérer le groupe. Quant à Gene, il se demande combien cela pourrait lui rapporter ?

Au bout du bout, nous tombons d'accord avec Moore pour aller découvrir la Cité des Anciens, de prévenir et de rapatrier le Capitaine et de ne pas informer Acacia de nos projets.

La problématique, c'est l'oxygène. Au-delà de 4.000 m, il est indispensable de s'oxygéner régulièrement, sous peine d'être en hypoxie, un état d'oxygénation insuffisante de certains tissus ou de l'organisme entier. Le stade suivant, qui correspond au manque total ou presque total d'oxygène des tissus, est celui de l'anoxie, qui entraîne un arrêt cardiaque.

Notre stock d'oxygène est maigre, il va limiter la durée du séjour à trois jours au maximum pour 12 personnes, qui pourront se projeter vers la cité avec les deux Boeings et la logistique nécessaire.

Les nominés sont nos 5 aventuriers, le Dr Greene, Sykes, Starkweather et Moore, les 2 pilotes et un mécano. Le lendemain matin, l'Enderby décolle pour aller chercher le Capitaine, le retour est prévu dans 8 heures. On va passer une bonne partie de la journée à préparer le matériel et à le vérifier. Cela n'empêche pas nos lurons de sacrifier à leurs éternels débats. Les Anciens, qui sont-ils ? D'où viennent-ils ?? Les Shogots, idem ??? Murlock a développé (in vino veritas) une théorie audacieuse (consultable dans une future annexe, *après*..).

Le 3 décembre, à 3h30 du matin et par beau temps, les Junkers ont décollé à vide. A 4h, une très violente rafale de vent traverse et balaye tout ce qui n'est pas bien amarré dans son sillage. Devant notre étonnement, Sykes, le guide polaire, nous explique que cela n'a rien d'un phénomène extraordinaire. Il est lié aux quelques jours de très beau temps que nous avons eus. Nous entamons la collecte de tout ce qui s'est envolé sur des centaines de mètres. Gene Volstead aperçoit les allemands qui transportent des bidons de carburant vers notre réserve principale. Gene, par signe et dans un baragouin incompréhensible, essaye de stopper les allemands. Avec ses bras, il tente de faire le sémaphore pour nous prévenir, sans résultat. Il est conduit auprès du Dr Meyer qui lui explique qu'il ne fait que payer la dette d'Acacia envers l'ESM. Volstead, très tatillon, lui demande de faire valider cette démarche par Moore.

La chanson de la rondelle ou Lili Bernarleen

Chanson très paillarde



By Junior Gland Cleef

En allemand,
Je ne suis pas mauvais
Analement,
J'aime m'faire enculer.
C'est en dix-sept,
qu'tout'à commencer
C'est à l'armée
que j'ai dit présent
En fait, j'ai failli
Etre défaillant...
J'avais l'Trou d'cul
trop dilaté
Par mes amants
Et par de gros de pédés !

C'est pourquoi on m'appelle
Berno La Rondelle (bis)

De retour de la guerre Je
n'avais rien gagné Qu'une
chaude Pisse Et un joli
béret
Mécanicien j'ai terminé Dans
les avions
Car j'aime le fion
Je suis un gros pédé... Il
m'a suffi
d'une clé à molette pour
rencontrer une vraie
tapette
c'est dans un bordel qu'il
m'a placé !

C'est pourquoi on m'appelle
Berno La Rondelle (bis)

Pour Starkweather
j'ai dit « Mon Commandant »
Il m'a souris de toutes ses belles
dents, et quand je lui dis que je
n'aimais pas
les Irlandais
Il m'a tout de suite engagé...
J'ai donc pas eu besoin de le sucer
Et c'est dommage il a
Un beau fusil
Je m'en serais bien servit
Un jour ou l'autre je me le mettrai
dans le cul !

C'est pourquoi on m'appelle
Berno La Rondelle (bis)

Comme en allemand,
Je ne suis pas mauvais
Que j'avais d' la route
Et que j'ai sucé
Le Major Bearoot
et tout le régiment
J'ai été engagé...
Dans les tranchées
J'en ai pas trop Chié
Car en allemand
Je ne suis pas mauvais
Dans un avion
je m'suis fait enculer
Ouvrir le fion
Par un beau Français
Il s'appelait Léon
J'ai sali
mon pantalon
Les Hémorroïdes il m'a éclatées
Vive les Français !

C'est pourquoi on m'appelle
Berno La Rondelle (bis)

Comme à New-York On
m'a tout exploré Que les
moteurs
J'en ai rien à carrer et
qu'en allemand
Je n'suis pas mauvais
Qu'Analement,
J'aime m'faire enculer
Sur l'Expédition Starkweather ---
Moore j'ai sauté...
Dans l'antarctique
Il doit y avoir des phoques Je
leurs montrerai
bien ma petite toque Et si je
peux
Monter un Pingouin Je
serai ravi,
Ce serait très bien de
faire l'amour Sur la
Banquise !

C'est pourquoi on m'appelle
Berno La Rondelle (bis)

Il y avait
Ce putain de Owen
Un homme viril
et très bien baraqué
En costar de flanelle rayé, un cha-
peau mou
et un gros pistolet
C'est homme-là c'est d'la dynamite
Il a sur lui des bâtons de termite
Je les mettrai
bien dans mon trou du cul
Pour les allumer
mais cette idée
Ne lui aurait pas plu
N'en parlons plus
Qu'il retourne à Belfast ;
Il faut bien
Que Jeunesses se passe

C'est pourquoi on m'appelle
Berno La Rondelle (bis)

Les Montagnes Hallucinées

Sous la tente du professeur, Meyer fait part de sa requête que Moore valide. Mais Gene, suspicieux, demande que ces futs soient stockés en dehors du périmètre du camp. Les allemands s'exécutent. Murlock et Owen iront vérifier les bidons, RAS. L'Enderby n'est pas rentré à l'heure prévue, la faute au mauvais temps qui règne sur la barrière de Ross, mais une accalmie en fin d'après-midi, devrait nous donner la grande joie de voir débarquer Starkweather vers 23 h. du côté d'Acacia, Gland Cleef fait des ronds de jambe à Priestley, style le corbeau et le renard, pour lui faire lâcher le morceau. Il y parvient brillamment. Ils vont partir avec 3 allemands vers les Montagnes Miskatonic. Vers minuit, l'Enderby se présente et atterrit. Le Capitaine en bondit avec les deux muchers et un équipage complet de chiens. Il convoque aussitôt un briefing général, il est de mauvaise humeur. La course entre nous, Acacia et les fritzs est lancée. Sous les applaudissements et quelques sifflets, il annonce que nous partons à 10 h ce matin. Dès 7 h 30, Starkweather réveille tout le camp. Il est surexcité, il hurle. Dans le camp d'Acacia, les préparatifs vont aussi bon train et, à 10 h, le Bell de Lexington décolle à 9 h 30, avec le Dr Meyer, Baumann et Rilke, suivi 30 minutes plus tard par nos deux Boeings. L'Enderby, piloté par De Witt, secondé par Miles embarque le Dr Greene, Starkweather, Owen, et Gland. Halperin pilote le Weddell, aidé par Murlock. Il emporte Moore, Hanger, Volstead et Sykes.

Nous prenons graduellement de l'altitude, le Weddell est devant. Halperin tente en vain à plusieurs reprises une liaison radio avec l'avion d'Acacia. A partir de 4000 m, un vent puissant nous ballote énergiquement et nous pousse inexorablement vers cette masse rocheuse immense. Elle semble d'un autre âge, d'une minéralité étrange, et elle ne cesse de grossir. A 5500 m, les masques à oxygène sont obligatoires et on perd le contact avec l'Enderby. On distingue enfin le flanc des montagnes pour y percevoir un fouillis de cubes, de remparts et d'entrées de cavernes qui nous fascinent et nous troublent de plus en plus. En approchant des pics interdits, sombres et sinistres au-dessus de la neige coupée de crevasses et de glaciers interstitiels, nous observons de ces curieuses formations régulières accrochées aux pentes, une Chaussée des Géants comme en Irlande; mais ici, les dimensions sont prodigieuses. Les curieuses cavernes, près desquelles les formations bizarres semblaient plus nombreuses, présentent un autre problème. Elles sont souvent presque carrées ou semi-circulaires; comme si les ouvertures naturelles avaient été façonnées pour plus de symétrie par quelque main magique. Leur abondance et leur large répartition semblent remarquables, suggérant, dans toute cette zone, un dédale de galeries creusées au sein de la couche calcaire, une véritable termitière. Les aperçus que nous pouvons saisir ne pénètrent guère l'intérieur des cavernes, mais nous n'y vîmes ni stalactite ni stalagmite. Vers 8000 mètres; nous pouvons distinguer en contrebas une passe d'où sort la langue d'un glacier.

À l'échelle de ce qui nous entoure, c'est un trou de grillon dans un vaste champ de blé. Totalemment saisis par cette vision dantesque, nous n'avons pas fait cas de ce son fluté primitif. Mais là, il devient persistant, il s'insinue en vrillant nos cerveaux. Un signal d'alerte qui vous pousse à fuir à jamais ce lieu. Nous descendons vers la passe dans la terreur de cet acouphène maléfisant. Un vent tumultueux nous y pousse inexorablement. Dans la passe, il semble bien que rien ne puisse plus arrêter notre sinistre destinée. Une explosion de lumière se produit à l'arrière de l'avion. Elle irradie et violente en négatif les montagnes qui en paraissent littéralement hallucinées.



CB 16

L'immense Cité antédiluvienne

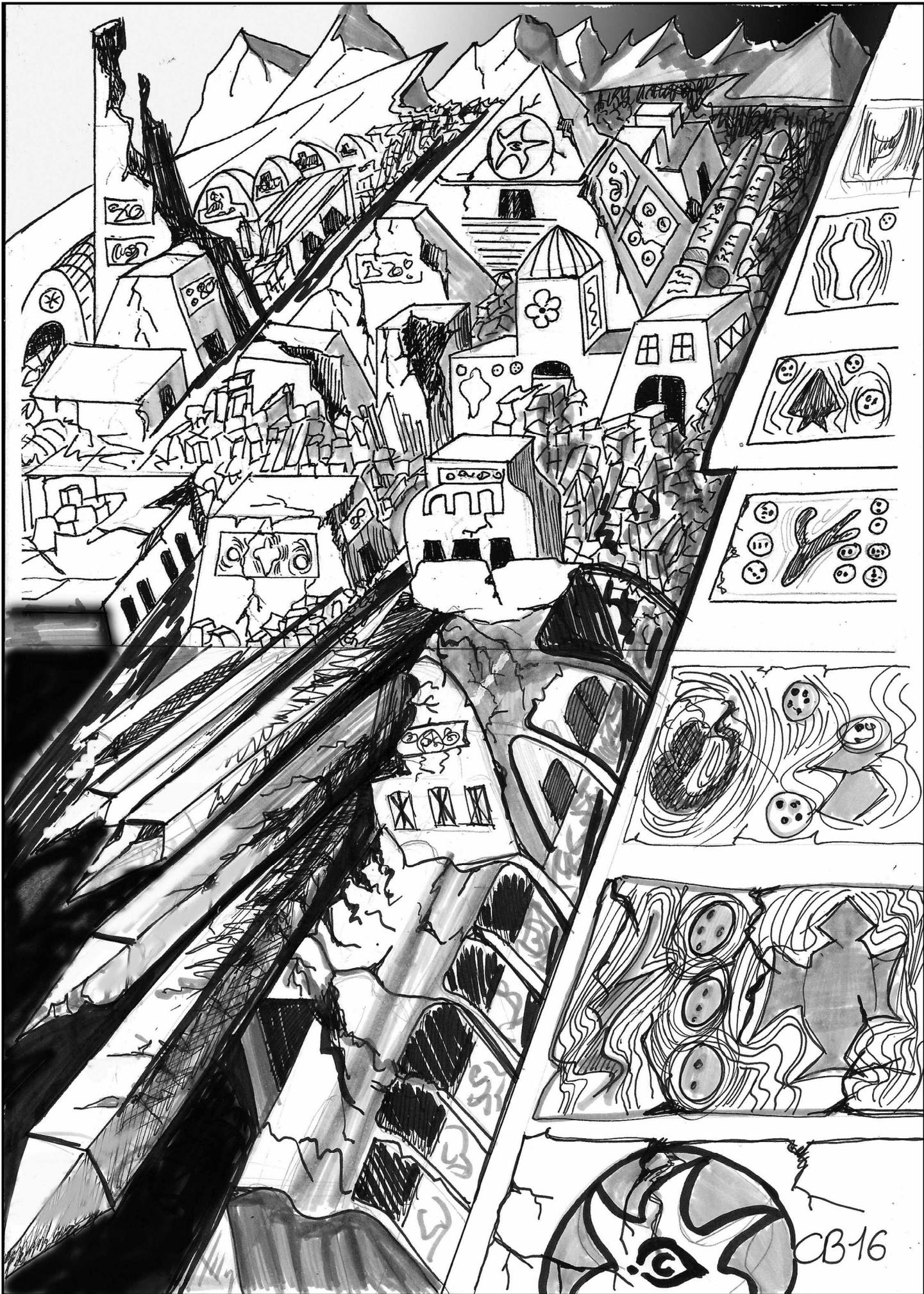
Une épaisse brume nous masque le sol lors de notre descente, elle se déchire peu à peu et enfin nous voyons...

Nous devons nous raccrocher à quelques notions normales, lorsque nos regards balayent le plateau sans limite et saisi la Cité des Anciens. Elle s'étend sur des dizaines de kilomètres, voire plus. C'est un labyrinthe de masses de pierre colossales, régulières et géométriquement équilibrées qui dressent leurs crêtes effritées et piquetées au-dessus d'une épaisse nappe de glace. La Cité, du moins ce que nous pouvons en voir, s'étend à perte de vue, dans un enchevêtrement méthodique de pierres. Nous sommes sidérés par la démesure inimaginable et inhumaine de ces immenses tours et remparts. Ils se composent surtout de prodigieux blocs d'ardoise primitive noire, de schiste et de calcaire.

Les bâtiments sont de taille très inégale. D'innombrables structures en nid d'abeilles aux dimensions énormes côtoient d'autres constructions bien plus petites et isolées. Les bâtisseurs ont utilisé des formes coniques, pyramidales ou en terrasse, bien qu'il existe beaucoup de cylindres et de cubes parfaits, de groupes de cubes et d'autres formes rectangulaires, ainsi qu'un curieux éparpillement d'édifices en angles, dont le plan au sol à cinq pointes rappelle les fortifications modernes.

Tout ce fouillis antédiluvien est monstrueusement érodé et la nappe de glace d'où s'élèvent les tours est parsemée de blocs tombés et de débris immémoriaux. Au fur et à mesure de notre descente, nous percevons le large lit d'un fleuve asséché qui coupe la Cité en deux. Il est doublé par un canal, lui aussi asséché. L'ensemble semble se perdre dans le sol entre deux immenses tours en forme de tonneau.

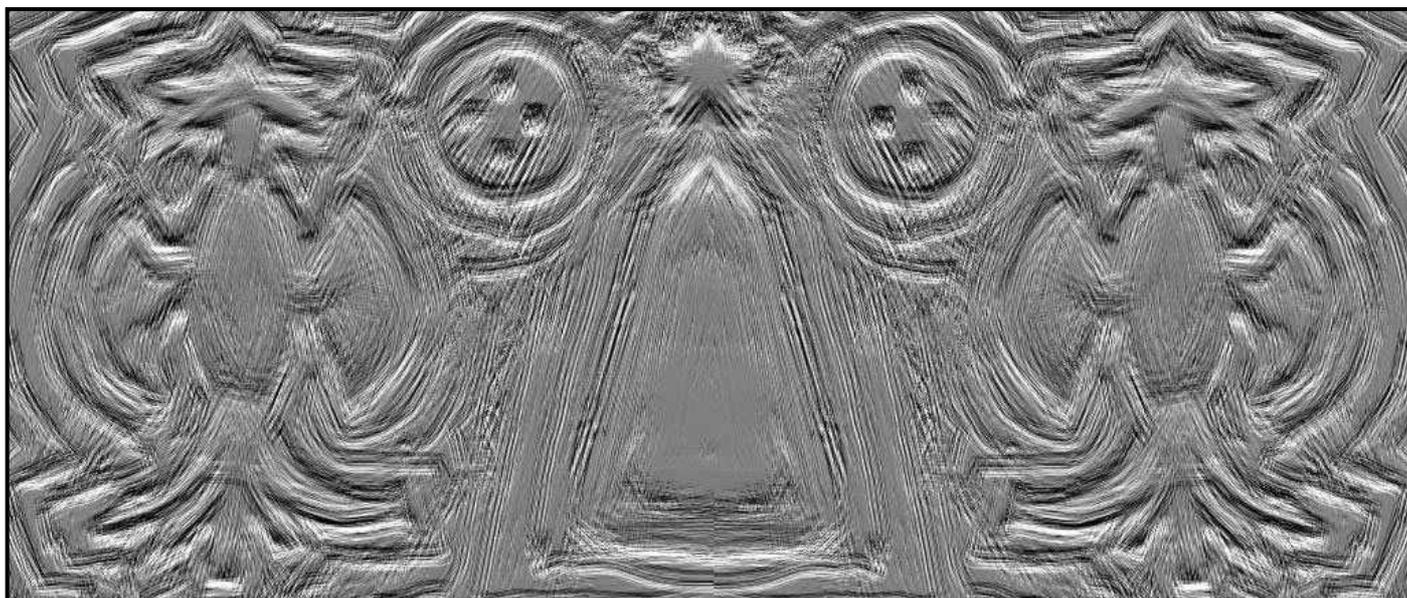
Des structures grotesques de pierre paraissent plus clairsemées sur les contreforts, reliant la terrible ville aux cubes et remparts déjà familiers qui formaient ses avant-postes dans la Montagne. Certaines structures sont remarquables comme ces trois pyramides, une très large avenue ou une immense place circulaire avec, en son centre, une tour effondrée. Cet espace dégagé nous permet d'atterrir. Il fait - 20° C et nous nous attelons à installer un camp de base sur cette glace sans âge. Starkweather, très excité, se lance dans un discours épique sur la découverte du siècle qui restera à jamais dans l'Histoire ... etc. Les premiers relevés topographiques sont effectués par Moore. Ils indiquent que le plateau est plus bas que prévu et donc la consommation d'oxygène sera moindre que prévue mais toujours obligatoire en cas d'effort prolongé. En une heure, le camp est monté et trois tentes à oxygène sont aménagées. En début d'après-midi, Moore nous fait part des recommandations d'usage sur la survie en milieu polaire. Nos cinq aventuriers se joignent à Starkweather et Sykes pour une première exploration vers le nord mais très vite l'ego surdimensionné du Capitaine disloque le groupe. Nos casse-cous décident d'aller vers le sud, objectif, la tour écroulée au centre de la place. Elle est entourée d'immenses blocs échoués et, en son centre, un trou béant de 70 m de diamètre et 25 de profondeur, on distingue au fond un tunnel et; sur les côtés, les restes d'une spirale d'accès. Nous n'avons d'autre solution que de jouer les alpinistes sous la houlette de Hanger. Au fond, on accède au tunnel très bien maçonné, puis, très vite, on arrive à un croisement. Tout le monde se met à chercher des traces. Le plus féru en la matière est l'irlandais qui s'active comme un Setter anglais en pleine chasse à courre. Mais c'est Volstead qui décroche la timbale. Le marin trouve dans un interstice un bout de papier vierge plié et non loin un autre et ainsi de suite, on suppose que c'est Dyer qui a laissé une piste, style le petit poucet, pour sa propre exploration. Régulièrement lors de notre progression, nous découvrons des fresques et des bas-reliefs. Les Anciens y sont représentés de façon très symbolique (un tonneau avec des petites ailes). Ces œuvres, ou panneaux d'information, sont organisées de façon symétrique, les motifs sont répétés deux fois autour d'un axe. Autre particularité, les motifs principaux sont entourés de séries de stries qui les mettent en valeur. Nous ne savons quoi en penser.



Petits papiers et 3D

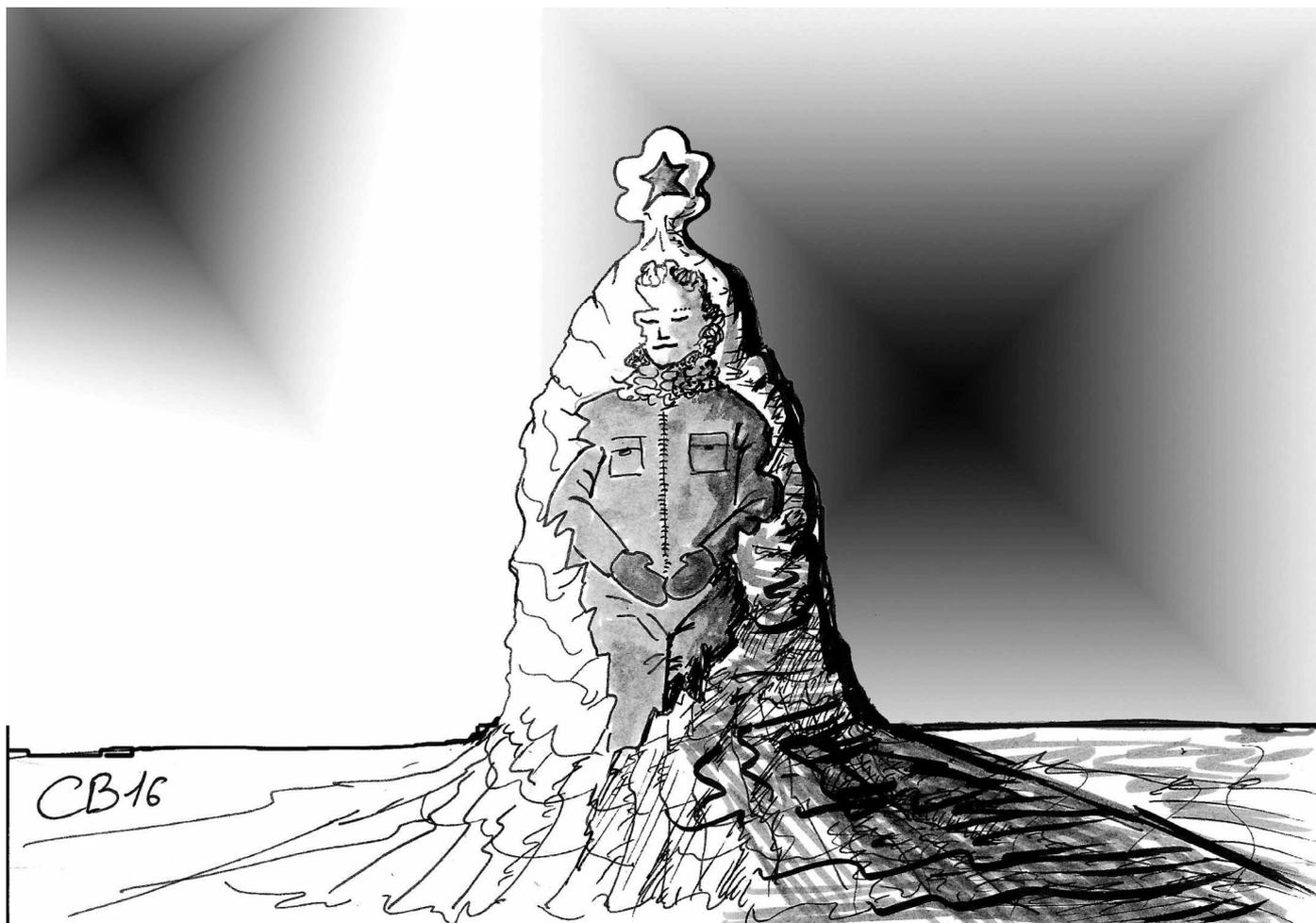
Gland Cleef veut comprendre ce langage. Il exulte, son cerveau est en surchauffe, mais en vain. C'est Gene qui va trouver en partant du principe que n'avons pas les mêmes perceptions que les Anciens et sûrement pas la même vue. Pour Volstead, la symétrie et tous les traits qui entourent les motifs sont tout simplement les principes d'une vision en relief pour les Anciens. Bingo !

La piste des petits papiers nous conduit à une tour identique à celle de l'entrée, mais en meilleur état. Une spirale se love jusqu'à la sortie extérieure et, sur les murs, toujours des grandes fresques plus ou moins abstraites. Une d'entre elle attire particulièrement notre attention. Elle est graphiquement plus intelligible pour nous. Elle représente la grande place à une époque si lointaine qu'elle était parsemée de palmiers et de pelouse. Pour Murlock, c'est évident ! Ce réseau semi-souterrain est le métro des Anciens. Mais la glace, la vétusté et les éboulements vont rendre notre progression toujours plus délicate.



On explore les alentours immédiats de la tour. On trouve des traces de griffures relativement fraîches. Moins d'un an pour autant qu'on puisse en juger ! Non loin de là, un tertre de glace et de neige se détache; entouré de trois monticules plus petits. Son sommet est dominé par une forme en étoile à cinq branches et à l'intérieur une pierre des Anciens. Dans les monticules, on trouve des traîneaux sans leur patin et une caisse de provisions récentes. Avec précaution, nous entamons le tertre. Très vite, une forme humaine apparaît entourée d'une toile de tente. Elle va céder pour nous révéler un jeune homme habillé comme nous. Il est mort, figé à genou tel un prier éternel.

Nous pensons immédiatement à Gedney. Comment est-il mort ? Pourquoi est-il enterré comme les Anciens ? C'est l'occasion inespérée pour nos aventuriers de sacrifier à leurs péchés naturels, la tempête de cerveau et le culte du secret. Une majorité, sauf Murlock, conclue à l'assassinat de Gedney par les Anciens et, surtout, on en dit le moins possible aux autres. Retour vers le camp de base par la surface, mais il est déjà tard. Une pénombre s'est installée qui tourne vite à la brume épaisse et squameuse qui enfouie la Cité dans un linceul. Elle est oppressante, une source malsaine que chacun ressent. Il nous faut rebrousser chemin par le réseau des tunnels et remonter la piste des petits papiers jusqu'à la grand place. Le camp est déserté, seuls les avions sont en place. Mais, très vite, de nombreuses traces vont nous conduire vers un bâtiment en bordure de la place où flotte un drapeau des USA. Home, sweet home !



Le camp a été reconstitué à l'intérieur de ce grand bâtiment, nous y sommes accueillis par Moore et Greene qui sont impatients d'entendre nos récits. On réduit notre exploration au minimum. De leur côté, ils ont effectué des relevés météo et des lâchers de ballons. Ils en ont conclu qu'en altitude le vent est si fort qu'un retour en avion par la passe est quasi impossible. Cela nous condamne à un contournement de la chaîne ou à une aventure pédestre dans l'inconnu. L'arrivée de Starkweather, avec Sykes, est tonitruante tant l'homme est excité par ses premières découvertes. Il transporte des morceaux de bas-relief, des pierres pentagonales et un bout de bois fossilisé.

On s'installe pour la nuit sans omettre d'organiser des tours de garde. Gland en profite pour relire le rapport de Dyer maintenant qu'il a fait ses premiers pas dans la Cité. Il commence à noter sur papier un début de plan succinct des points remarquables de la mégapole des Anciens. Il nous fait la synthèse du compte rendu de Dyer. La race des Anciens et leur civilisation d'avant la vie sur Terre ont créé et développé cette Cité. Mais, après un temps inconnu, une ère glaciaire les a contraints à chercher refuge vers une mer intérieure mais comme cette mer était déjà colonisée par une autre espèce, cela a été source d'un grand conflit. Dyer a trouvé un grand bunker effondré, l'antichambre de l'accès à la mer. Plus loin, dans une pièce, il a laissé des notes scientifiques, en particulier sur les prémices de compréhension de leurs mythes, un univers de choses inconnues et innommables. Sur l'écriture des Anciens, elle est à base de cercles complétés par des points inscrits sur les cercles. Dans une immense salle circulaire bordée d'arches, il a découvert les corps de quatre Anciens sur les huit « ressuscités » au camp de Lake, mais l'arrivée d'un Shoggot le contraint à fuir, accompagné de Danforth. Il a imposé le silence à ses coéquipiers et lui-même va s'y murer, jusqu'à l'annonce de la création de l'ESM.

La civilisation des Anciens

Le 5 décembre, au briefing, l'ambiance est déprimante, l'aura malsaine de la Cité pèse sur le groupe. Le Capitaine et Sykes ont le projet d'aller vers les deux immenses tours qui encadrent la cataracte du fleuve gelé. Pour nous, l'objectif est de reprendre la piste de Dyer et de mettre la main sur ses notes. Gland Cleef, paranoïaque, en remet une couche sur Acacia et les allemands, qui nous manipulent. « *Ils vont nous liquider et ramasser la mise...* ». La météo s'annonce détestable aussi nous partons de la tour centrale (**Point 4 de la page 86**) par les tunnels en direction du tertre de Gedney. Nous progressons dans les tunnels et les éboulis et, quand la piste des petits papiers se tarie, nous établissons la nôtre avec nos propres bouts de papiers. Nous croisons des fresques et des bas-reliefs. D'après leurs styles et leurs compositions, Le Gland commence à distinguer différentes époques, mais elles restent toujours aussi incompréhensibles.

Nous arrivons à l'entrée d'un tunnel effondré où un passage a été manifestement créé, il donne accès à une pièce de 6 mètres sur 6. On y découvre des allumettes craquées ou brisées, une bouteille d'encre vide, un stylo à plume sans sa plume. Une batterie de torche électrique et de nombreux bouts de tente curieusement découpés jonchent le sol. Volstead pense qu'ils ont servi à la fabrication de torches. Manifestement, nous sommes dans la pièce que cite Dyer. Dans un coin, une dizaine de feuillets chiffonnés dont seuls quatre contiennent des tracés à la plume, réalisés très maladroitement. Ils représentent les symboles du langage des Anciens. La première idée qui nous vient est qu'ils ont été tracés par les Anciens ou par un Dyer particulièrement stressé. Nous cherchons des traces. Murlock trouve des empreintes d'Anciens mais notre piétinement intempestif a brouillé les pistes d'origine.

Nous repartons avec les éléments trouvés, suivant la piste de Dyer vers les tunnels du bunker (**Point 3 de la page 86**). Ce réseau souterrain est immense avec une multitude de croisements. Régulièrement, on lâche la piste des petits papiers pour s'aventurer quelques centaines de mètres dans d'autres couloirs avant de revenir sur nos pas. C'est lors d'une de ces digressions que nous faisons une découverte très étonnante. Au bout d'une rampe descendante, nous débouchons dans une grande cavité ovoïde avec au sol une couche de glace épaisse et immaculée. En prenant toutes les précautions d'usage, nous prenons pied sur cette patinoire qui s'avère être un gigantesque aquarium.

Par transparence, nous contemplons une multitude de poissons et de crustacés congelés de toute taille et d'une diversité incroyable, à tel point que nous n'en reconnaissons aucun. Mais la forme de certains nous rappellent des fossiles (**Point 25 de la page 86**). Mais par quel prodige tous ces êtres marins se sont-ils faits congelés en un instant ? On en prélève quelques uns puis on repart, toujours sur la piste de Dyer. On finit par parvenir au pied d'éboulis et d'un immense gouffre. Du bord, on distingue à l'opposé un solide bâtiment de forme cubique dont une grande partie est tombé dans le trou noir et qui fait penser à un bunker (**Point 3 de la page 86**). Il faudra tout le savoir d'Hanger en matière d'alpinisme pour nous faire passer sain et sauf par-dessus le gouffre. Dans le grand édifice en partie effondré, on découvre trois grandes frises superposées qui nous racontent les derniers temps de la Cité, conforme au rapport de Dyer. Un grand froid qui a bouleversé l'écosystème local a contraint les Anciens à migrer vers la mer intérieure. Il s'en est suivi une guerre avec le peuple de la mer avant qu'il ne soit assimilé ou mis en esclavage. Nous retournons sur nos pas dans ce dédale mais la fatigue et le manque d'oxygène nous contraignent à faire de nombreuses pauses.

A force de contempler des fresques et autres bas-reliefs, nous commençons à avoir en tête quelques points de repères de la Cité mais surtout nous avons le sentiment que cette civilisation avait bien d'autres cités, sur Terre ou ailleurs.

Vers la mer, il y a des pingouins

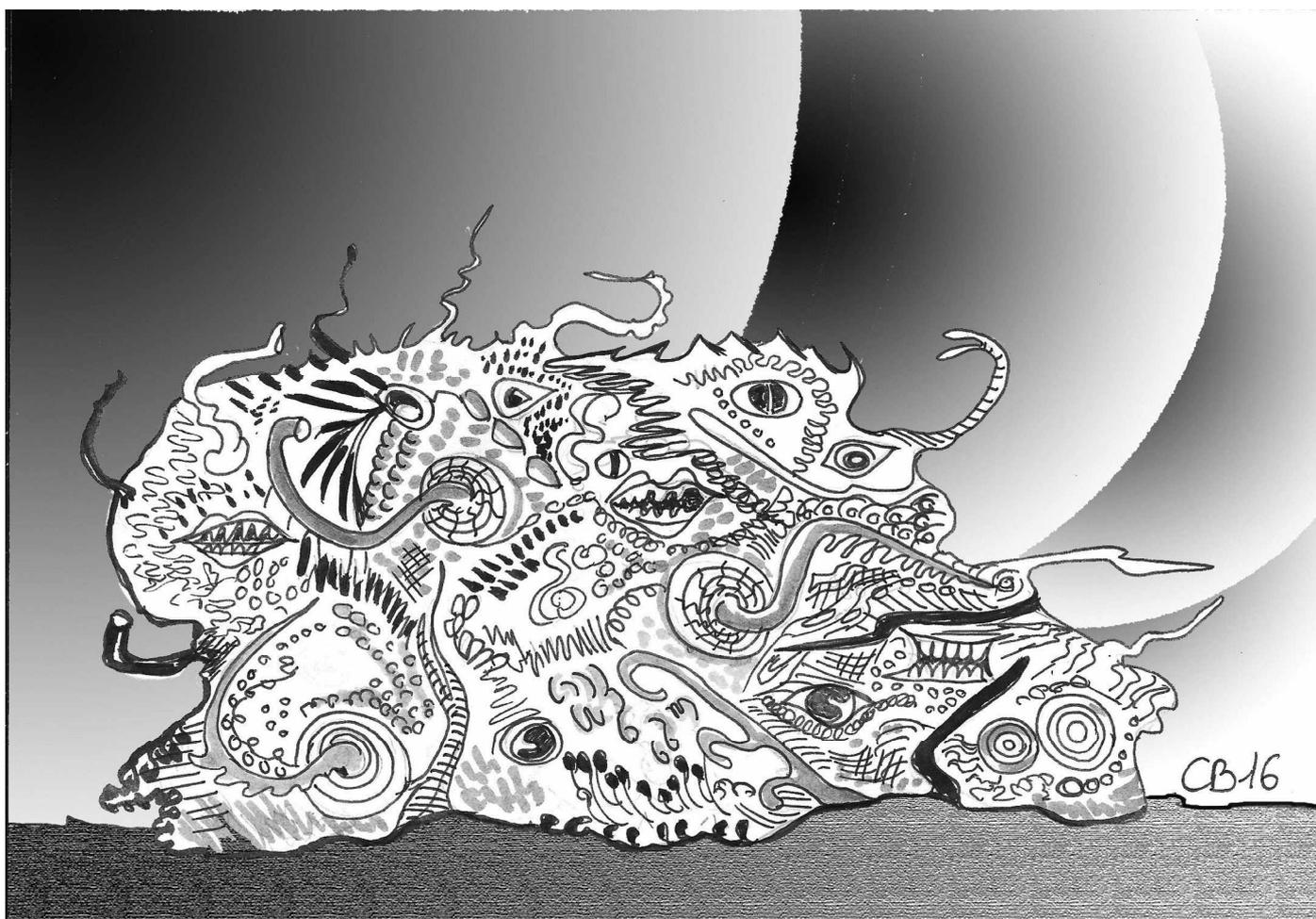
Alors que nous remontons d'un couloir, nous accédons à un grand complexe circulaire sous un grand dôme à demi effondré. A l'intérieur, des dizaines d'espaces en forme d'anneaux sont composés par des baquets de pierre de forme pentagonale dont les fonds sont jonchés de nombreux débris. Il ne nous faut pas longtemps pour identifier des restes organiques. Les bas reliefs qui ornent les murs vont finir par nous convaincre que nous sommes à l'intérieur d'une nurserie (**Point 24**). Nous sortons à l'extérieur. Des grands murs de 5 mètres nous entourent, nous les escaladons pour avoir une vue d'ensemble. Comme pour la nurserie, ces hauts murs qui s'entrelacent forment des centaines d'anneaux eux-mêmes divisés en milliers d'espaces. Les bas reliefs y sont nombreux. Nous sommes dans la suite de la nurserie, c'est à dire la crèche (**Point 39**). Lors d'une pause, Junior, tout imbibé des écrits de Dyer et que la moindre fresque met en pamoison, nous dévoile ses premières conclusions sur la Cité et les Anciens. D'après ses observations sur des supports différents, il est persuadé que les Anciens sont venus de l'espace en volant avec leurs ailes (incroyable !!) et ils ont colonisé la planète bien avant les dinosaures. C'est une civilisation hégémonique qui a livré de multiples batailles sur Terre et sur d'autres mondes extraterrestres. Maintes fois, les fresques ont démontré que les Anciens avaient des machines de guerre pour toutes les dimensions, air, terre et mer. La notion de temps pour les Anciens n'a aucun rapport avec la nôtre. Selon Gland, la grande guerre contre les « insectoïdes » a duré des milliers d'années durant notre période jurassique (**Point 20**). Vers 15 h, nous accédons au sommet d'une tour pour constater que la Cité a non seulement subi les affres de milliers de siècles mais que les séismes ont parachevé sa déchéance. Elle n'est plus que ruine et désolation.



Nous savons que l'accès à la mer intérieure se situe à l'est du **Point 3**, il nous faut donc repartir vers le nord. Chemin faisant, on découvre des traces récentes des Anciens. Elles mènent toutes vers l'accès à la mer intérieure que nous identifions comme le **Point 7**. Nous accédons à une rampe qui descend dans les profondeurs. Elle nous mène vers un édifice en demie sphère encadré d'une grande arche. Le bâtiment comporte six portes dont certaines sont d'évidence plus fréquentées. Murlock s'improvise expert en pistage et conseille le passage par la porte six. Il décroche le pompon et ouvre la marche. Après une progression de sioux qui nous démontre que nous avons affaire là aussi à un réseau important, nous rebroussons chemin de peur de nous perdre. Nous passons alors par la porte 3. Ce chemin débouche à l'extérieur au pied d'une pyramide de pierre noire, sûrement de l'obsidienne ! Nous rebroussons chemin pour prendre la porte 1 qui donne accès à une rampe. Au fur et à mesure de la descente rapide, la température remonte et de forts effluves marins nous submergent. Nous accédons à un tunnel qui conduit à une immense caverne. Devant nous, on distingue d'imposantes stalactites. Au milieu de puissants remugles marins, on perçoit des cris rauques et des raclements d'ailes. Cela évoque pour nous le rapport de Lake sur des pingouins albinos.

T'as les Shoggots !!!

Sur les parois on distingue quelques bas-reliefs d'un style rustique voire dégénéré. On y distingue des Anciens en piteux état qui combattent des sortes de sphères. Soudain, sur la droite, nous parvient un bruit « gluant » et « sirupeux » qui avance vers nous. Murlock est le premier à voir la chose et sa santé mentale en sera à jamais altérée. Difficile de décrire pour un homme un être qui ne correspond à rien de ce qu'il a appris. La chose est imposante et c'est un conglomérat organique rampant, suintant et pustuleux où on distingue des embryons d'organes (yeux, membres, bouches...), des appendices et autres tentacules plus ou moins longs. Il est parcouru de vibrations gélatineuses, voire électriques. C'est un Shoggot, une soupe primordiale en état de genèse magmatique. Nos balles n'y feront rien, la fuite est la seule issue. Murlock est pris comme gibier, chassé par la chose. Michael, tout en remontant, suppose que cet être organique qui vit près ou dans la mer ne supportera pas le froid intense de l'extérieur (-37°C). Il s'évertue par geste ou par des tirs à diriger le Shoggot vers l'extérieur. Il y réussit à merveille et le cache-cache se poursuit à l'air libre mais le protéiforme se rit du froid glacial et, avec des moyens et des sens inconnus, se rapproche toujours plus de Michael. Sa forme de parallépipède gélatineux est trompeuse, c'est un être très intelligent, doté de perceptions fines et qui a su s'adapter. Il est même capable de sauter des édifices importants. Murlock, malgré tous ses efforts, n'arrive pas dans ces ruines tumultueuses à le semer. Owen réussit à le désorienter en jouant de l'explosif ce qui laisse le temps à Murlock de s'échapper. Cet épisode va nous convaincre que les Shoggots sont passés d'esclaves à bourreaux des Anciens. Il est temps pour nous de rejoindre le camp. Heureusement, nous n'en sommes pas si loin et les détonations ont alerté les membres présents. Moore nous accueille. Juste le temps de récupérer et c'est Starkweather et Sykes, tout aussi excités, qui arrivent.



Le temps des rêves

Tout le monde retourne au camp se mettre au chaud. Une fois au calme, nous ressentons cette langueur qui envahit nos esprits, elle émane de cette Cité. Nous partageons nos découvertes sans omettre de présenter, devant des regards étonnés, les poissons et crustacés recueillis. Moore n'en croit pas ses yeux. Pour lui, ce sont des espèces éteintes depuis des centaines de milliers d'années. L'épisode du Shoggot est interrompu par Starkweather qui n'est plus le centre du monde. Il reprend la main pour nous faire part de sa journée au pied des deux immenses statues (**Point 10**) qui encadrent la cataracte du fleuve gelé. Il les surnomme les sentinelles. Elles sont immenses et culminent à 90 mètres de haut. Même s'il manque la tête, on devine la forme en tonneau des Anciens. A leurs pieds, le fleuve s'engouffre dans une profonde excavation. Ce qui est surprenant, c'est que du fond émane de la brume, preuve d'une source de chaleur. Le Capitaine, dans les parages des statues géantes, a trouvé une sphère d'un mètre de diamètre, striée de bandes bleues et rouges, qu'il a commencé à déblayer avec Sykes. Le professeur Moore a passé une partie de la journée à lâcher des ballons sonde et il a commencé l'analyse du morceau de bois fossilisé, c'est un conifère. Il a gravi la tour centrale effondrée et, avec ses jumelles, il a noté sur une carte des points d'intérêt à explorer. Gland Cleef fait toute une histoire sur le fait que Starkweather accapare l'unique appareil photo. L'Éphèbe d'Atlanta est à deux doigts de se rouler par terre de rage. Il est parfois vraiment pathétique. Après un repas de « délicieux Pemmy Can », on établit les tours de garde et tout le monde regagne son sac de couchage pour un repos bien mérité. Gene Volstead rêve. Il a attrapé une bestiole poilue qui se mange, il l'a dépecée et désossée. Il la mange crue gardant pour la fin les parties nobles (les yeux et la langue). Il est envahi d'un sentiment de plaisir et de satiété. A son réveil, ce songe l'a troublé mais, surtout, il n'a plus faim.

Vers 5 h, Owen est de garde. Il a le sentiment que quelque chose ne va pas. C'est subtil et troublant, peut être lié à la mélodie de la passe qui ne se fait plus entendre. Il voit bien que Volstead est allongé, les yeux effarés et grand ouverts. Il semble atone. Gland dort, secoué de spasmes, mais son visage rayonne de bonheur. Quant à Hanger, il ronronne doucement comme un chat.

Gland rêve. Il est sur une grande avenue en plein carnaval. Il danse en gestes lents et précis. Il est en communion totale avec tous les autres danseurs de l'avenue, l'ensemble forme une harmonie parfaite. C'est l'avenue elle-même qui rentre en vibration, elle émet une musique en totale communion avec les milliers d'artistes qui l'habitent. Le temps est comme figé dans l'harmonie et la grâce. Gland Cleef est tellement heureux qu'il s'envole. Le réveil sera une terrible déchirure pour le chérubin.

Hanger rêve, il est bien, il est au chaud ! Il se sent comme un champignon qui se prépare à libérer ses spores. Ce n'est pas très agréable mais il est entouré de Shoggot bienveillants. Ils le caressent pour l'aider dans sa sporulation, cela lui fait du bien. Il est à la nurserie en train d'ensemencer les baquets. Au réveil, il reste très perturbé par la netteté de son rêve.

Murlock rêve. Il a un fort sentiment d'injustice envers cette lopette de Gland qui fait sa mijaurée et que les autres badent. C'est un môme pourri gâté qui cherche à exister par lui-même pour prouver à son père qu'il existe. Pourquoi faudrait-il qu'il fasse les frais de ses caprices existentiels ? Pourquoi cette rancœur envers les allemands ; Michael les connaît bien. Il les a combattus durant la Grande Guerre. Lui aussi est un artiste, la preuve, il montre de la main un grand mur. Il est gravé d'images et de textes qui racontent sa vie et son histoire, les Montagnes Hallucinées en font partie.

Autour du café fumant, tout le monde est troublé sauf Owen. Ni Starkweather, ni Moore, ni Sykes n'ont rêvé. On échange sur nos expériences et certains sont persuadés qu'il s'agit d'une manifestation de la pensée mourante des Anciens. Ont-ils voulu communiquer avec nous ?

La Cité des merveilles

Briefing de Moore pour une dernière journée sur le plateau. La météo est bonne et le vent dans la passe est tombé. « Avec Starkweather, nous avons décidé que demain matin l'Enderby retournera au dernier camp de Lake avec tous les échantillons recueillis et ceux qui le souhaitent. Il reviendra une fois avoir réapprovisionné et fait le plein. Pour aujourd'hui, l'Enderby va décoller pour observer toute la zone et éventuellement situer le camp d'Acacia. Donc, qui repart demain matin avec l'Enderby ? » Pour l'heure, nous nous préparons à partir avec Starkweather et Sykes pour une exploration en extérieur. Gland jubile ! Il a récupéré l'appareil photo. On file à l'ouest vers le **Point 27**. On longe une grande falaise où des grands bâtiments en terrasse sont comme incrustés. Les contours du **Point 27** se précisent. Un grand cône surmonté de cinq arêtes qui doit faire 55 m de diamètre dépasse de la glace sur une dizaine de mètre. Le Capitaine brise d'un coup de pieds des volets en bois pétrifié qui protégeaient une ouverture. Le sol se situe à une vingtaine de mètres en contrebas. Après quelques acrobaties plus ou moins maîtrisées, tout le monde se retrouve au fond du cône. Cinq poutres massives partent du sol pour se rejoindre au sommet en formant une gigantesque ogive. Le cône est ceinturé de rampes intérieures qui encadrent d'immenses fresques murales. Deux sont de la pure décoration mais trois racontent la vie et l'histoire des Anciens. La première est une vue aérienne de la Cité où nous reconnaissons

des points déjà visités et d'autres édifices remarquables. La deuxième représente les Anciens rassemblés en nombre et volant de concert, certains sont debout sur des pierres inclinées. La troisième fresque a été hachurée, rayée, comme si on avait voulu effacer des mémoires son récit. On peine à deviner des scènes du quotidien des Anciens. Gland Cleef fait joujou avec l'appareil photo et n'a de cesse de solliciter Starkweather pour poser par-ci, par-là. Evidement M « ego sur patte » s'empresse de faire bonne figure et le chérubin est aux anges, un pléonisme. Owen, contre toute logique, entreprend d'escalader une des grandes poutres. Même le Capitaine est effaré de cette voltige qui évidemment n'aboutit à rien. Il s'en est fallu d'un cheveu pour que le ladre ne s'écrase comme une m...



Le château fort et les anciens bâtisseurs

On repart vers le **Point 19**, une zone d'un kilomètre de long composée de talus de 10 mètres de haut qui zigzaguent comme un serpent en formant des canyons. Le plus étonnant, c'est la nature du matériau. Ce n'est pas de la pierre, cela ressemble plutôt à du cristal dur et sa transparence fait exploser des prismes de lumière. Gland Cleef, qui est encore dans son rêve, le nomme « le serpent diamant ». Il débouche au pied d'un obélisque blanc de 7 mètres de haut aux arêtes saillantes non érodées. Au toucher, sa dureté est exceptionnelle. On repart vers le **Point 50**, un bâtiment qui n'a rien à voir avec l'architecture que nous découvrons depuis deux jours. On dirait plus un château fort du Moyen Age avec ses deux tours, son donjon et sa pierre brute. D'ailleurs, à l'usure de la pierre, ce bâtiment doit avoir un millénaire, une poussière de temps par rapport à l'âge de la Cité. On y pénètre. Les pièces du rez-de-chaussée sont vides et basses de plafond (1,50 m). Il n'y a pas d'escaliers pour accéder aux étages mais des boyaux étroits de 1 m de diamètre qui composent un réseau de circulation qui parcourt tous les étages. Murlock finit par accéder à une salle étrange, encore plus basse de plafond, et, en son centre, se dresse un cadre ou portail de métal. Gland, qui est porteur de la pierre primale des Anciens, ressent un violent appel du portail. Il se sent contraint d'avancer, de se jeter dans un espace inconnu. Il cède la pierre à Hanger qui est lui aussi attiré mais cela ne lui pose pas de problème de résister à l'appel du portail. Cleef, malgré l'absence de la pierre, ressent toujours cette irrésistible attirance qui le conduirait à la perte de son humanité. Au prix d'efforts qualifiés de surhumains, il résiste et ne finira pas comme un bulot. Nous poursuivons notre exploration. Dans une des tours, nous découvrons des restes quasi organiques que le Gland s'empresse de photographier et de conserver. Le château est situé sur une grande avenue qui longe puis qui monte vers les contreforts des montagnes, ceux qui sont truffés de bâtiments troglodytes. Comme on se trouve non loin du point d'atterrissage de Dyer (**Point 1**), l'excellent Owen Parker insiste lourdement pour que nous allions ratisser la zone. A une large majorité, nous sommes convaincus que ce sera beaucoup d'énergie pour un maigre chat et qu'il y a mieux à faire. Mais il insiste à tel point que le Capitaine, au départ dubitatif, finit par valider l'initiative. « Nos vrais amis » partent vers les contreforts et la montée n'est pas une sinécure. Nous observons de nombreux bas reliefs de différentes époques. L'idée générale qui s'en dégage est que nous sommes sur un chemin de pèlerinage, essentiel pour les Anciens. Nous prenons de la hauteur et chaque mètre nous fait appréhender l'immensité et l'intemporalité de cette Cité. Nous débouchons sur la place d'accès d'un grand temple (**Point 38**) qui s'enfonce dans les profondeurs de la montagne. Tout est grandiose en taille et en forme (salles, arches, terrasses, galeries...). Le Gland se déchaine, l'appareil photo crépite et les aventuriers sont à l'honneur. Nous découvrons de grands bas reliefs en couleur du premier âge que ni le temps, ni les éléments n'ont érodés. Des Anciens bâtissent des machines à faire pousser les montagnes. C'était une caste à part parmi le peuple des Anciens qui consacrait leur vie à creuser et installer des machines inouïes, capables de repousser ou d'étendre la roche, ce qui aboutissait à la création de nouvelles strates qui élevaient petit à petit les montagnes. Nous avons là l'explication de l'aspect de termitières des Montagnes Hallucinées. Il a fallu des milliers de générations de bâtisseurs pour façonner cette incroyable architecture. Murlock, dans les profondeurs du temple, découvre une vaste salle cylindrique. Le sol est calciné, et, en son centre, un puits sans fond laisse échapper une légère fumée. Quelques bas reliefs estompés sont encore présents près du sol. Par ses moustaches, sa conviction est faite, les bâtisseurs se sont servis de la puissance de la chaleur magmatique du cœur de la Terre pour faire fonctionner leurs machines géantes. Les frises les plus hautes nécessitent tout le talent de pitonnage de Hanger pour que nous puissions les visualiser. Elles sont de fractures simples, du premier âge. Hanger les date du début du crétacé, mais elles nous éclairent sur notre compréhension du lieu.

Disparitions et sabotages

Elles racontent la construction des temples mais leur fonction essentielle n'était pas religieuse. Ils sont les vecteurs de la fourniture d'air enrichi en oxygène pour l'ensemble de la Cité. Les grandes machines fonctionnent en fait avec les vents de la grande passe. Ils ont ainsi fait grandir les montagnes par paliers pour renforcer l'effet d'aspiration. Ces grands Anciens ne vivaient que dans les montagnes et ils ont tous disparu au début du grand refroidissement. Ils ne sont pas morts naturellement, ils « ont décidé » d'un suicide collectif. A l'examen le puits central est naturel. Murlock revoit ses conclusions hâtives.

Nous faisons un point sur cette civilisation si étrange pour nous. Elle est arrivée des confins de l'univers en volant comme un essaim et elle s'est répandue sur Terre en bâtissant de nombreuses cités. C'est une civilisation dominatrice et guerrière qui maîtrise autant le vivant que son environnement. Elle possédait un grand savoir et une technologie très avancée, sûrement une culture, des religions ... etc. Cette civilisation est bâtie sur le principe primal de la fourmilière. Mais ces êtres si puissants et adaptés ont failli dans cette Cité du pôle Sud dès que le froid a fait son apparition. De guerre en guerre, ils ont régressé et les bas reliefs les plus récents montrent des Anciens « dégénérés » qui ont perdu la capacité de voler. Sont-ils arrivés à conquérir la mer intérieure ou ont-ils tous péri en laissant cette Cité à l'abandon depuis des dizaines de milliers d'années ? De quelle époque sont donc les Anciens que Lake a sortis de leur hibernation ?

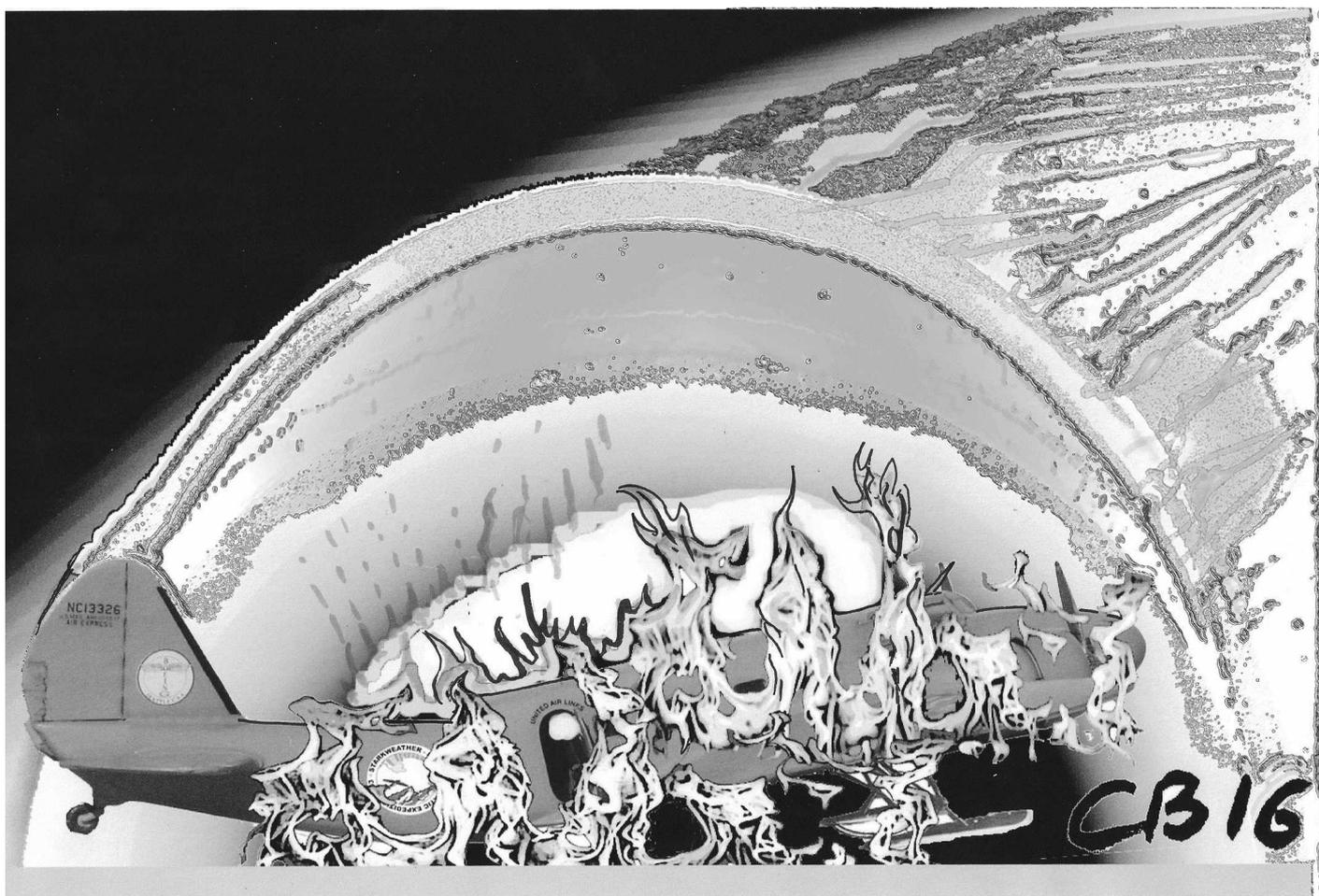
Vers 15h30, comme nous dominons la Cité, nous donnons un coup de jumelle aux alentours. On distingue le Capitaine au **Point 5** en grande discussion avec deux hommes. A leur tenue, ce ne sont pas des allemands, mais impossible de les reconnaître à cette distance. En approche du **Point 1**, on recherche des traces du camp de Dyer. Owen est aux abonnés absents, il dort debout et Gene, ce n'est pas mieux, il semble errer au hasard, là où ses pieds le mènent. Ils font bien car ils trébuchent sur un sac de toile qui dépasse de la glace. Volstead hurle sa découverte ce qui a le don de réveiller Owen. Il a le poil hérissé, la truffe en l'air tel un Setter Irlandais. Le sac contient quelques morceaux de papiers quadrillés vierges. Nous persistons dans nos recherches, en vain, puis nous redescendons de ces contreforts pour rejoindre le Capitaine. Nous le croisons à mi chemin accompagné de Sykes. Starkweather nous apprend qu'ils ont rencontré Acacia et Priestley qui se dirigeaient vers le **Point 3**. Elle lui a fait part des événements de ces trois derniers jours. Après un atterrissage difficile qui a endommagé La Belle, elle a établi son camp à l'écart des allemands, le sien se situe au sud, à 7 ou 8 km à vol d'oiseau de notre camp. Nous apprenons que Meyer a déjà pu décrypter quelques mots clefs utilisés par les Anciens. Hier, les deux camps ont été saccagés et du matériel a disparu mais, surtout, Williams, leur pilote, s'est volatilisé (fuite, kidnapping, ... etc.). Ils font eux-aussi des rêves bizarres. Le Capitaine, pour une fois constructif, a proposé à la belle de fusionner les trois Expéditions. Elle a décliné poliment la proposition mais elle a proposé de faire deux communications par jour en morse avec des lampes torches ou des miroirs. Le Capitaine a accepté et il a même proposé que DeWittt aille aider à réparer La Belle. Mais, il y a moins d'une heure, le Capitaine était en grande discussion avec DeWittt que Moore avait envoyé à sa rencontre pour lui annoncer la disparition du Dr Greene. Starkweather, gêné, nous annonce qu'il en a profité pour envoyer, seul et sans escorte, le mécano au camp d'Acacia...

Nous sommes tous de retour au camp à 17 h 30. Une forte brume est déjà en train de s'étendre sur la Cité. Même le Setter Irlandais renonce à chercher des traces du Dr Greene. Moore se fait copieusement sermonner par le Capitaine. Le professeur se défend mollement. Greene a été vu sur la place jusque vers 15 h, puis, plus rien. Il l'a recherché en vain et il a retrouvé des objets personnels et ses outils à l'endroit de sa disparition.

Des flammes glacées

Tout le monde est sous le choc ! On profite du souper pour faire un point commun sur nos découvertes. Starkweather raconte sa part sans trop rentrer dans les détails pour une fois. Nous faisons nous un récit précis de nos découvertes ou déductions, échantillons à l'appui. La première communication en morse avec Acacia est prévue à 21 h. Volstead est à la manœuvre. En résumé, DeWittt est bien arrivé, les allemands sont absents et pas de besoin particulier. Rendez-vous est pris pour demain à 9 h. La brume s'est transformée en ouate épaisse et on ne distingue rien à 3 mètres devant nous. Pour une fois Halperin et Miles se mêlent à nos échanges, la question tourne autour de ce nous allons faire demain. Ils se sont concertés et font valoir leur point de vue ce qui déplaît fortement à Starkweather pour qui un employé doit rester à sa place. Nous constatons que nos corps ont commencé à s'adapter à l'altitude et le besoin d'oxygène est moins prégnant.

Une première décision est prise. Dès que cette forte brume sera dissipée, nous nous mettrons sur la trace de Greene. En attendant, nous prenons du repos et le reste de l'Expédition assure les tours de garde par binôme. Vers 23h40, alors que nos investigateurs se préparent, encore engourdis de rêves, une forte explosion retentit à l'extérieur à une centaine de mètres.



L'Enderby a explosé. Il est en flamme, brisé en deux. La chaleur a desquamé la brume en bandes évanescentes comme pour la mue d'un lézard. Nos lascars se précipitent et se répartissent efficacement les tâches les plus urgentes. Owen confirme qu'il n'y a pas de risque d'une seconde explosion et le Weddell est hors de danger. Michael, Halperin et Miles s'emploient à éteindre les flammes qui sont maîtrisées très rapidement.

Des traces, Danforth, et la Triplette !!!

Cela permet à Owen de passer par une aile de l'Enderby pour accéder à la porte ouverte. Il pénètre dans la carlingue non sans avoir averti Murlock qui le suit. Le pilote mécanicien ne craignant point de faire croustiller ses moustaches inspecte la carcasse fumante. Une des verrières de l'avant a été ouverte et l'intérieur du cockpit a été aspergé d'hydrocarbure qui a couru jusqu'au réservoir. Le feu a fait le reste. Gene, très actif, furette et trouve sous le nez de l'avion une fusée éclairante percutée mais qui a fait long feu. Junior essaye de pister en vain mais le prompt renfort du solide Hanger va permettre de tracer une piste récente qui file vers le nord. Il y a des traces de pas humains qui croisent celles d'un Ancien. Les traces de l'Ancien sont surprenantes, elles ne sont pas continues, elles apparaissent et disparaissent tous les 5 à 6 m. C'est un Ancien volant, forcément un des quatre rescapés du camp de Lake. Après avoir sacrifié à notre péché mignon, de très longues palabres, nous choisissons de suivre la piste humaine, mais cette dernière va vite se mêler aux traces des allées et venues des membres de l'Expédition. Il faut l'œil averti de Gene pour discerner une trace particulière qui s'écarte plein ouest et qui finit par revenir, après un large détour, vers la place. En chemin, nous découvrons des traces d'un objet trainé sur la glace (un bidon ?) et, non loin, des traces d'éraflures ou de griffures (des raquettes ?) qui vont vers les contreforts. Cela nous semble une fausse piste et nous rentrons au camp à 2 heures. Nous faisons un point avec Moore sur le matériel (fusée, raquette). Il ne manque rien. Depuis un certain temps, parmi nos hypothèses, le nom de Danforth tient le haut du pavé. N'aurait-il pas pris la place d'un membre de l'Expédition d'Acacia ? Nous interrogeons Moore. Le professeur a vu Danforth à l'asile, mais ce dernier était dans un état second, le visage défait. On lui demande si Williams pourrait être Danforth. Moore n'a que brièvement croisé le pilote d'Acacia dans le camp et il ne lui a pas prêté attention. Il ne peut se prononcer. Nous regagnons nos couchages.

Le 7 décembre au matin, petit déjeuner maussade, comme la météo du jour, donc pas de vol possible pour le Weddell. A 9 h, la communication avec Acacia est assurée par DeWitt. Les allemands les accompagnent. On fait le point sur leurs dégâts. Le moteur de leur avion a été saboté et du matériel a disparu. Il manque des pièces mécaniques et électriques, de la nourriture, de l'oxygène et des fusées éclairantes. Chose étonnante, la Triplette (Owen, Hanger et Gland) qui a passé des jours et des semaines à dénigrer la volonté de consensus de ce pauvre Murlock demande urgemment que les Expéditions se regroupent. Acacia refuse poliment et met fin au point communication. Se repose alors la question « rituelle », que faisons-nous ?

La boîte de Pandore a été ouverte et nos lurons échafaudent des scénarios, des hypothèses, des pistes, des tactiques, des plans, des prédictions... En vrac, surveiller le Weddell, trouver Greene, en savoir plus sur les Anciens, retourner voir Gedney, capturer Danforth, vérifier l'oxygène, aller à la mer souterraine, combattre les Shoggots... Starkweather siffle la fin des digressions et des palabres et ordonne que l'on se mette sur la piste de Greene. Nous obéissons machinalement. Le Weddell reste sous la surveillance de Moore, Halperin et Miles, bien briefés par un Capitaine martial.

Nos aventuriers, le Capitaine et Sykes prennent la piste du docteur à l'endroit de sa disparition. Très vite, aux traces de Greene, se mêlent celles d'un Ancien qui restent seules visibles. Elles se dirigent vers un bâtiment des abords de la place et, quelques mètres après, plus rien, il s'est sûrement envolé. Sur la terrasse du bâtiment, nous retrouvons la piste. L'Ancien s'est posé avant de repartir. Cernés de bâtiments, il va être impossible de pister l'Ancien. Nous décidons, sous l'impulsion d'Owen, de retourner voir Gedney. Son sarcophage de glace a été reconstitué et une nouvelle pierre trône à son sommet. Des traces d'Anciens sont nettes autour de la sépulture et se dirigent toutes vers un tunnel pour se mêler à d'autres, plus anciennes. Nous en concluons que Gedney est « sacré » pour les Anciens et qu'ils doivent le surveiller de près.

Des points remarquables et la Triplette explose

Grace à une organisation sans faille, nous quadrillons une large zone. Nous découvrons quelques points d'intérêt.

Point 40: Trois grands crocs de pierre blanche surgissent du sol à près de 20 m de haut. Volstead nomme cet endroit les dents de Crao, sûrement un ancêtre à lui. Encore des bas reliefs, mais, ici, le champ magnétique est totalement perturbé. La Rolex de Gland est dans tous ses états et nos armes vibrent à l'unisson. Ces dents ne sont que la partie émergée d'un édifice souterrain. Nous descendons quatre niveaux pour atteindre le sol recouvert de grandes plaques de mica. C'est à notre tour de vibrer de plus en plus au fur et à mesure que nous progressons dans un couloir descendant. Owen pose une balle au sol. Elle se déplace seule et 20 secondes plus tard, elle explose. C'est le signal d'un repli général.

Nous arrivons au pied d'une tour cylindrique de 25 m de haut (**Point 11**). Une entrée et une rampe monte vers plusieurs paliers. La visite des étages et des fresques présentes révèlent que nous sommes dans une sorte d'amphithéâtre de dissections en tout genre. Les Anciens étaient obnubilés par le savoir.

Nous repartons pour buter rapidement sur une vaste colline de 70 m de haut (**Point 17**). Des rampes donnent accès au sommet où se trouve un grand cône de pierre, couvert de symboles curvilignes. Pour Hanger, cela évoque le tombeau du serpent à Petra. Nous poursuivons notre chemin vers un monticule bas et vaste. Des aiguilles de cristal de un à trois mètres de haut parsèment son sommet. Elles captent la lumière et la réverbèrent en féerie d'arc en ciel, des bas reliefs décrivent « *des scènes de cinéma de plein air* ».

Tout près de là, nos regards sont attirés par un bâtiment enterré qui dépasse du sol d'à peine un mètre, à l'aspect d'un bunker (**Point 22**). On y accède par une entrée en pente. A l'intérieur, trois grandes citernes et, sur leurs flancs, des traces d'accroche d'une échelle métallique. Il y a un niveau en dessous où on pénètre par une pente tellement raide qu'il faut s'encorder et s'assurer. Cette nouvelle pièce donne accès au fond des trois cuves qui se finissent par des embouts rouillés en forme de tétons. Sur les murs, des symboles nous aident à comprendre qu'ici on nourrissait les machines, comme une sorte de pompe à essence. Hanger, qui a dû manger un bonbon rigolo, demande au Gland « Dans un bunker, il y a de fortes probabilités de trouver...? » et, sans hésiter, Gland Cleef Junior entonne son désormais célèbre "En allemand, Je ne suis pas mauvais... ». Nous faisons une pause et Junior ergote une fois de plus sur le rapport Dyer qu'il appelle Dayers, Beyer, Bryers..., c'est comme Starkweather qu'il nomme selon son humeur « Starether, Skywalkers, Starmether...etc ».

Nous en profitons pour réfléchir. Nous décidons de réorienter nos recherches. Nous allons retourner au camp pour, ensuite, nous diriger vers les deux « immenses sentinelles » qui encadrent la cataracte gelée. En chemin, Junior, en verve d'imagination crée une variante en allemand qu'il va sobrement intituler « Les trois merdes ». Alors que nous approchons du camp, nous avons le plaisir de constater que la zone est bien surveillée par Moore et consort. Nous repartons à 13h30. A l'approche de la cataracte, un homme avec un masque à gaz teuton nous fait des grands signes amicaux. On reconnaît Rilke qui, dans un mauvais baragouin, sollicite notre aide pour descendre au fond du gouffre d'où s'échappe de la vapeur. L'homme est très agité, il est persuadé d'être au début de découvertes essentielles pour l'humanité. On l'interroge sur le docteur. « *Dr Meyer est au cinéma, quelque chose d'extraordinaire, la vie des anciens dans la cité* ». Rilke est intarissable, ils ont déjà découvert beaucoup de choses. Nous la jouons blasés et montons un délire sur les Shoggots. Cela a le don de refroidir les ardeurs de l'allemand. Une fois de plus, les aventuriers se déchirent sur la tactique à suivre, deux camps se font face. La Triplette explose. Deux groupes partent sur des chemins différents.

Au cinéma...

1/ Owen, Murlock, et Gland partent avec Rilke voir Meyer et son cinéma.

2/ Hanger et Volstead retournent au camp pour en renforcer la surveillance.

Rilke nous conduit près d'un bâtiment élégant, un plateau pentagonal de 400 m de long et de 3 m de haut. Les bas reliefs montrent le bâtiment surplombé d'un dôme supporté par 5 tours. Aujourd'hui, il ne reste que des vestiges de cette couverture. Cinq porches donnent accès à l'édifice. Ils sont fermés par des portes en verre noir. On se faufile derrière l'une d'elle. Deux baquets encadrent le départ d'un couloir qui converge, comme les autres, vers le centre. Nous débouchons dans une salle circulaire, type géode. Tout le long court une grande frise à la gloire des bâtisseurs. Au milieu de la salle, une plateforme pentagonale en marbre blanc est dominée par une « boule à facettes » enchâssée dans un bras, lui-même asservi à une machine. Cinq alcôves ceinturent la pièce, mais on distingue mal les statues qu'elles contiennent. Comme Owen et Gland refusent d'y regarder de plus près, seul Murlock va voir précisément leur contenu.

1. Un cône iridescent avec des appendices de 3 m de long.
2. Une forme indescriptible à base de spirales tourmentées avec des yeux et des bouches humides.
3. Une chose ancienne en granit, brisée, dont seule la tête est visible. C'est un Ancien.
4. Une « pierre ponce » rose avec des appendices et des ailes.
5. Un corps adipeux de 4 m de haut avec des tentacules et des ailes de chauves-souris.

La vue de telles horreurs ébranle un peu plus la raison de Mickael, même s'il en a déjà vu d'autres en Europe pendant la Grande Boucherie de la Guerre Mondiale.



La vie des Anciens et un peu d'Histoire

Gland ambitionne de faire des prélèvements. Au milieu de la pièce où nous attend le Dr Meyer, un grand pentacle recouvre le sol. Il nous prévient, le cinéma n'est pas pour les esprits faibles. Seul Murlock se porte volontaire pour une séance. Gland tente de deviser avec « Herr Doktor » sur la linguistique des Anciens. La différence de niveau est flagrante et elle ne met pas en valeur la maigre compréhension de l'Ephèbe. Les pusillanimes se retirent et Michael assiste, médusé, à la projection en trois dimensions.

Les images se précisent, une vue aérienne de la Cité prise du dôme cinéma, avec des zooms et autres travellings, à une époque où elle était verdoyante. La Cité avait alors une activité grouillante, au sol et dans les airs. Les Anciens vont et viennent. Ils volent, mais sans réellement battre des ailes. Ils semblent portés par les airs, glissant par réaction dans un vol saccadé et erratique, comme le ferait une seiche ou un calmar sous l'eau. Ils ne sont pas seuls. La diversité des espèces présentes est foisonnante, du paresseux aux éléphants, en passant par quelques dinosaures ou camélidés. L'impression générale est presque débonnaire. Une scène dénote dans cet ensemble, quelques Anciens, accompagnés par « de petits hominidés très sombres », n'hésitent pas à les brutaliser. Changement de décor, un grand porche dont la porte vitrée s'ouvre sur les baquets des Shoggots « obséquieux et glougloutant » qui jouent « les hôtes d'accueil »... fin du film.

Cela fait beaucoup d'émotions pour Murlock en peu de temps et sa santé mentale est presque vacillante.

Retour des pisses-froids ! Gland tente à nouveau de se lancer dans un débat scientifique avec Meyer. Si le géorgien a quelques lueurs, en face de lui, il y a un soleil. La discussion tourne vite à la démonstration à sens unique. Sans hésiter, le docteur nous fait part de ses découvertes et de la théorie de Rilke sur les Anciens, la Cité et leurs évolutions, théorie qu'il trouve puissante mais très audacieuse.

Le docteur dissocie très clairement les Anciens des Bâisseurs, ils cohabitaient. Cette race extra-terrestre a créé en tout premier les Shoggots, issus d'une soupe génétique primordiale, et qui sont des serviteurs zélés. Meyer soutient la théorie de Rilke qui pense que toutes les formes de vie sur Terre sont issues des Shoggots.

Le langage des Anciens repose sur une base musicale comportant très peu de « notes » mais d'une infinité de variations permettant d'exprimer avec finesse « une multitude d'affects ».

Le Docteur, qui a décrypté quelques centaines de bas reliefs ou frises, explique que cette Cité est exceptionnelle. Elle a été édifée sur la terre ferme, quand les autres Cités étaient bâties sous l'eau.

Une zone de la Cité était totalement interdite d'accès et reste à éviter, selon Meyer.

Au Mésozoïque, les Anciens se sont appuyés sur d'autres formes de vie primaires, délaissant les Shoggots qui étaient alors en rébellion ouverte. C'est l'époque où ils redécouvrent les vertus de l'industrie et de la technologie, ce qui va leur être très utile dans leurs guerres.

Junior partage ses maigres connaissances avec l'allemand et il s'en sent mieux, comme libéré.

Nous décidons de résumer nos connaissances académiques et nous établissons une échelle des temps géologiques. Nous ne savons pas si cela servira à quelque chose, mais, ce soir, on se couchera moins...

M d'années	Eres géologiques	Période	Evolution de la Vie
4000 2500	Précambrien	Archéen Protérozoïque	Bactéries, algues bleues
570 510 438 410 355 290	Primaire ou paléozoïque	Cambrien Ordovicien Silurien Dévonien Carbonifère Permien	Invertébrés à coquille Premier vertébré (poisson) Premier amphibien reptile
250 205 135	Secondaire ou mésozoïque	Trias Jurassique Crétacé	Premier dinosaure Premier mammifère Disparition des dinosaures
65 5	Tertiaire	Paléogène Néogène	Premier équidé et expansion des mammifères Australopithèque
1,6 0,012	Quaternaire		Evolution de l'Homme Homme moderne

De leur côté, Hanger et Volstead, alors qu'ils n'ont fait que quelques pas en direction du camp, ne résistent pas à l'envie d'explorer le gouffre vapoureux. Gene assure la descente de Hanger dans le boyau glacé qui va rétrécissant pour finir en cul de sac gelé. Seul trophée de cette épopée, il remonte un morceau de bois fossilisé. Sur le chemin du retour, en longeant le fleuve, ils découvrent une zone constituée de 128 cônes de pierre tronqués de 7 m de haut. Un puits de 1 mètre de diamètre dépasse du sommet des cônes; ce qui a le don d'attiser leur curiosité. Hanger pénètre dans un cône, et, immédiatement, il est pris d'effroi et une angoisse terrible monte en lui au fur et à mesure qu'il descend. Il doit remonter, c'est impératif, c'est même vital. Après plusieurs essais sur différents cônes, c'est toujours le même résultat. Pour finir, toute la zone dégage cette angoisse morbide qui fait fuir nos aventuriers. Ils ont le temps de remarquer une fresque où un Ancien est de taille plus importante qu'à l'accoutumée. Il semble pêcher au bord du fleuve, et, pour Gene, il est évident que cet Ancien est doté d'un scaphandre. Tout en longeant le fleuve, ils croisent Sykes et Starkweather. Ils racontent leurs trouvailles récentes, depuis la séparation du groupe. Le Capitaine cherche toujours des traces de Greene. Ils ont vu un bâtiment qui dissimule un puits d'accès, incliné à 30°, qui débouche sur un grand réseau calcaire comparable à celui du camp de Lake. Autre bâtiment, une sorte d'arène ou forum de 100 m de diamètre. Non loin, un édifice accessible par les tunnels. Une grande salle dont les murs sont recouverts de frises, fresques, et bas reliefs représentant la guerre des Anciens contre les Shoggots, toujours symbolisés par une forme sphérique. Le dôme, qui sert de plafond, représente la carte stellaire du système solaire avec une planète en plus au-delà de Pluton. Le Capitaine est maintenant certain que cette race est arrivée avant la vie sur Terre et qu'elle n'a eu de cesse de dominer par tous les moyens son environnement. Ce sont des prédateurs impitoyables. Il est 17 h 30 quand il finit son récit et il est temps de rentrer au camp.

Nichts als die Wahrheit ! (Rien que la vérité !)

De notre côté, nous nous retrouvons dans le camp allemand. Meyer, après avoir parlé à Rilke dans la langue de Goethe, nous demande de les accompagner à notre camp pour échanger avec Moore. A 18h, nous faisons un point communication en morse, RAS. La brume fait son apparition quand nous arrivons au camp. Nous apprenons que Volstead, dès son arrivée, est allé se cacher dans l'Enderby. Durant le repas, Halperin assure la surveillance de l'avion et Miles celle du camp. Gene nous rejoint. Moore fait un briefing général de cette journée. Le Dr Meyer insiste lourdement sur la théorie de Rilke et la poursuite des explorations. « *Il faut l'aider, c'est crucial* » lâche-t-il. Moore n'est pas de cet avis. Pour lui, la priorité est de retrouver les disparus et d'avoir les moyens de rentrer. Les arguments fusent de part et d'autres, les gens raisonnables parlent et argumentent. La Triplette sifflote un vieil air sudiste, « Dixie » et cela crée une drôle d'ambiance.

Le Gland moque Meyer sur ses chances de trouver une aiguille dans une meule de foin. « *Il nous faut améliorer notre connaissance de la Cité et des Anciens et avoir une stratégie de recherche.* » clame le teuton. Junior croit entendre Murlock, le docteur dit « nous » pour la première fois. Il finit par sortir une liasse de papier qu'il brandit sous le nez de Gland Cleef. Ce sont ses traductions des textes des Anciens. « *Cela devrait faciliter votre quête. Nous allons vous aider dans vos recherches et nous allons compléter votre plan actuel de la Cité par nos propres découvertes. Vous nous aiderez en retour.* » La Triplette en est sur le cul, comme on dit en français.

L'allemand entreprend alors un récit de leur exploration de la Cité et de leur connaissance des Anciens. Il a nommé ses principales découvertes :

L'Ecole: un bâtiment, construit comme la structure interne d'un Nautilé, est dédié aux études, mathématiques, aquaculture, agriculture terrestre ...etc. Les Anciens étaient très avancés dans bien des domaines et étaient omnivores. Ils passaient par trois stades durant leur vie :

1/ Un stade de végétal cilié non sexué qui peut produire des milliers de spores. 2/ Des bébés Anciens

3/ Un stade adulte avec des sens plus développés, en particulier la détection des champs magnétiques.

Le Puits Sombre: Un puits vertical affleure à peine de la glace. Ce sont les soubassements d'une forteresse aujourd'hui détruite.

Le Fort en étoile: Des ruines en forme d'étoile dont les sous-sols sont bien conservés. On y trouve une grande salle ceinturée de colonnes qui donne accès à une autre grande pièce se terminant par un tunnel abrupt. D'après Meyer, il s'agit d'un accès à la mer intérieure.

Certains lieux parlent d'eux-mêmes : **Le Cône Noir, La Statue, Le Monticule, Le Cimetière ...etc.**

Le Gland est surexcité. Des milliers de questions se bousculent dans sa tête. Murlock met son grain de sel. Il estime que les huit Anciens réveillés par Lake si loin de la Cité étaient des condamnés qui purgeaient une peine de « léthargie/hibernation » à perpétuité...

A 21 h, lors du point de communication avec Acacia, « *Pas de trace de Williams et nous avons recueillis Baumann* ». Concernant l'embauche de Williams, il s'agit d'une candidature spontanée et comme le postulant avait les compétences requises, elle l'a embauché. Fin de la transmission.

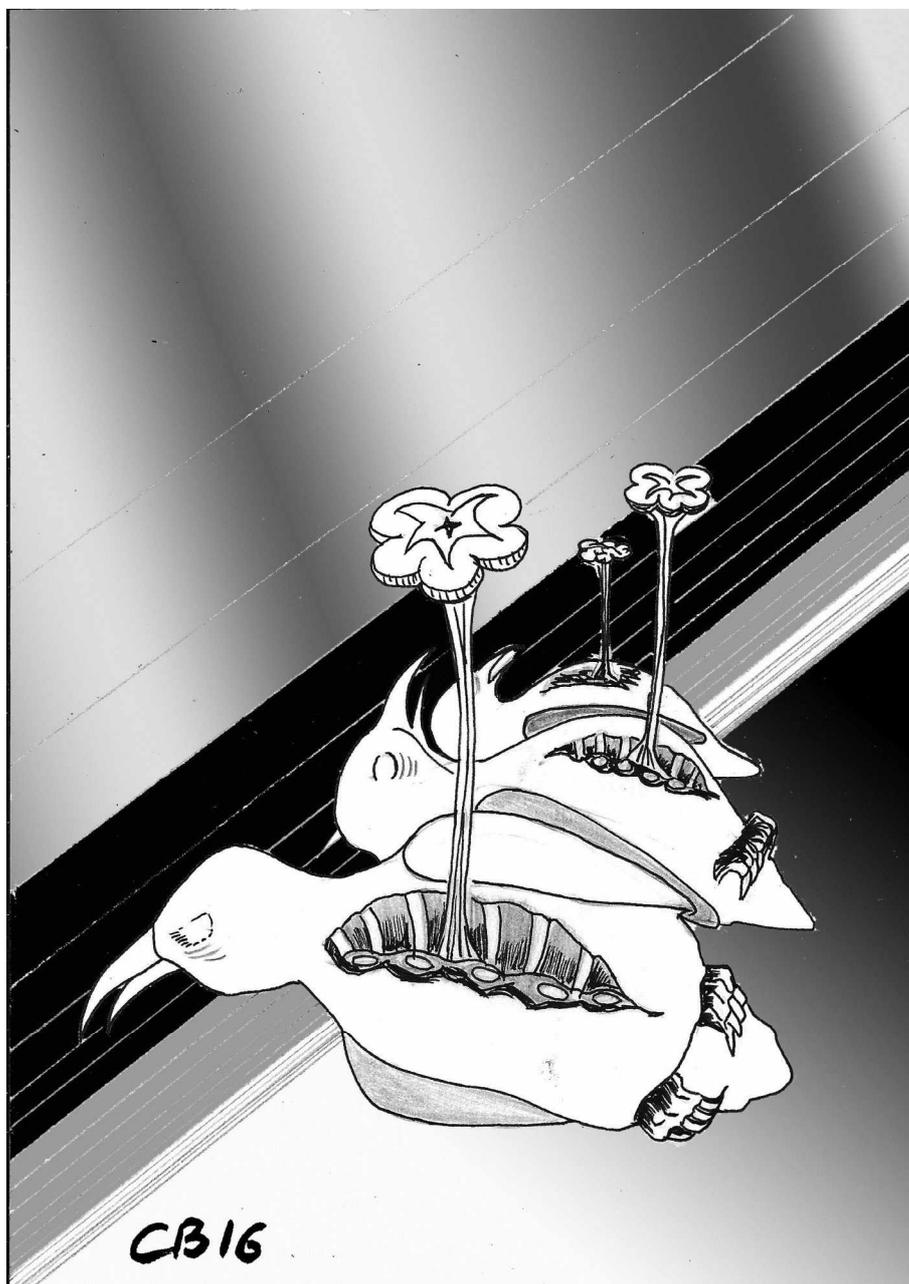
Gland se jette sur le lexique de Meyer et prévoit d'y consacrer une bonne partie de la nuit. Starkweather propose de quadriller une zone au-delà du fleuve, demain. Hanger se rebelle et ose contredire le Capitaine sur sa méthode digne d'un « Safari », mais Moore soutient le Capitaine. Le débat s'engage, peu constructif.

Sus à la serre

Owen a trouvé le temps de se confectionner un collier, avec un bout de corde et la pierre des Anciens. Il l'arbore fièrement (sic). Nous établissons des tours de garde sans le Gland qui va étudier une grande partie de la nuit. La sempiternelle ritournelle du « *que faisons-nous demain ?* » ressurgit comme un pou sur un pouilleux. Il y a de fortes chances que le dernier qui parle décroche la timbale. Murlock, une fois de plus, tente de faire une synthèse et de fédérer les points de vue. Demain, on va aller voir ce bon vieux Gedney et, ensuite, les points d'accès à la mer intérieure. Si cela est trop compliqué, on quadrillera une zone. Owen, que le port de la pierre rend loquace, estime que, si on croise un Ancien, il faudra la jouer profil bas pour augmenter nos chances de communiquer avec l'être de l'espace. Pour Hanger, les rêves, que chacun de nous a vécus, sont une forme de communication produite par les Anciens. Pour Junior, « *c'est la Cité qui nous parle* ».

Vers 1 h du matin, alors que la brume se dissipe et avec elle l'angoisse qu'elle génère, Meyer se lève et réveille tout le monde. La nuit porte conseil et il tient à s'excuser d'avoir « omis » quelques détails dans ses découvertes. Non loin de leur camp, ils ont relevé beaucoup de traces récentes autour de bâtiments neufs, qu'il a baptisé **La Serre**. Cela va avoir le mérite de simplifier le programme pour demain, Sus à la serre !

Petit déjeuner à 6 h et préparatifs. Nous partons à 9 h, les aventuriers, le Capitaine, son ombre Sykes et les deux allemands. Direction la géode cinéma car Meyer veut récupérer un objet. Sur place, il se dirige vers un boyau étroit et en ressort rapidement avec un fusil de guerre dans une peau de phoque. Owen se glisse lui aussi dans le boyau, rien de remarquable. Nous trouvons 12 bâtiments à l'aspect neuf sur un espace de 800 m de large. Ils en sont à différents stades de construction et sont curieusement bâtis. Ils mesurent 33 m de long pour 10 m de large. Les murs sont de glace. Un des côtés est plus bas, donnant au toit une forte pente. Il est composé de mica transparent qui absorbe la lumière et concentre la chaleur. Nous prenons d'innombrables précautions pour aborder et pénétrer dans un des deux bâtiments finis. Ça pue la charogne ! Des centaines de manchots albinos, le poitrail ouvert, sont proprement alignés en rangée.



A l'école des Anciens

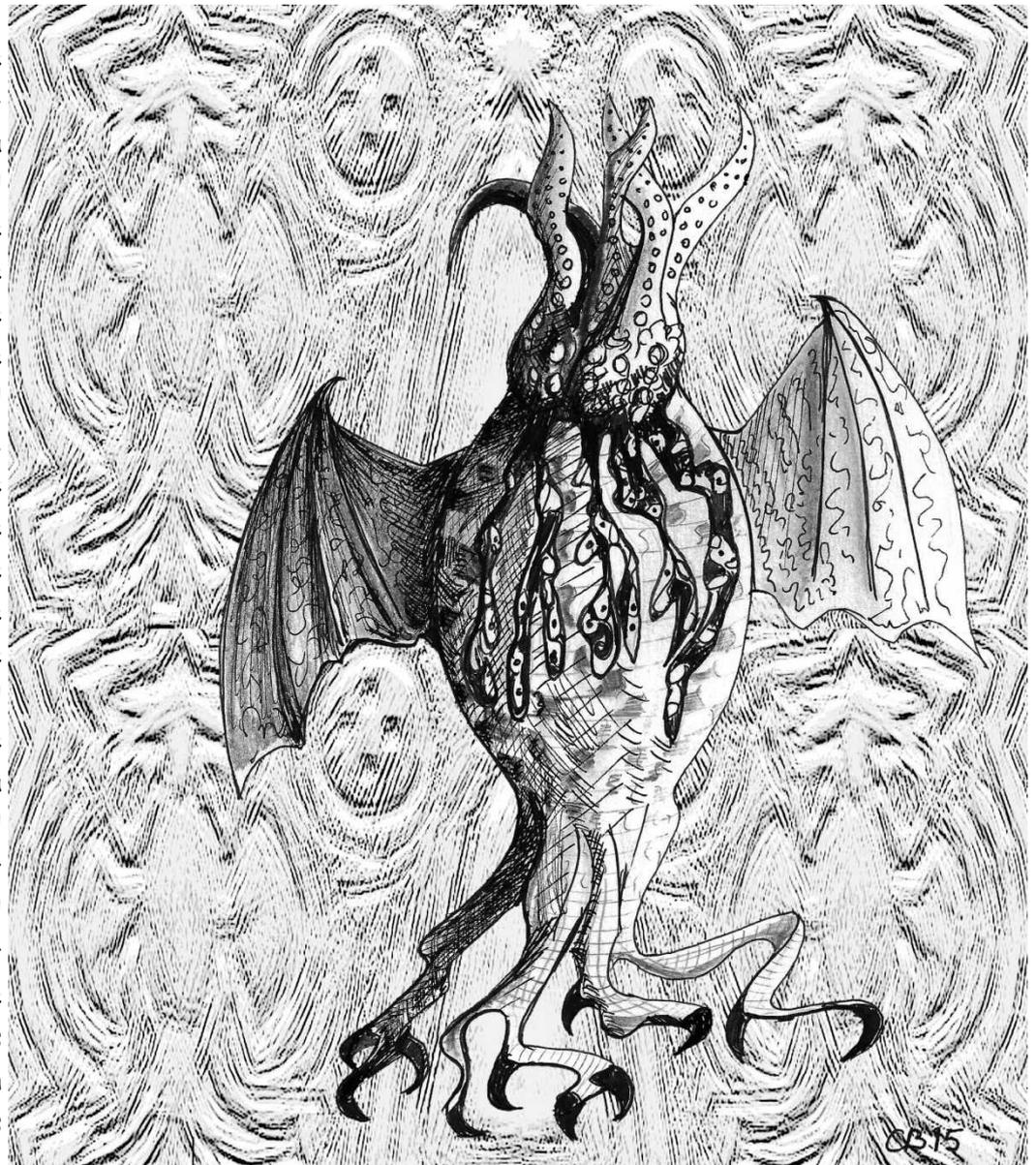
Chaque manchot porte en son sein une tige épaisse de un mètre de haut; dominée par une fleur en forme d'étoile à cinq branches. Meyer nous confirme qu'il s'agit du premier stade d'évolution des Anciens. Nous sommes dans une pouponnière de douze bâtiments. Pour Rilke, vue la hauteur des végétaux ciliés, ils ont entre 18 et 24 mois, ce qui implique que les carcasses des manchots ont été renouvelées plusieurs fois. De son côté, le Dr Meyer pense que le plus difficile pour les Anciens est de se fournir en mica transparent, un minéral rare. Nos aventuriers se rappellent en avoir vu aux « dents de Crao » (Point 40).

Saint Owen, qui prêchait hier soir encore l'humilité pour communiquer avec les Anciens, change d'optique, place au carnage ! Quelques charges de termites mettent à bas cette pouponnière. Le Capitaine est pressé, sa priorité est de trouver le Dr Greene, « nous avons le temps de revenir finir le travail ».

A l'extérieur, les nombreuses traces d'Anciens vont toutes dans la même direction, plein sud, là où se trouve Le Puits Sombre. On suit les traces. Gene a le privilège de voir le premier un Ancien en train de voler. Ce n'est pas réellement du vol, mais plutôt une marche « rampante » avec des phases de propulsion chaotiques. On file l'Ancien qui finit par pénétrer dans le bâtiment de L'Ecole.

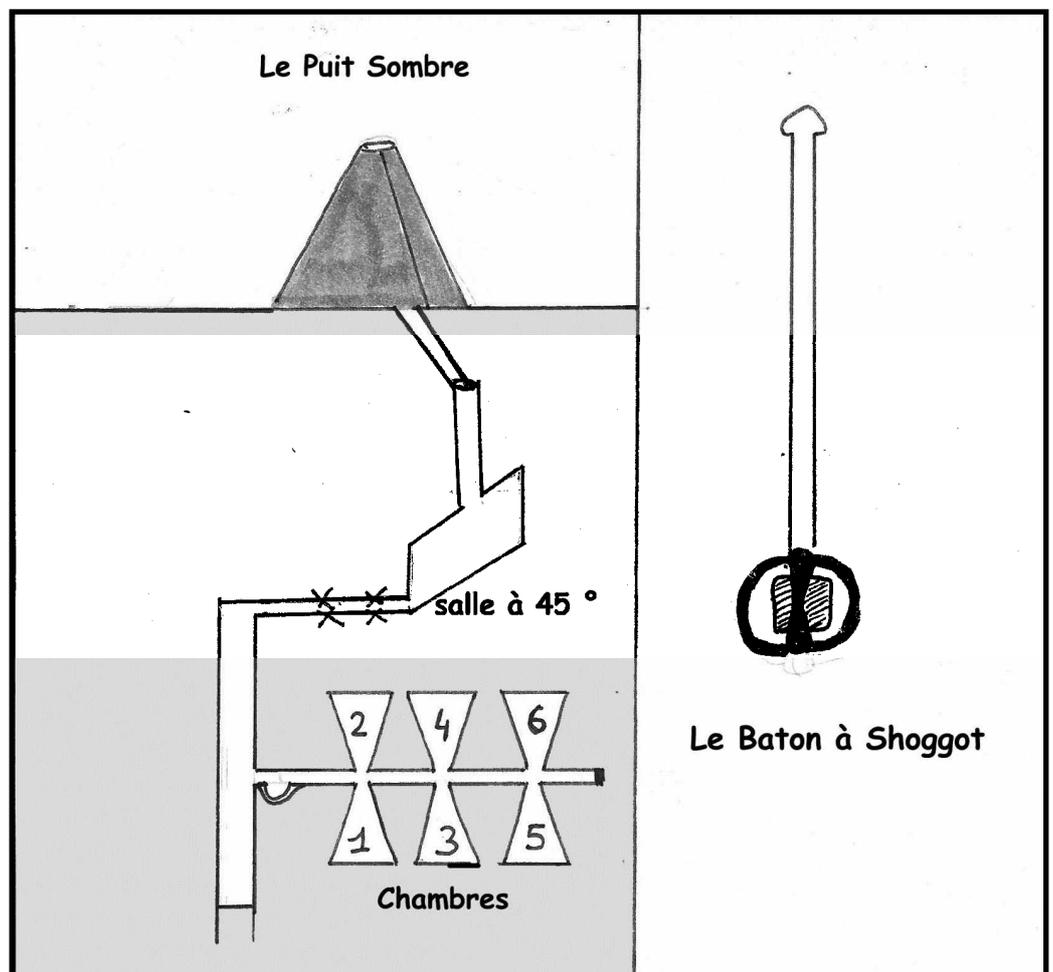
Le plan de Starkweather est clair. Capturons l'extraterrestre pour un éventuel échange avec Greene ! Nous mettons en place toute

une stratégie d'approche et de tactiques de captures. Owen en sera la cheville ouvrière car il arbore sa pierre qui brille faiblement. Il finit par se glisser dans la dernière pièce où se trouve l'Ancien. Il est là et il nous tourne le dos. D'évidence, il étudie une fresque. Une partie de ses tentacules virevolte sur les symboles alors que d'autres s'activent sur une tablette en pierre. Il prend des notes. Tout le monde est sidéré tant la créature en impose. Il finit par se retourner et s'approche d'Owen. Il siffle mélodieusement pendant que sa partie supérieure ondule de plus en plus rapidement. Owen Parker bredouille des paroles de paix.



Le Puits Sombre

Les traces des Anciens sont vites rejointes par des empreintes différentes, plus petites. Owen ne se sent pas bien, il a un gros coup de mou, il traîne en queue et finira par s'endormir au pied du grand cône noir qui émerge de la glace. Au pied de l'édifice, il y a des traces, partout. Le Capitaine règle notre ordre de marche pour l'exploration. Une longue pente de glace nous amène au bord d'un grand puits sombre de 3 à 4 mètres de diamètre. A la lumière des torches, nous percevons le fond à une quinzaine de mètres qui donne sur un plan incliné à 45°. Hanger et Sykes préparent minutieusement la descente avec pitons et cordes, ce qui nous permet de déboucher sans soucis dans une salle en pente, imprégnée d'une odeur inconnue. Dans le fond, un grand rideau en peau de phoque dévoile un couloir étroit, jonché de gravats. Il donne accès à plusieurs petits tunnels qui sont tous obstrués par de gros blocs de roche gelée. Il débouche sur un grand puits circulaire de 8 mètres de diamètre qui plonge dans les profondeurs. Il est bordé par une corniche de 1 mètre de large qui descend en spirale dans les tréfonds. Hanger ouvre la voie, suivi du Capitaine. Sykes couvre nos arrières. Nous descendons prudemment, l'air se réchauffe vite et nous arrivons au pied d'une arche de 3 m de haut et de 1 m de large, cachée par un rideau « végétal » grossier. Nous nous faufilons. Le passage s'élargit légèrement pour dévoiler un couloir qui donne accès à six portes en tentures végétales. Juste derrière l'arche, une alcôve contient une sorte de couverture tissée, faite de matériaux divers (algues, peaux diverses, et résidus organiques non identifiés). Une fois dépliée, la couverture ressemble à un poncho pour Ancien. Mais la découverte la plus étonnante est un bâton de deux mètres en céramique verte de très belle facture. Son bout est arrondi comme un champignon, et, à l'autre extrémité, trois anneaux forment une poignée autour de deux petits cylindres métalliques. Cleef junior, qui a des connaissances en bâtons et autres cannes épées, émet l'hypothèse qu'il s'agit d'une arme utilisée par les Anciens contre les Shoggot et s'empare aussi sec de l'artefact. La première « chambre » de forme conique est éclairée par de nombreuses niches dans les murs. On trouve de nombreux ustensiles en ardoise sur des tables en pierre. On reconnaît des couteaux, des fourchettes, des coupes ...etc. Sur un mur, des écritures et deux grandes cartes captent notre attention. La première représente la cité et ses environs. La seconde est une carte au fusain annotée de symboles avec l'écriture des Anciens. Elle dépeint la Cité sur un diamètre de 50 km, avec en son centre, le **Puits Sombre**.



Nous identifions notre camp et d'autres sites remarquables que nous avons déjà explorés et d'autres qui nous sont totalement inconnus. L'Éphèbe et le Dr Meyer se mettent conjointement et rapidement à l'ouvrage pour décrypter cette carte extraordinaire. Au bout de longues minutes, ils nous livrent leur traduction.

Accostage = Barrière de Ross = Travailleur	8 : Point 47 = contrôleur
Camp de Lake = Caverne	9 : Point 32 = ouvrier rêveur
Camp dans la cité = Travailleur étrange	10 : Point 40 = centre énergie
1 : L'accès à la mer = Shoggots ici	11 : Point 43 = carrière
2 : 9 obélisques blanches	12 : Point 44 = danger
3 : Le cinéma = communicateur	13 : Point 45 = le four
4 : Point 26 = falaises de pêche	14 : L'école = L'école
5 : Point 30 = le tunnel déménageur	15 : La serre = maison chaude
6 : Le Puits Sombre = maison	16 : Point 49 = ferme des cristaux
7 : Point 36 = coffre	

Visiblement, les Anciens épient nos faits et gestes. La fouille de cette chambre abonde en découverte :

Un objet cylindrique bobiné dans un cadre donne un son stridulant quand on le bouge, un bruit de craie qui crisse sur un tableau noir. Plus étonnant, un ensemble de 4 cylindres en métal vert. Cleef suppose que ce sont des « piles de recharges » pour le bâton à Shoggot. Des cartes des continents terrestres et une carte du professeur Lake ainsi que des objets humains (sextant, bibles, compas, Zippos ...). De très nombreux échantillons de roche attestent de l'intérêt des Anciens pour la géologie. Dans une alcôve, des coupelles luminescentes attirent nos regards. Ce sont des calottes crâniennes humaines fossilisées recouvertes d'une moisissure phosphorescente.

Au centre de la deuxième chambre, sur des tapis d'algues, trônent deux grandes tables. Des objets inconnus sont disposés dessus. Au pied du mur de gauche, un couvercle en cuir est posé au sol. Une fois soulevé, nous découvrons une petite fosse remplie de blocs de glace très dure. Nous les dégageons et nous récupérons 3 récipients en terre munis d'un couvercle de verre. Quelque chose de vivant bouge à l'intérieur. Tout le monde est perplexe sur la nature de ces êtres. Hanger perce le mystère quand il annonce que ce sont des bébés Shoggots. Rilke, très excité, veut s'emparer d'un des récipients, le Dr Meyer s'interpose durement, et Rilke est au bord de l'explosion nerveuse. Le docteur nous explique que son compagnon va tout faire pour récupérer un bébé, c'est fondamental pour sa théorie. Nous avons donc un sérieux problème. Les Shoggots sont tellement dangereux que nous redoutons d'en faire circuler des « échantillons ». Starkweather a une idée pour dénouer l'affaire. Il propose de chauffer un des trois récipients. Si le bébé Shoggot meurt, on peut garder les deux autres. Dans le cas contraire, on les laisse dans la glace. Seul Murlock acquiesce à l'idée du Capitaine. Rilke est horrifié mais se résout à cette expérience. Avec beaucoup de difficultés, le Capitaine réussit à anéantir le bébé par le feu. Un récipient est confié à Rilke, l'autre à Murlock.

Couture et champignons connectés

La troisième chambre contient une grande table et des cadres en armature d'os où sont tendues des peaux d'animaux. Un peu partout, des casiers renferment des viscères et des tendons. Cela ressemble fort à un atelier de confection pour « poncho », comme celui que nous avons trouvé dans l'alcôve.

Dans la quatrième chambre, des ardoises couvertes de signes sont rangées dans un casier central. Une rapide traduction indique que ce sont des listes de matériaux divers. Sur le mur de droite, une vaste fresque inachevée dépeint la Cité à l'Age d'Or. Il s'agit d'un travail récent qui confirme que nous avons bien affaire à des Anciens « matures ».

Un tapis végétal recouvre le sol de la cinquième chambre. Des tubes de cristal émergent des socles de pierre qui entourent une table. Les pierres sont chaudes. Le plus grand socle est obturé par une surface vitreuse rainurée. Par une ouverture dans le socle, on aperçoit des champignons et des restes d'une radio reliés par des bouts de fil de cuivre à une dynamo d'avion. Murlock est persuadé que tous ces matériaux proviennent du camp de Lake, mais nul ne comprend à quoi peut bien servir un tel assemblage. Sur un mur, de la viande et du lard de phoque sèchent sur des fils tendus. Sur le mur opposé, un grand symbole spiralé est dessiné au fusain. Le Dr Meyer estime qu'il s'agit de « quelque chose de magique ». Ces derniers mots tirent Owen de sa léthargie, mais il reste encore ensommeillé et grognon.

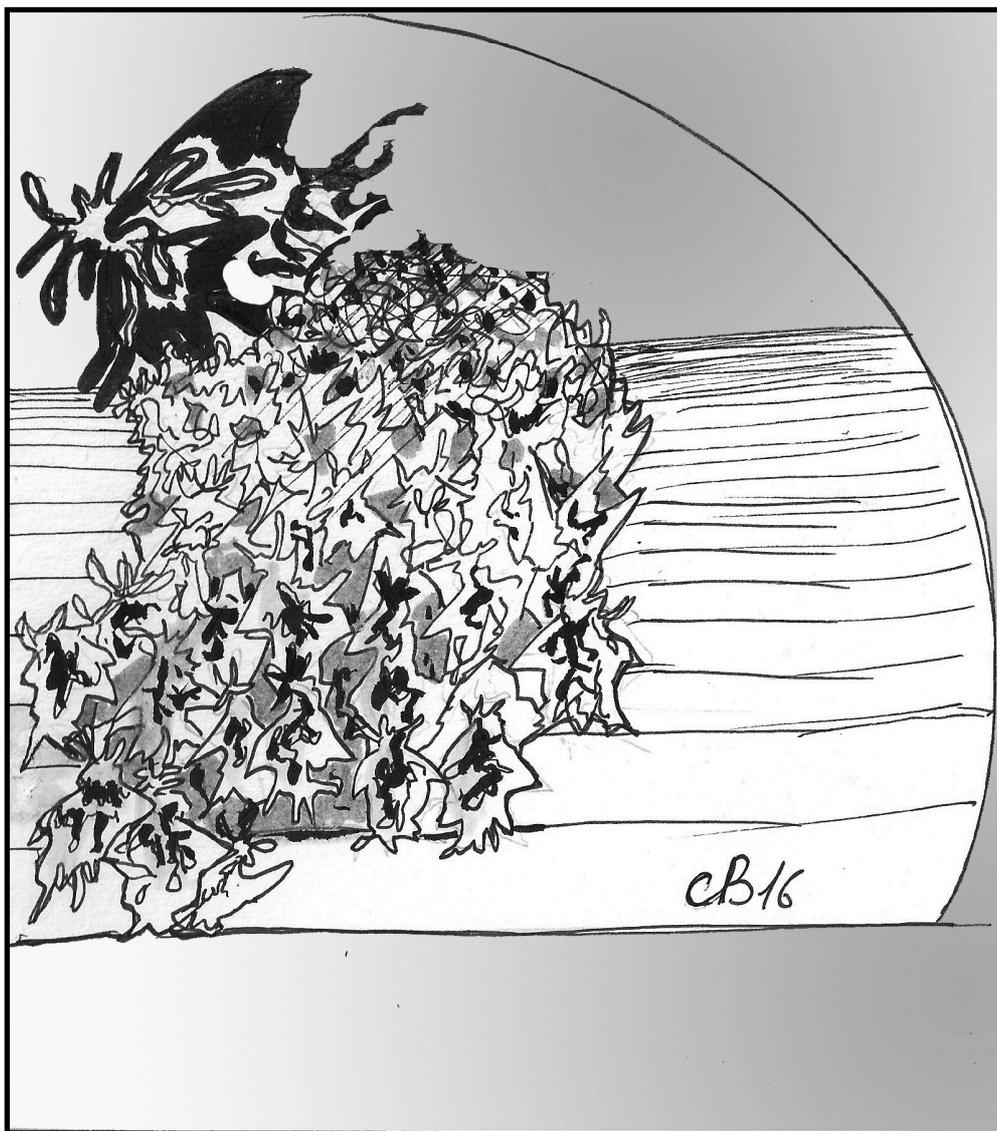
La dernière chambre est vide et du vieux lichen couvre les murs. Pourtant, le sol est comme poli, preuve d'une grande fréquentation.

Nous revenons au puits central pour poursuivre la descente. Au bout de plusieurs dizaine de mètres, une nouvelle arche plus large que la première se dessine dans la paroi. Elle débouche sur un large corridor qui descend en pente douce. Le fond de l'air est frais mais charrie toujours cette odeur lourde de remugle. Derrière une « tenture antique », nous trouvons une vaste salle concave où de grands blocs cristallins au veinage délicat délimitent des allées autour de tables constitués par de grandes dalles de pierre. Sur les deux plus grandes tables, des bâtons à Shoggots sont en cours de montage. Au milieu des pièces nécessaires à la construction des bâtons, on remarque des disques et des bols qui produisent un doux son cristallin quand on les touche. Le mur du fond est percé d'un trou de 3 m de diamètre et de 2 m de profondeur où la roche a été comme fondue. Dans le fond du court tunnel ainsi formé, 3 conduits de 70 cm de diamètre ont été percés horizontalement dans la pierre, fermés par de la bourre végétale. Owen se charge de débourrer un trou. Il s'attelle à la tâche et dégage prestement le conduit de roche. Owen se glisse dans l'ouverture, et, au bout de quelques mètres en rampant sur la pierre, il débouche sur de la glace. Le bout du conduit a été aussi fondu en arrondi, de la taille d'un bol. Les Anciens ont creusé pour récupérer quelque chose qui devait être scellé là depuis des milliers d'années. Tout le monde pense aux bébés Shoggots que nous avons sortis de leur cachette de glace. Le Dr Meyer émet l'hypothèse que, comme les maçons qui laissent des portes bonheurs dans les maisons qu'ils bâtissent, les Anciens avaient enfoui des embryons de Shoggots dans les fondations du **Puits Sombre**. Ils les ont sûrement déterrés pour recréer la race.

Le long des golfes clairs...

Nous reprenons le puits central pour poursuivre notre exploration. Rapidement, nous trouvons une nouvelle arche barrée d'une tenture qui mène à un court tunnel d'une dizaine de mètres. L'air est lourd et chaud. Un ordre de marche est mis en place. Owen ouvre la marche, quelques bâtons de termites à la ceinture, suivi par Hanger qui porte le bâton à Shoggot. Des petites terrasses couvertes d'algues et de lichens phosphorescents descendent par palier vers la mer intérieure d'où monte une rumeur cliquetante, grinçante, faite de glissements et de ressac. Des odeurs d'iode et de déjections emplissent l'air, mais on ne distingue pas le rivage perdu dans l'obscurité, plusieurs dizaines de mètres en contrebas. Murlock, réactif, allume une paire de torches. L'espace s'illumine. Sur les premières terrasses, des centaines de bébés Anciens de moins de 1 m de haut se jettent immédiatement dans notre direction, dans un bruit de ferraille. Starkweather ordonne le repli. Nous remontons au plus vite, mais, dans le grand corridor, la masse des bébés est rejointe par deux Anciens. Owen perd du temps à armer ces bâtons, mais finit, in extremis, à les faire exploser sur les poursuivants. Un Ancien est blessé et une vingtaine de petits sont pulvérisés. Cela nous donne un court répit pour aborder à la queue leu leu la remontée du colimaçon du puits central. Une folle poursuite s'engage dans cet étroit serpentin. Un seul Ancien s'élance en vol dans le conduit pour nous trucider. Il cible Volstead. Au mépris de toute précaution, Junior tire plusieurs fois dans le tas. Les impacts ne semblent pas affecter la créature qui s'apprête à balancer Gene au fond du puits pour lui apprendre à voler. Un dernier tir de Cleef perturbe suffisamment la créature qui renonce à Gene pour se ruer sur Rilke. Cleef persiste et arrose la zone. Une balle frôle Meyer mais les autres font gicler un liquide verdâtre de l'Ancien qui lâche prise.

Il tombe comme une pierre dans les airs et disparaît dans l'obscurité du puits. A bout de souffle, nous débouchons dans la grande salle à 45° et reprenons les cordes pour sortir enfin à l'air libre. Le Capitaine souhaite rejoindre le camp le plus vite possible avant que la brume fatidique ne s'installe. Nous nous enfuyons. Dans le ciel, nous distinguons deux formes qui se dirigent vers le **Puits Sombre**. Les deux Anciens restants ont regagné la maison.



Murlock fait des synthèses... « Mèche courte, connard !!! »

Au camp, Murlock remet le bébé Shogots à Moore qui nous félicite pour nos découvertes et nos exploits. Après avoir organisé les tours de garde et s'être restauré de cette charogne de pemmican, Gland osculte le bâton. Il constate que, quand on approche la main du bout arrondi, celle-ci est engourdie. Les esprits s'échauffent quand nous évoquons les objectifs du lendemain. Inutile ici de raconter les attermolements, les revirements, les hésitations ! Murlock, au final, fait une synthèse des explorations prévues. En premier lieu, revisiter ce bon Gedney, ensuite, les **Points 47, 32, 43** et **55** qui sont dans un périmètre restreint. Les allemands souhaitent rester au camp pour étudier les échantillons et les bébés Shogots. Starkweather fait sa tête des mauvais jours. Il est tendu et ne pipe mot. On le sent inquiet pour le sort de la belle Acacia.

Le 9 décembre au réveil, Moore nous apprend que le Capitaine est parti seul dès l'aube pour rejoindre Acacia. Avant son départ, il a validé notre programme et lui a précisé qu'il souhaite que nous retrouvions les pièces manquantes de l'avion d'Acacia. La recherche de Greene passe au second plan, pour le moment. Sykes se joint à nous. Gedney est à sa place, imperturbable, voire glacial. Nous l'auscultons en détail. Il est bien mort. Nous décidons de l'enterrer de façon plus chrétienne. Nous repartons, mais Hanger trouve idiot de passer à côté de points intéressants sans y jeter un œil, cela a le don d'exaspérer Murlock et de semer la zizanie dans le groupe. Au final, après une longue synthèse, on repart vers le **Point 55** (les Fours). Ce bâtiment a la forme d'un escargot épineux. Du hall immense, on peut atteindre cinq salles qui forment une étoile en partant d'une pièce centrale surélevée. Des grands fours occupaient les salles mais il n'en reste que des bouts de portes. Dans un coin, on trouve une petite forge de fortune encore tiède et deux jarres emplies d'une fine poudre argentée. Les supputations vont bon train, mais on s'accorde à penser que c'est un liant de fonte ou de soudure. Le corps du bâton a dû être forgé ici. Nous repartons vers le **Point 43** (les Carrières). Des excavations fraîches attestent que c'est ici que les Anciens ont extrait le mica transparent pour le toit des serres. Des traces récentes attirent notre attention. Nous les suivons. Elles conduisent à une tour proche, un édifice trapu et décrépît d'une dizaine de mètres de hauteur sert d'atelier où le mica est poli et découpé. Nous mettons la main sur une dizaine de corps de bâton « en céramique ». Quelques tests prouvent qu'ils sont exceptionnellement résistants. La poudre argentée ne doit pas y être pour rien.

Nous repartons vers les contreforts du **Point 47** que les Anciens nomment le « contrôleur ». Sur place, sous la glace, on devine des pierres de couleur parcourues par un réseau très élaboré de fils. Elles dessinent une grande forme spiralée qui rappelle « la forme magique » comme l'avait surnommée le Dr Meyer. Nous ne nous attardons pas et filons vers le **Point 32**, dénommé « l'ouvrier rêveur », situé dans les premiers contreforts de la Montagne. L'œil perçant de Sykes découvre des traces de bottes humaines qui descendent vers la Cité. Elles nous mènent à des éboulis où nous découvrons l'entrée d'une grotte. A l'intérieur, des éboulis bloquent la progression mais un passage a été dégagé sur une dizaine de mètres. Murlock et Owen ouvrent la marche. Les autres suivent en retrait. Sur un côté, entre deux rochers, Le Gland trouve un sac en toile. Il le touche et quelque chose fait un bruit de combustion. Repli général et précipité !

Owen hurle : « Mèche courte, connard !!! » et ça fait boom.

Nous sommes tombés dans un piège, sûrement tendu par Danforth.

Bienvenue dans le monde des Shogots...

Murlock est légèrement blessé, mais une partie de la caverne s'est écroulée. Sykes et Volstead sont restés bloqués de l'autre côté des éboulis. Le reste d'entre nous est à moitié enseveli dans les roches et les gravats qui ont dévalé la pente. Nous nous dégageons sans mal. Comme il est impossible de remonter la pente, nous nous aventurons dans le vaste réseau souterrain qui s'ouvre devant nous. Les parties naturelles alternent avec d'autres, façonnées, au sol lisse avec des murs aménagés dans la roche. Une certitude se fait jour. Dans ce dédale règne une forte odeur de guano, d'algues et d'iode. Nous nous dirigeons vers la mer intérieure. C'est un véritable labyrinthe et seule la pente du sol nous permet de nous repérer dans notre parcours chaotique. Nous finissons par croiser une troupe de grands manchots albinos qui font un bruit infernal à notre approche et forment une muraille de chair pour protéger leurs œufs. Nous commençons à trouver régulièrement des piles de grands poissons, rangés au carré. Ce n'est pas normal ! Nous pataugeons dans le guano et les moisissures diverses et nous passons à deux doigts de nous faire dévorer par une meute de grand phoque aveugle. A force de tourner plus au moins en rond, nous comprenons que nous sommes dans une zone d'élevage, une ferme à manchots et à phoques. Mais qui sont les fermiers ???

Au centre d'une caverne au plafond couvert de cristaux, un immense pilier de cristal noir iridescent est totalement gravé de motifs et symboles. Ils n'ont aucun rapport avec l'écriture des Anciens et restent complètement incompréhensibles pour nous. Tout le monde pense au peuple de la mer. A partir de là, l'air est plus sain, nous allons de cavernes en couloirs et, régulièrement, nous trouvons des piliers « écrits ». Nous avons décidé de prendre toujours à droite pour ne pas risquer de tourner en rond. Nous débouchons dans une pièce triangulaire. Dans un bassin d'eau sombre, des phasmes de belle taille évoluent rapidement à la surface. Dans une nouvelle salle en triangle, les murs sont polis et gravés. Une odeur très forte se dégage d'un grand puits maçonné rempli d'insectoïdes divers qui grouillent et regrouillent. Nous poursuivons notre périple.

Au fur et à mesure de notre progression, la structure des « écritures » se modifie. Les gravures sont plus artistiques. Nous trouvons des salles où des formes spiralées descendent des murs pour former au sol un grand mandala. L'odeur de poissons est oppressante et, sans surprise, au détour d'un couloir, nous pénétrons dans une salle remplie de poissons frais et de crustacés qu'une myriade de parasites a investis.

Nous filons, nous sentons la mer toute proche. Soudain, nous nous figeons ! Dans un recoin se tient un Shoggot d'une taille énorme. Il semble assoupi mais, à bien y regarder, quelques pseudopodes s'agitent. Ils dessinent dans la pierre des symboles. Nous sommes bloqués. La patience s'impose et finit par payer. La masse gigantesque s'ébranle et disparaît. Enfin, nous débouchons sur une large grève avec la mer au loin. Nous sommes au pied d'une immense falaise dont le sommet se perd dans l'obscurité. De toutes parts, des cris de manchots, des râles rauques de phoques et, au loin, dans la mer, on distingue des masses sombres; des Shogots qui semblent déambuler. Nous décidons de longer la falaise sur notre droite mais, très vite, nous sommes bloqués par un Shoggot qui dépasse à moitié d'une caverne. Demi-tour gauche !

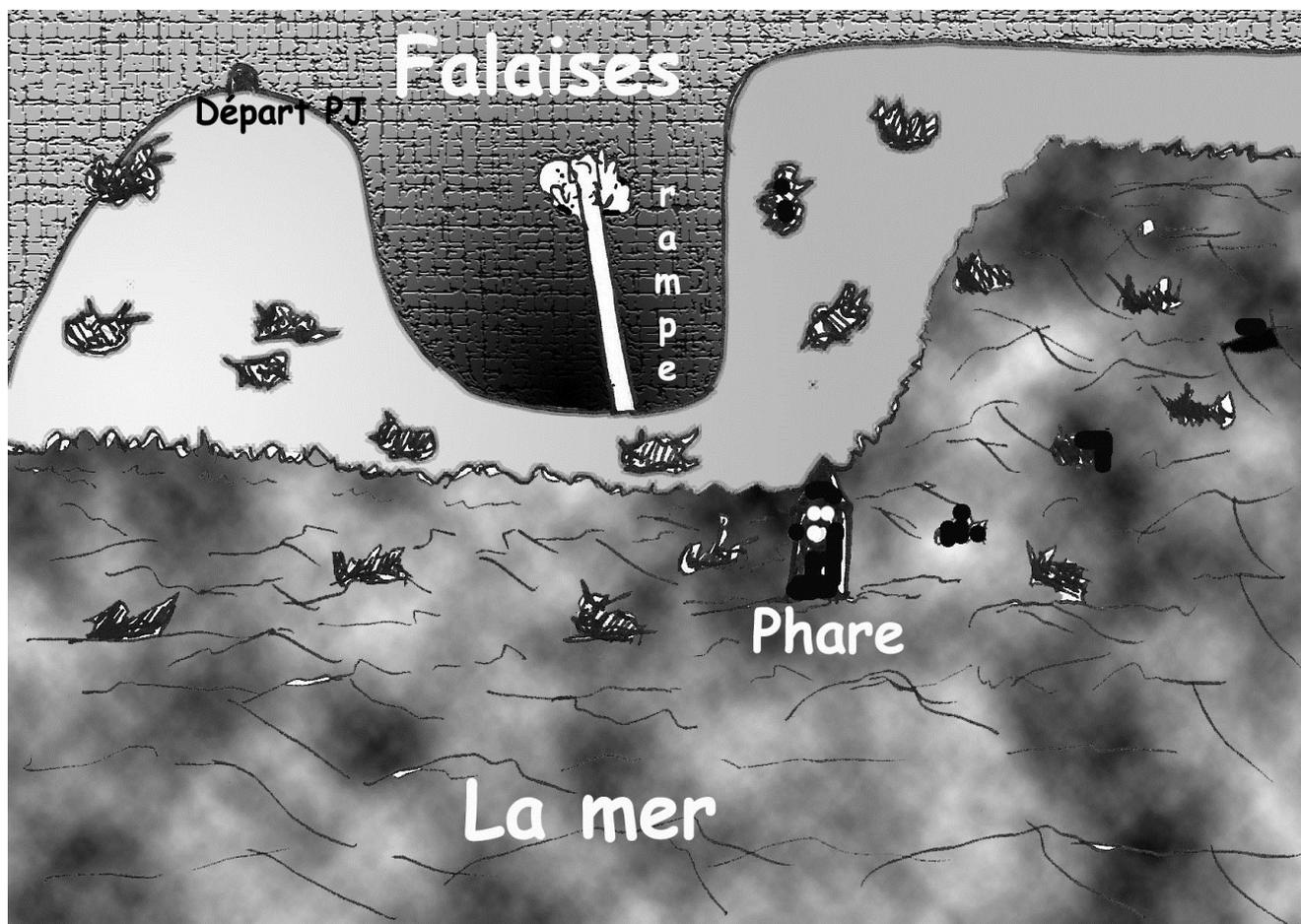
Après quelques dizaines de mètres, une lumière en mer attire nos regards. Nous distinguons une haute tour de pierre qui émerge de l'eau. Il s'agit d'une construction typique des anciens. C'est un phare dont la lumière ne provient pas du sommet mais de beaucoup plus bas. Il fait un bon point de repère. Notre situation ne s'améliore pas. A une centaine de mètres, une douzaine de Shogots déambulent un peu partout sur la grève. Nous décidons de nous déguiser en « feuilles de papier » et de raser la falaise au plus près de la roche.

Nous avons le loisir d'observer le comportement de ces créatures imposantes. Nous sommes témoins d'une scène unique. Deux Shoggots se croisent. D'abord, ils semblent s'ignorer, mais, après s'être éloignés de quelques mètres, l'un d'eux fait un bon prodigieux « en hurlant » pour retomber sur son compère. Le choc est titanesque. Des morceaux de chair de la taille d'un gros chien volent dans les airs. Dans un bruit assourdissant, une furie totale se déploie dans un élan de violence pure et titanesque. Tout d'un coup, les deux Shoggots repartent tranquillement en s'ignorant. Le pugilat démentiel finit aussi soudainement qu'il avait commencé.

Nous progressons comme des sioux sur le sentier de la guerre. Nous trouvons une large rampe taillée dans la falaise. C'est une large chaussée praticable qui grimpe dans la roche à 30°. La pente est prononcée et l'ascension nous fatigue vite. Régulièrement, nous croisons des passages qui s'avèrent être des refuges. Nous nous en servons pour nous reposer.

Des éboulis et leurs gravats sont de plus en plus présents et, après plus de 350 m de montée, nous ne pouvons que constater qu'un immense éboulis barre le passage. Nous n'avons pas le choix. Nous devons redescendre. A mi parcours, nous devons nous jeter dans un refuge pour laisser passer une paire de Shoggots qui montent. Une fois au bas de la rampe, nous découvrons que les créatures informes se sont rapprochées de la falaise. Que faire ???

Nos héros repartent pour leur activité préférée, le casse méninge ! Malgré l'urgence de la situation, nous voilà en train de soliloquer à l'infini pour dire tout et son contraire. Comme d'habitude, le dernier qui parle a raison. Murlock, une fois de plus, a le dernier mot. Il estime que nous sommes au **Point 26** dénommé par les Anciens « Les falaises de pêche ». La seule issue viable pour trouver le **Point 3** (le Bunker) ou le **Point 7** est d'escalader la falaise et de progresser par le sommet. Mais, avant cela, il faut arriver à s'orienter et trouver la montée « la moins difficile ». Hanger s'y emploie sur le champ en faisant de savants calculs quand un grand « plouf » attire nos regards vers la mer.



Jeu sadique

Les Shoggots convergent vers un même point dans la mer, à quelques dizaines de mètres du rivage. L'énorme créature qui nous bloquait le passage le long de la falaise s'est aussi décidée à bouger. Nous en profitons pour longer les falaises par la droite tout en gardant un œil inquiet sur la mer. Les Shoggots forment un cercle, et, tout à coup, se dispersent de tous les côtés. Tel un boulet de canon, un Ancien jaillit de l'eau. Il est armé de son bâton qu'il fait virevolter sur un Shoggot, puis un autre, puis un autre... C'est une volée de coup qui s'abat sur les Shoggots qui s'enfuient, pitoyables, en poussant des stridulations et autres hululements informes. Au bout d'un moment de ce jeu sadique, l'Ancien se lasse et vient se poser sur la grève, non loin du recoin où nous sommes cachés. Ses victimes rendues folles de rage se précipitent sur lui, mais au dernier moment, l'extraterrestre décolle et, d'un grand mouvement circulaire, fouette durement les masses protéiformes qui hurlent de douleur. L'Ancien « bacelle » proprement les Shoggots. Ça gicle de partout ! Des masses se défont et se recomposent. Sa capacité de vol met l'Ancien hors de portée de la riposte des masses informes. Après 5 mn de ce jeu sadique, l'Ancien file à la verticale de la falaise et disparaît. Toute cette agitation a attiré vers nous un des « petits ». Il fonce sur Gland Cleef Junior à qui on fait passer le bâton. L'éphèbe, au contact, tel un golfeur, fait décrire un bel arc de cercle à son arme. Des yeux, des bouches et autres s'éparpillent partout. La bête recule en émettant un son terrible qui a le don d'alerter les autres. Nous fuyons ! Il nous faut trouver au plus vite un endroit où grimper pour nous mettre, au moins, à l'abri des amalgames protéinés. Enfin, Hanger trouve une voie ! Nous entamons l'escalade mais ce n'est pas évident pour Murlock et Parker. L'américain s'accroche et finit par monter mais l'irlandais, malgré les conseils professionnels d'Hanger, reste tétanisé sur une corniche. Il faut la main secourable de Cleef pour tirer Owen sur les derniers mètres et le mettre en sécurité. Nous voilà dans une impasse voire dans de très mauvais draps ! Hanger pense fort justement que, lui seul, a une maigre chance d'atteindre le sommet. Les bêtes enragées campent à nos pieds et la notion de temps leur est inconnue.



La cavalerie légère !!! et un contrôleur

Nous déclenchons notre célèbre tempête de cerveau pour envisager toutes les possibilités mais les pistes se referment les unes après les autres. Soudain, 3 détonations se font entendre. Du « ciel plafond » descendent 3 fusées éclairantes. La voix de Starkweather est à peine audible. La cavalerie arrive pour nous sauver ! Nous nous signalons par plusieurs tirs. A la lumière des fusées, nous constatons que la situation a bien évolué. Les Shoggots filent vers la droite où la falaise descend en pente douce créant ainsi un chemin naturel qui permet d'accéder sur le plateau, la course poursuite entre nous et les amalgames protéinés est lancée.

L'équipe de secours nous jette une corde depuis le sommet, mais elle est trop courte. Il nous faut grimper sur plusieurs dizaines de mètres par nos propres moyens. Alors que les autres progressent dans l'ascension, encouragés par Hanger, Murlock, à son tour, se tétanise. Owen connaît une fin de parcours difficile mais une main secourable se tend. Parker lève les yeux et lâche mielleusement « *Merci Stark !* ». Le Capitaine, martial, le reprend « *Pour vous, ce sera Starkweather !* ». Il lui indique la masse informe des Shoggots qui arrive à la rampe d'accès au plateau. « *Faites en sorte de les ralentir !* » Hanger est redescendu aider Murlock, toujours figé. Il emploie les grands moyens, il l'assomme, ensuite, il le charge et le ficelle comme un rôti sur son dos. Parker réussit brillamment avec ses bâtons à créer un éboulis qui devraient ralentir la masse de nos poursuivants. Même pour Hanger, encordé et tracté, la tâche est ardue. Pour s'alléger, il se résout à jeter les effets les plus lourds de Murlock. Owen, toujours à l'affût d'un bon mot, commente la scène « *Inutile de le déshabiller pour en faire un ballot !* ». Au prix d'un effort surhumain, Hanger finit par atteindre le sommet et y déposer son fardeau toujours hébété. Le Capitaine ordonne le repli général tout en nous expliquant comment ils sont arrivés au bord de la falaise.

Après l'explosion qui nous a séparés, Gene et Sykes ont déblayé la zone. Ils ont trouvé les pièces manquantes de l'avion d'Acacia et ils les lui ont rapportées à son camp où Starkweather et Miles se trouvaient. Le Capitaine a aussitôt lancé une expédition de secours. Dans la Cité, ils repèrent un Ancien volant dans les airs. Ils l'ont suivi jusqu'au **Point 26** (accès aux falaises de pêche). Nous devinons la suite.

Il est 16 h. Le Capitaine veut à tout prix voir le **Point 47** (le contrôleur), avant la tombée de la brume désespérante. Sur place, nous allons de surprise en surprise. Des pierres de couleur vernissées forment un grand mandala spiralé, en partie recouvert d'une fine couche de glace. Les pigments qui colorent les pierres sont faits avec du sang. Un réseau de fil court et se recroise sans cesse au-dessus des pierres. Les supports des fils sont faits de pemmican ! Nous nous mettons en quête de traces autour du site. Nous trouvons les empreintes des bottes de Williams. Le site dégage une force certaine. Murlock propose que l'on tire le fil pour « décharger la bobine ». Mais les pusillanimes refusent. Ils adoptent la proposition d'Owen de monter une souricière. Nous devons faire croire que l'on a trafiqué des fils, puis faire semblant de partir. On se cachera non loin de là pour attraper Williams quand il reviendra inspecter son œuvre.

Mais aucun plan ne résiste au premier contact.

Une vision nouvelle du monde ??

Les pierres des Anciens en notre possession pulsent et chauffent. Elles résonnent avec le mandala. Parker et Hanger, qui portent les pierres, sont attirés par ce réseau et progressent dans la spirale en entrant en harmonie avec les pierres. Inévitablement, dans leurs progressions, ils cassent des fils, mais se rapprochent du centre, là où les pierres sont les plus couvertes de symboles. Alerte ! Un Ancien s'approche en volant. Tout le monde se jette à couvert. Prudent, il fait un premier passage autour du site avant de se poser dans le mandala. Il ne reste qu'un instant et repart aussitôt. Murlock plaide en vain pour une rencontre, un dialogue avec ces êtres incroyables. Owen nous explique que ce spécimen n'a rien à voir ni avec celui de « l'école » qui était plus pâle, avec des tentacules faciaux plus longs, ni avec celui que nous avons blessé au **Puits Sombre**, qui était plus noir avec un tentacule massif, ni celui qui est resté en retrait avec les bébés et qui avait des taches sombres sur le torse. Celui que nous venons de voir est plus petit et râblé, il a des bandes argentées. Parker, en quelques mots, a décrit les quatre Anciens matures, uniques survivants d'une civilisation extraterrestre ancestrale. Gland Cleef Junior a entrepris de circuler dans la spirale tout en se creusant les méninges. Il émet une théorie. Ce contrôleur reçoit son énergie des neufs obélisques blancs disséminés tout autour. Sa pierre le pousse à aller au centre. Il s'exécute et cela active quelque chose. Sykes pousse un cri et tombe inanimé, Hanger hurle de douleur et se tient la tête en proie à une migraine terrible. Junior lui aussi s'écroule, inconscient. Le mandala émet une vague de chaleur qui fait fondre quasi instantanément toute la glace qui le recouvrait. Des fleurs se mettent même à pousser. Parker tire Cleef de la zone, Murlock prend soin de Hanger. Leurs efforts restent vains. Ils s'écroulent tous les deux avec leurs fardeaux, pris eux aussi de terribles céphalées. Le Capitaine et Volstead s'en sortent mieux et finissent par tirer tous ces inconscients hors de la spirale. Hanger, malgré sa tête en compote, charge une fois de plus Murlock sur son dos comme un bébé koala. A l'abri dans un bâtiment proche du contrôleur, il faut un quart d'heure pour que nous retrouvions nos esprits.

Junior est exalté, comme en transe. Grace à sa pierre, il a eu une révélation pendant cet épisode « transdimensionnel ». D'après lui, il a gravement perturbé la circulation originelle de l'énergie du mandala. Elle s'est enfoncée profondément dans la Cité sur des centaines de point et a réveillé des êtres innommables. Il a senti leurs appels déchirants vers leur immense parent, lui aussi endormi. D'aucuns diraient qu'il a mis les doigts dans la prise ou qu'il a perdu toute raison. Mais l'éphèbe a de la ressource et il développe un argument qui donne du sens à tout ce que nous avons appris depuis le début de cette Expédition. Les Anciens et leur science de la terraformation ont gelé l'Antarctique pour sceller à jamais ces êtres monstrueux enfouis dans la glace de la Cité, néfastes et dangereux pour toute civilisation. Nous sommes tous troublés par la portée de cette hypothèse et ce qu'elle implique pour notre aventure et notre appréciation des Anciens. Si tout cela est vrai, les Anciens deviennent des « bienfaiteurs » de l'humanité. Mais, aujourd'hui, les quatre survivants n'ont qu'une idée en tête, réchauffer l'Antarctique pour faire revivre la Cité et dominer à nouveau ce monde.

Il est plus que temps de rentrer au camp. Nous sommes épuisés. Non loin des cônes maléfiques, un filet de fumée s'échappe d'une petite tour à demi effondrée. Une approche discrète s'impose. En l'absence d'une ouverture visible, Owen escalade la paroi. Il découvre une ouverture au sommet. Sans trop réfléchir, il balance un explosif dans le conduit qui explose. Il descend en rappel. Il se fait tirer dessus comme un lapin ce qui l'oblige à se jeter dans le vide. Il atterrit violemment sur le sol près d'un poêle fumant. Un couloir à demi effondré mène dans la pièce suivante. Il s'y lance en roulade mais s'écrase comme une tomate trop faite sur le mur opposé. Hanger et Murlock commencent la descente du conduit. Parker se relève, avance dans le couloir et tire au jugé devant lui. La riposte ne se fait pas attendre. Une balle le frôle. Il continue d'avancer tout en faisant des sommations. Il tire à nouveau en aveugle. Son adversaire riposte, sans effet.

La mort et l'enfer des hommes

L'irlandais sent que sa proie est proche. Il range son pistolet et sort son Bowie. Félin, il bondit pour une lutte rapide. Il plante son adversaire qui s'écroule, grièvement blessé. Avec l'arrivée des autres aventuriers, la lumière se fait et nous découvrons le visage apaisé et sans vie de Williams/Danforth. En fouillant son refuge, nous mettons la main sur quelques ustensiles et effets personnels, mais, surtout, sur un carnet personnel et une chemise cartonnée qui contient une liasse de feuilles dactylographiées dans la langue de Goethe à l'en tête d'une entreprise allemande, la « DeLaG ». Ce sont les fameux chapitres manquant des aventures A. Gordon Pim. Nous repartons en laissant Danforth à ses enfers personnels.

La brume a jeté son manteau de ouate opaque et le temps du rêve a lancé ses chimères. Hanger est désorienté. Il s'accroche un temps à Sykes mais finit par sombrer. Murlock lui aussi est perdu et Junior l'agonise de coups pour le faire avancer. Owen passe de l'un à l'autre pour faire avancer le groupe. Le Capitaine qui le surveille toujours de près finit par le perdre de vue. Seuls Starkweather, Murlock, Junior et Sykes arrivent enfin au camp. Gland Cleef tire trois fois en l'air pour se signaler. Un tir retentit en réponse mais la brume cache tout. Hanger et Owen, qui se sont retrouvés, reprennent un peu leurs esprits et ont le bon sens d'aller s'abriter dans le premier bâtiment venu.

Au camp, le Capitaine culpabilise. Il décide d'aller seul au secours des deux disparus. « Quel homme ! Quel courage ! » s'exclame Junior, lyrique.

Dans leur abri de fortune, Hanger et Parker sont pris par le froid. Hanger maugrée. « Où est le camp ? Pourquoi Sykes est-il si loin et si lent ? ». Owen entre en mode survie. Il sait qu'il faut de la chaleur sinon c'est la mort assurée. L'irlandais essaye d'enflammer du lichen en vain. Il n'a plus toute sa tête et ses gestes sont malhabiles. Soudain, Starkweather apparaît, tel le dieu sauveur. Hanger est prostré en position fœtale dans une crise d'angoisse terrible. Parker le regarde hébété. A la main, ce qu'il croyait être du lichen, se révèle être un bâton de termite. Autour de lui, des allumettes craquées sans succès prouvent qu'ils sont passés à deux doigts d'une catastrophe.

Le Capitaine rapatrie nos amis et au bout d'une heure de chaleur et de calme ils retrouvent leurs esprits.

Briefing général :

1/ Les allemands ont rejoint Acacia pour l'aider à remonter les pièces de l'avion.

2/ Les notes de Danforth apportent peu d'éclaircissements. Elles débutent à son arrivée en Antarctique et sont souvent incompréhensibles. Il n'explique rien sur ses motivations si ce n'est que Dyer avait tort. S'en suit un mélange de Reader Digest, de livres sacrés, d'occultisme et de formule latine. Nous comprenons que pour ensorceler le camp d'Acacia, il a fait appel à un sort vaudou de cauchemar.

3/ Les chapitres manquants des aventures d'A. Gordon Pim signés Loemmler et traduit par un certain Yohan.

Enfin, nous prenons une vraie nuit de repos. Au réveil, de très bonnes heures, chacun mesure le travail accompli. Un bond scientifique majeur pour l'humanité, les avions réparés, Danforth neutralisé. Seule ombre au tableau, la disparition de Greene.

Cerise sur le gâteau, nous sommes le 10 Décembre 1933 et c'est le jour de « sainte croix » que chaque investigateur qui se respecte vénère. Même Murlock le mécréant est un de ses zélotes.

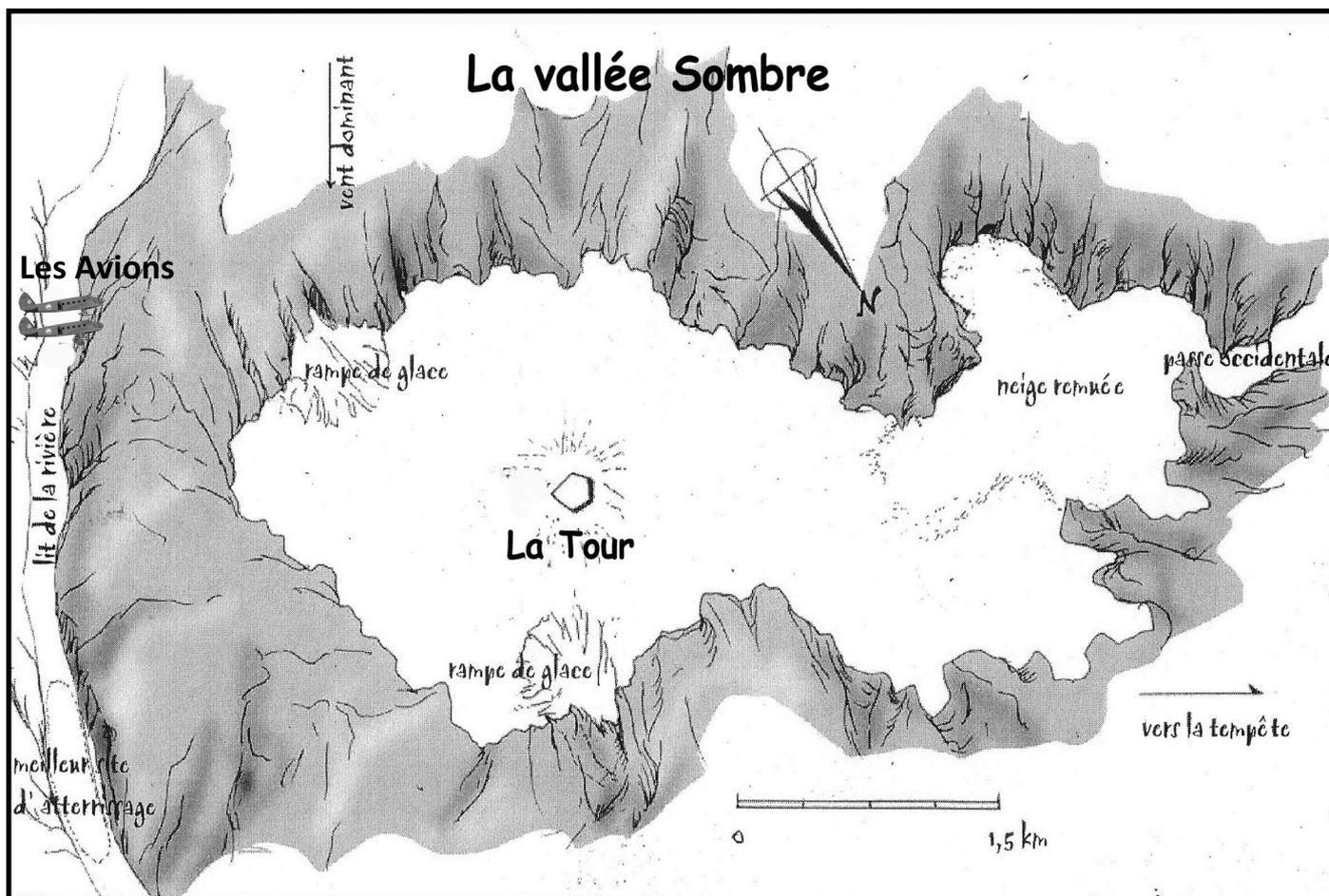
Starkweather dans les cieux

Le Capitaine lui aussi se réjouit, la météo est bonne. Le Boeing va pouvoir décoller pour ravitailler le camp. Murlock est à pied d'œuvre, en charge du préchauffage. Seul Moore semble embarrassé. Qui part ? Quoi ramener ? Où est passé Greene ? Comment mettre à l'abri les échantillons ? Une chose est sûre, le bébé Shoggot va rester dans la glace. Le professeur se ressaisit vite et organise efficacement le vol et ses priorités. Halperin et Miles vont faire l'aller-retour pour ravitailler et mettre les échantillons à l'abri. Nous chargeons l'avion et seul Hanger, Parker et le Capitaine se sont postés aux environs pour surveiller l'avion. Soudain deux Anciens en ponchos sortent de la brume matinale, en approche très rapide. Ils fondent sur le Capitaine qui se tient, seul, sur un promontoire près de la tour centrale de la place. En quelques secondes, ils lancent leurs tentacules, s'emparent du Capitaine et repartent dans les airs avec leur prisonnier. Owen et Hanger déchargent leurs armes en vain, mais les silhouettes s'éloignent à grande vitesse dans une direction à l'opposé du Puits Sombre. Dans le lointain claquent des coups de feu. Starkweather a pu se dégager et tire à bout portant sur ses ravisseurs. Puis, plus rien ! Le Capitaine est réduit au silence. Nous restons stupéfaits par la rapidité et l'efficacité de leur attaque. Moore est dans tous ses états. Il est d'accord avec nous. Nous partons avec le Boeing sur la piste de Starkweather.



Avant, il faut très vite décharger les échantillons et recharger l'avion en matériel de premières nécessités et utiles à une expédition de secours qui sera composée de Murlock, Parker, Hanger, Gland et Halperin. Le Boeing s'élanche dans la direction prise par les anciens et prend de l'altitude, dévoilant enfin l'immensité de la Cité. Même si nous nous en doutions, il n'y a pas de mots pour décrire le spectacle de ce chaos gigantesque qui s'offre à nos yeux. Il nous reste tant à explorer ! Après quelques minutes de vol, nous distinguons aux jumelles deux infimes points noirs qui filent vers une chaîne de montagnes encore lointaine mais qui à notre vue est d'une hauteur incommensurable, bien au-delà des 10.000 mètres annoncés par Dyer. C'est une chaîne montagneuse extrême, elle est stratosphérique. Plus nous nous en approchons plus sa démesure nous submerge. En son milieu, à mi-hauteur, se trouve une zone tumultueuse permanente, faite de tempêtes et d'orages qui la cernent de toutes parts. Nous distinguons nettement le charivari des éclairs et les mouvements rapides des sombres masses nuageuses. Enfin, une bonne nouvelle ! L'avion d'Acacia, avec Baumann aux commandes, nous a rejoints et vole à nos côtés. Alors que nous approchons, bien en dessous de la tumultueuse tempête, scintille faiblement une lumière bleue. Les Anciens filent dans cette direction. Au bout de quelques minutes, nous distinguons la source de cette lumière. Une Tour, un Phare, se tient au fond d'une petite vallée sombre et glacée. Cette lumière bleue pulse et nous attire. Les deux appareils après quelques tours de reconnaissance atterrissent dans le lit d'une rivière qui a oublié le nom même de l'eau. Nous sommes à 5.600 m et il fait -24°C . Nous entrons dans un autre monde. La couleur du faisceau et son intensité se modifient alors qu'une première vague « d'énergie temporelle » vient nous faucher. Nos sens sont altérés, la notion de temps disparaît, puis tout redevient « normal ».

Nous le devinons très vite. Plus rien ne sera jamais comme avant !



Dans la Tour...

Nous faisons rapidement la jonction avec Acacia, Priestley, DeWitt et les allemands. Les premiers mots de la belle sont pour James. Nous lui confirmons qu'il est retenu prisonnier ici par des Anciens. Sa réponse est éloquente, « *alors, nous l'en sortirons mort ou vif, mais nous ne l'abandonnerons pas entre leurs mains !* ». On s'organise rapidement, Baumann, Halperin, DeWitt et Rilke restent de garde aux avions.

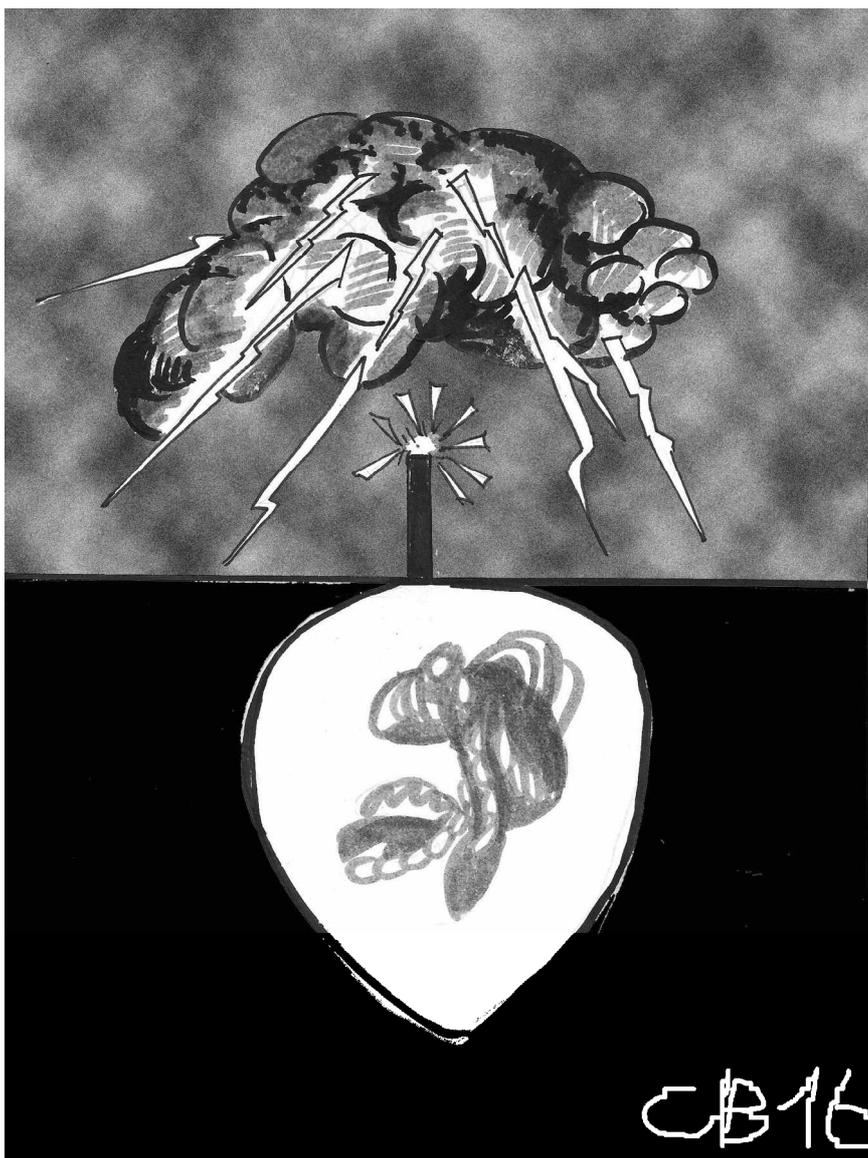
La Tour est faite d'une pierre noire. Elle est démesurée, comme tout ici. Elle mesure environ 150 m de haut et se découpe dans la masse de la tempête en arrière-plan qui fait jouer une symphonie d'éclairs. La lumière bleue provient du sommet. Dans ce décor, on dirait l'œil du cyclope qui nous regarde. Nouveau scintillement et une nouvelle vague temporelle balaye la vallée. L'histoire et le temps se troublent et s'entremêlent. Chacun perçoit une réalité différente, des personnages et des paysages se succèdent et disparaissent. Le phénomène s'estompe. Nous nous mettons en marche vers la tour sombre. Priestley nous fatigue avec ses commentaires inappropriés et ses ronds de jambe. Hanger est subjugué par Acacia, mais ce n'est pas réciproque. La belle le remet à sa place et il reprend vite ses esprits. Il nous prépare à la descente dans la vallée par une rampe verglacée. Nous progressons vivement et au bout d'un quart d'heure, nous sommes au pied du gigantesque bâtiment. La pierre est sombre et très lisse. Les millénaires et l'extrême rigueur du temps n'ont pas eu de prise sur cette matière. La tour est pentagonale. Son diamètre est d'au moins 60 m et nous ne voyons ni porte, ni fenêtre. Des accès souterrains se trouvent pris sous la glace. Les traces des Anciens sont partout. Certaines sont récentes, mais d'autres montrent qu'ils se rendent souvent en ce lieu. Sur un des côtés de la tour, une explosion intérieure a laissé une plaie béante. Une fois notre ordre de marche établi, nous nous glissons dans la faille. Là aussi, les traces des Anciens sont nombreuses. Le givre et la glace disparaissent au fur et à mesure de notre progression. Nous débouchons dans une pièce hémisphérique où la chaleur crée une brume épaisse. Sur la gauche, quasi à tâtons, nous découvrons une rampe sans marche qui s'élève. Sur la droite, Murlock trouve une alcôve avec deux ponchos et surtout un bâton à Shoggots. Il s'empresse de le récupérer. Tout le monde prend la rampe qui s'avère très pentue avec des courbes resserrées. Heureusement, des rainures creusées dans la pierre permettent une toute relative adhérence. Nous progressons lentement sur ce « toboggan ». La température ne cesse de s'élever pour atteindre les 20°. Nous tombons nos vêtements polaires. Une forte odeur d'humus et de végétaux en décomposition se répand dans le boyau qui s'élève toujours en spirale. Le niveau d'oxygène est normal, voire élevé. Nous sommes légèrement euphoriques. Nous débouchons enfin dans une pièce circulaire d'une trentaine de mètres de diamètre surmontée d'un dôme. Des quatre coins débouchent des rampes du niveau supérieur. L'air est sec et chaud, mais l'odeur d'humus est persistante. Des fresques de grande qualité (de l'âge d'or) couvrent toute la surface des murs. Un puits béant est au centre de cette pièce dont le sol est une représentation géographique de la Terre à une époque qui nous est inconnue. La qualité graphique est telle que les surfaces nous semblent en relief. Meyer et Cleef sont en transe tant il y a à voir et à comprendre dans ces fresques. Nous laissons quelques minutes à nos deux sbires pour partager leurs avis sur la compréhension générale de cet ensemble grandiose. Pour notre part, nous en profitons pour souffler un peu. On va avoir besoin de toutes nos forces et peut-être plus encore !

Sauver l'humanité et même plus, telle est la question !

Nos deux « confrères » s'accordent enfin sur une ligne générale. A l'âge d'or, les Anciens avaient les capacités scientifiques et matérielles de « terraformer » des planètes à leurs besoins. Ils pouvaient à leur guise créer des chaînes de montagnes ou creuser des mers afin de satisfaire leurs besoins en énergie, nourriture.... Leur suprématie planétaire a été contestée par un grand empire insectoïde. Cette lutte a accouché d'une guerre millénaire où les Anciens ont d'abord subi des revers. Ces « insectes » avaient des ressources énormes et une conscience collective provenant d'une sorte d'entité que les humains auraient appelé un dieu tout puissant. Les Anciens ont construit un piège prison pour cette entité mais, pour cela, ils ont dû bouleverser le magnétisme et l'axe de rotation de la Terre au prix de cataclysmes et de bouleversements climatiques catastrophiques. Enfin, ils réussissent à créer un gouffre de « néant », un piège ultime pour servir de prison éternelle à cette entité innommable. La Tour Sombre est le verrou de cette cellule. Ils piègent leur proie mais ne peuvent pas fêter leur succès. C'est une victoire à la Pyrrhus où leur civilisation est quasiment détruite. Les rares survivants qui n'ont pas hiberné dégénèrent. En l'absence d'entretien, la Tour se dégrade. Pour le peu que nous comprenons, le verrou est en train de lâcher. Les « fuites de distorsion temporelle » sont la preuve de cet état précaire. Chacun mesure les enjeux de la situation. Il y va de la vie, de l'humanité, de la planète et même plus. Ces questions nous bouleversent et la Triplette en profite pour refaire le monde. Le Dr Meyer doit insister un peu pour que l'on se mette en route et que Gland, Hanger et Parker sortent de leur boucle itérative. Le regard et l'attitude de Murlock affirment une détermination implacable et immobile.

Nous repartons enfin via un boyau étroit qui mène bien au-dessus du dôme. Nous débouchons au centre d'un ensemble de cinq salles disposées en pétales de fleur. L'ensemble est relié par un treillis cristallin qui scintille et pulse. C'est féérique ! De l'énergie et des signaux circulent dans ces millions de ramifications

Par contre, nous n'en comprenons absolument pas le sens ou l'utilité.



Une Etoile s'en est allée...



La rampe étroite continue son ascension. Nous la suivons. Les murs s'inclinent de plus en plus pour former un cône. La fraîcheur s'est installée et le sol est encombré de débris végétaux. Une odeur légère de décomposition titille nos narines. Nous débouchons enfin au centre de cinq arches, une dizaine de coupelles diffusent une pâle lumière et nous distinguons l'accès à des salles surélevées. Nous pénétrons dans la salle (3) que nous baptisons l'ossuaire tant le sol est recouvert d'ossements divers. Il y a des bas reliefs de médiocre qualité qui dépeignent des scènes de sacrifices pour apaiser un « dieu/symbole » mais le sens est très confus. On voit également des têtes d'animaux et des visages entremêlés dans un bleu intense. Deux panneaux sont récents et inachevés. Nos traducteurs en herbe essayent de les décrypter. D'après eux, ils racontent l'histoire « très récente » des Anciens. Des Anciens creusent quand une substance les submerge et les momifie. Huit d'entre eux sont réveillés autour de structures triangulaires et des « loups » les attaquent. Lors d'un combat contre les Shoggots, quatre Anciens périssent. Une série de cartouche décrit la vie quotidienne, la pêche, les constructions, les soins aux enfants ou aux plantes grimpantes. Un des derniers symboles évoque des humains autour d'un avion, peut être Dyer dans la Cité.

Nous filons dans la salle (1): Une cuve centrale remplie d'un liquide huileux nauséabond. Il en jaillit une masse de végétaux grisâtre.

La salle (2) est obstruée par un enchevêtrement végétal. Avec beaucoup de difficultés, nous progressons pour découvrir une nouvelle cuve qui dégage une forte odeur de charogne.

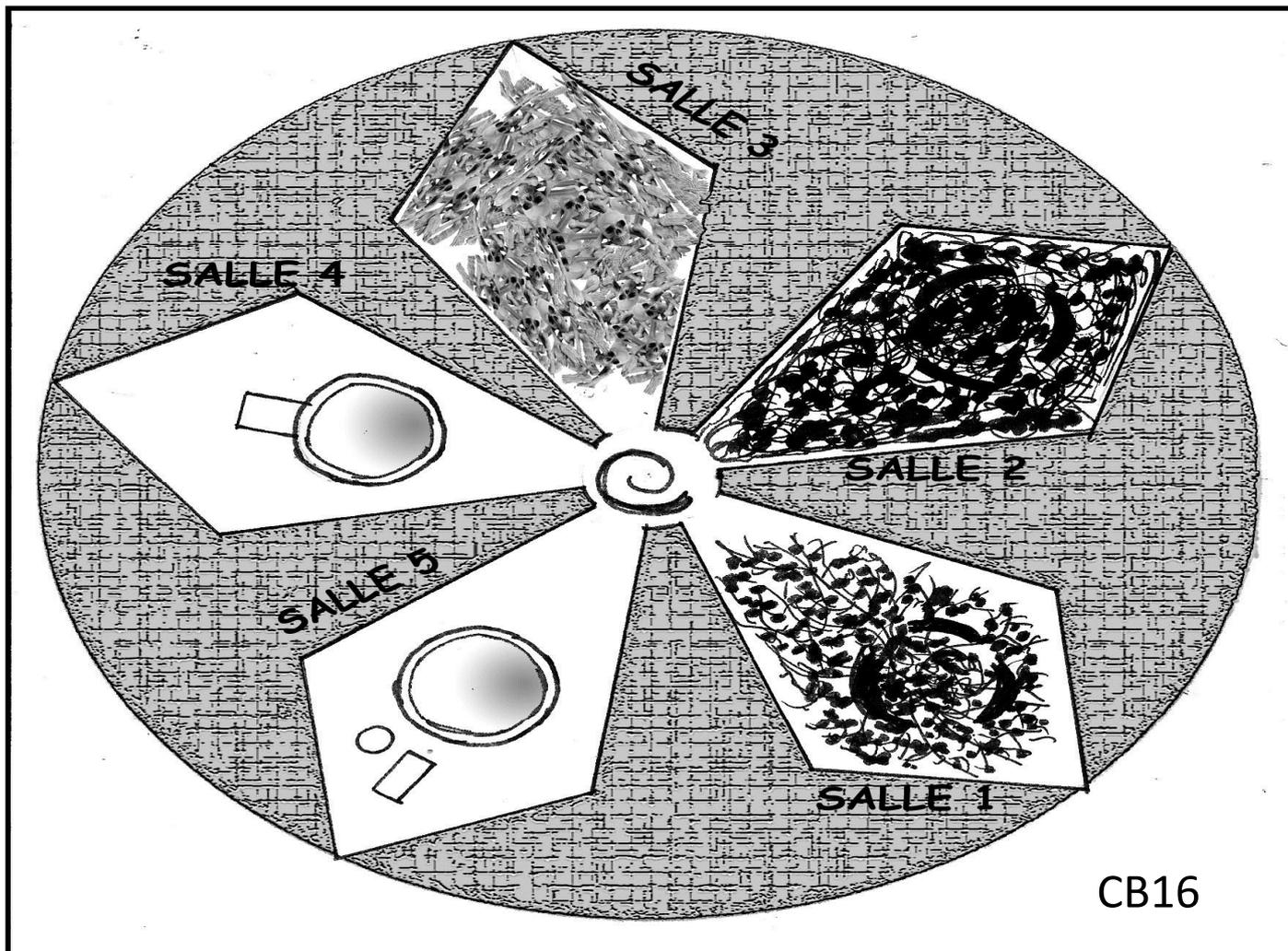
Dans la salle (3), des ossements innombrables sont empilés comme dans des catacombes. La plupart sont des os humains.

La salle (4) est bien éclairée et ses murs sont propres et sans inscription. Une grande dalle de pierre inclinée est accolée à une cuve. Pour Meyer, il doit s'agir d'une salle de sacrifices. Dans le réceptacle, une substance gélatineuse cuivrée frémit et s'agite. Au pied d'un mur, nous identifions facilement les vêtements et les bottes de Starkweather. C'est un choc pour tous. Nous restons silencieux.

Gland Cleef est le plus affecté. Il est pétrifié et sanglote. Il avait une grande admiration pour cet aventurier, meneur d'homme, avec un ego démesuré comme lui. Il tient à lui rendre sur le champ un hommage vibrant. Tout de go, il entonne, grave, sur l'air de Lili Marlène, un nouveau couplet inédit pour sa chanson :

« En allemand, il a bien mérité de se faire décapité. C'est le Shoggot qui l'a bien digéré. Il l'a dans le cul. N'en parlons plus, chapeaupointu ! »

Le Dr Meyer cherche à prélever un peu de cette gélatine dans la cuve mais, en quelques secondes, c'est un petit Shoggot bien formé qui en sort. L'allemand, tétanisé, lâche sa boîte à prélèvement. Murlock frappe maladroitement l'amas avec son bâton. Priestley tente de fuir. Owen attend, mais on ne sait pas pourquoi ? Acacia, en repli, observe, prudente et réfléchie.



CB16

Gland Cleef Junior se saisit de son bâton et se prépare pour un swing magistral. Il est parfait et l'amalgame retourne piteusement se cacher dans la cuve nourricière. Le groupe est ébranlé par cette épreuve, particulièrement Meyer qui ne sera plus tout à fait le même. Nous continuons notre exploration.

La salle (5) est une sorte d'atelier où nous trouvons une cuve et une grande table de travail avec, à côté, une urne en pierre. Trois grandes outres de peau sont appuyées sur un mur. Des outils de « chirurgie » prouvent que nous sommes dans une salle d'opération ou de dissection. Les outres sont remplies d'eau. Priestley est survolté, sa santé mentale ne tient qu'à un fil. Il s'agit sans cesse et tremble de tous ses membres.

Nous reprenons notre ascension macabre. Le nouvel étage est envahi par une végétation serpentine qui cache des salles par des entrelacs inextricables. On distingue vaguement, ici et là, des amas de cristaux. Owen repère quelques vasques de pierre et des outres au sol, comme des arrosoirs pour les plantes. Nous reprenons la rampe. Parker part en éclaireur et aperçoit un passage taillé dans cette jungle. Au même moment, il perçoit de l'agitation au-dessus de lui. Il nous entraîne sans hésiter dans un couloir végétal. Des ondes malsaines baignent ce lieu, nous sommes angoissés et en sueur malgré la fraîcheur des lieux. Au bout d'une dizaine de mètres, une clairière.

Devant nous s'élève une structure massive et haute. Elle est faite de cristaux et d'une sorte de gélatine. Des trilles végétales l'entourent et la parcourent. Les mots nous manquent pour décrire ce que nous voyons dans la structure. C'est une pure horreur !

Tous ces yeux qui implorent, toutes ces bouches qui vocalisent des silences

Prisonnières de la structure, des milliers de têtes encore attachées à leur rachis tournent vers nous leurs visages entremêlés. L'amalgame ondule et frémit. Obscène, il mélange des dinosaures, des pré-humains, des humains de tous les âges, mais aussi la grande diversité des animaux vertébrés, des formes de vie et des êtres inconnus ou extraterrestres.

Tous sont vivants, figés pour l'éternité mais leur expression reflètent leur état de conscience : horreur, peur, grimaces, rictus, stupeur, cri inaudible, rêveur, torpeur, hilarité démente.... Tous ces yeux implorent, toutes ces bouches vocalisent des silences ! Nos regards se rivent vite sur deux visages côte à côte qui nous fixent. Il s'agit bien de Starkweather et de Greene. Acacia s'approche au plus près du Capitaine et nous demande en blêmissant de lui offrir des funérailles dignes de ce nom. Elle sort son couteau et comme un sculpteur qui détoure grossièrement sa matière, elle s'active autour de la tête du Capitaine, mais son émotion est intense et ses gestes sont inefficaces. Murlock prend le relais et finit par extraire la tête. La moelle épinière suit mais le tronc cérébral est relié au réseau des autres têtes. Il n'y pas d'autre choix que de trancher au niveau du cou. Murlock fait le travail et le visage de Starkweather s'apaise. Ses yeux se ferment enfin. Acacia recueille presque religieusement les restes du Capitaine.

Dans le même temps, toute la structure s'agite et, de la canopée de l'amas organique, surgit un curieux Shoggot. Ses nombreuses tentacules ou pseudopodes tiennent des outils qui ressemblent à des outils de jardinage. Pas le temps de s'occuper de ce pauvre Greene ! Repli général mais Parker nous retarde par ses attermolements. Doit-il dynamiter la structure ? Résultat, Junior et Murlock se retrouvent au contact du Shoggot et font ce qu'ils peuvent pour repousser le monstre avec leur bâton. Hanger et Parker ouvrent le feu à bout portant, Acacia et les allemands ont fui, Priestley est resté et il est survolté. Soudain, deux Anciens surgissent. Le premier avec son long couteau se jette sur Murlock, le second manie une sorte de tronçonneuse. Michael tente en vain de se défaire des tentacules qui l'enserrent. Une nouvelle distorsion temporelle ponctuée par une secousse sismique puissante jette Priestley au sol et nous sommes tous désorientés. Un des Anciens agonise mais le second a fini par refermer son étreinte sur Murlock et l'emporte dans les airs. Le Shoggot « jardinier » protège l'amalgame de têtes

Les aventuriers redescendent d'un niveau et une nouvelle déchirure temporelle secoue la Tour. A l'évidence, un processus de destruction a commencé. La tour s'effrite, des blocs de pierre se détachent et s'écrasent autour du groupe. Hanger hallucine ! Il imagine des scènes de sacrifices ou alors il est un phoque, parmi des centaines d'autres, surveillé par des Shoggots que supervise un Ancien. Junior atteint lui un nouveau niveau de conscience. Il comprend qu'il faut à tout prix sauvegarder le Shoggot jardinier et restaurer la structure. Il en va de la survie de l'Humanité. Nouvelle et très puissante vague temporelle ! Nous avons tous conscience qu'un dieu inconnu va marcher sur le monde. Déjà, ses germes ont envahi la Cité. Après des millions d'années, il va enfin régner avec ses rejetons. La Triplette décide de détruire l'horreur aux milles têtes avec tout l'explosif restant. En chemin, Owen est contacté mentalement par un Ancien qui le conjure d'arrêter ce projet fou de destruction. Owen risque d'anéantir notre réalité et en preuve de bonne volonté, l'Ancien « ouvre » son esprit pour qu'Owen comprenne bien la situation. Owen demande que Murlock soit libéré sur le champ. Il semblerait qu'il n'ait pas pris conscience des enjeux de la situation...



CB-16

Les étoiles s'estompent, l'univers se dissout, c'est la fin...

L'Ancien est terrorisé, il implore, mais Parker sent que l'extraterrestre réfléchit aussi à d'autres solutions. La Triplette arrive devant la structure. Le Shoggot jardinier est inoffensif, comme paralysé. A ses côtés git Murlock, proprement saucissonné. Il est promptement libéré et, une fois de plus, chargé sur le dos d'Hanger. Parker pose ses charges et allume sa mèche longue. Nous nous enfuyons. Mais Junior, à la surprise générale, retourne arracher la mèche fumante. Owen veut l'arrêter mais Gland Cleef le repousse avec le bâton à Shoggot et éteint la mèche. Hanger pose son colis à l'entrée de la salle et retourne sur ses pas, juste à temps pour voir le Shoggot avaler le paquet de dynamite. C'est la débandade vers la sortie et Gland Cleef laisse tomber son bâton. La Triplette se déchire sur la conduite à tenir. Faudrait-il sauver l'Univers ? La question se pose.

Une nouvelle déchirure temporelle emporte le peu de raison qui nous retenait encore. C'est la fuite et les Anciens sont toujours à nos trousses. Ils sont trop rapides et se jettent sur Hanger. Pour une fois, nous sommes bien coordonnés et tout le monde tire sur celui de gauche. La grosse chauve-souris s'écrase au sol sans vie. Le second essaye de se faire Hanger avec sa tronçonneuse vibrante. En vain ! Il s'embrouille les tentacules dans cet espace étroit. Owen qui a fait semblant de participer au combat repart en courant vers la salle maudite, un bâton de dynamite à mèche courte à la main. Comme le jardinier s'est lancé à notre poursuite, la rencontre est inévitable. Owen, surpris, lance sa charge allumée par-dessus le Shoggot pour détruire l'amalgame monstrueux. Le Shoggot avec ses pseudopodes et ses centaines de bouches commence à phagocyter l'irlandais. La dynamite explose. L'onde de choc ravage la structure mais le volume de son agresseur a protégé Owen. Pendant ce temps, l'Ancien est à un cheveu de découper Hanger quand Priestley fait mouche au fusil et ce qu'on appelait la tête de l'Ancien explose, façon puzzle. Junior et Murlock se précipitent au secours de Parker et le dégage à grands coups de bâtons. Cette situation dramatique inspire à l'éphèbe cette saillie grotesque *« Pour une fois, il a un gland dans la bouche. »*

L'amalgame de visage est en train de s'écrouler. Cette fois, c'est la course folle vers la sortie. La terre tremble régulièrement. Cela devient comme une lente respiration. Avec des hoquets, la tour s'élève et s'effrite. Quelque chose la soulève. Nous sommes remplis d'angoisse et de terreur, mais cela nous donne littéralement des ailes dans notre folle descente. Enfin dehors, un bruit de moteur familier nous perturbe. Le Boeing vient de décoller. On l'aperçoit virer dans le ciel. Nous nous précipitons, et, avec soulagement, nous nous approchons du Bell qui ronronne doucement. On devine une silhouette dans le cockpit.

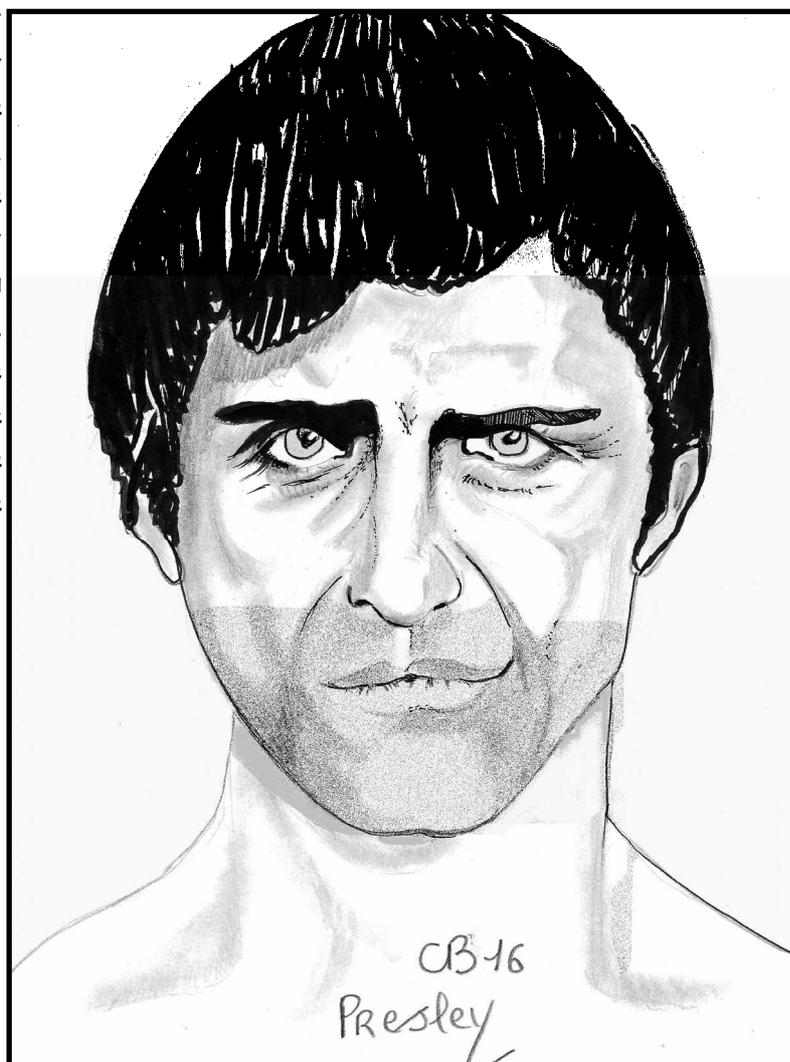
Mais un séisme nous jette à terre, la tour vient de s'effondrer. Puis, dans un grand silence, au fin fond de la vallée, un être gigantesque se découpe et il marche vers nous. Le choc est immense, les étoiles s'estompent, des pans entiers de la réalité et du temps disparaissent, l'Univers se dissout, c'est la fin...

La Triplette Ponce Pilate

Comme au cinéma, la salle s'est rallumée. La déchirure temporelle nous avait amenés vers un des futurs possibles. Nous remontons le temps une heure avant la fin de notre réalité. Nous imaginons que l'on veut nous faire croire que la tour et l'amalgame de tête sont le verrou ultime d'un dieu maléfisant, prisonnier dans son gouffre. On veut nous dissuader de toucher à la fermeture. Nous nous déchirons. Où est la vérité ? Qui croire ? Que faire ? Murlock propose d'éradiquer une fois pour toute la race des Anciens et de ne pas toucher à la structure. Il fait l'unanimité.

Nous nous préparons à l'attaque des Anciens restants, mais rien ne se passe. Ils ont dû être eux aussi projetés dans l'avenir. Owen pénètre dans la salle maudite entouré de Murlock et de Junior. L'éphèbe souhaite récupérer son bâton. Murlock tient en respect le Shoggot jardinier. Cleef ramasse son bâton, L'amalgame de tête vibre, frissonne. Des hoquets l'agitent. A l'endroit où nous avons retiré la tête du Capitaine, une mélasse brune suinte comme une blessure ouverte. Il y a une fuite d'énergie qui, à terme, finira par détruire le monde. En y réfléchissant bien, Murlock pense que, dans la réalité précédente, ce n'est pas le bâton de dynamite qui a effondré l'amalgame, mais plutôt cette fuite qui en est la cause. Nous avons brisé l'intégrité du mur de têtes et elle s'écroule comme un château de cartes. Junior a ramassé une pierre. Il la place dans la plaie et tente de la suturer. Pauvre Gland Cleef, lui qui était promis à un brillant avenir le voilà désemparé ! Pour Murlock, il est urgentissime de colmater avec une tête vivante ! Il ne voit que celle de Priestley de disponible immédiatement ! bien sûr, l'idée révolte la Triplette ! « Mon Dieu, quelle horreur ! Comment peut-il envisager une telle abomination ? » S'en suit un épisode fameux où la Triplette déclenche la plus forte et la plus longue tempête de cerveaux jamais rencontrée ! Les égoïsmes se font jour. « pourquoi ma tête et pas la tienne ? »

Le consensus éclate. La Triplette fait, défait et refait les possibles. Approximation et mensonges deviennent la règle, la vérité se transforme et se plie à toutes les fantaisies. Bien sûr, les egos sont là, et ils laissent peu de place à l'intérêt général. La seule solution est tellement inimaginable que même la fin du monde semble préférable. Comme d'habitude, après des palabres infinies, la Triplette se range à l'avis de Murlock, mais, tel Ponce Pilate qui s'en lave les mains, personne ne veut se mouiller pour la mise en œuvre de la seule solution viable.



Priestley hurle à déchirer les murs et nous maudit à jamais !

Murlock s'approche de Priestley qui surveille le couloir. Il doit nous prévenir si les Anciens reviennent. Il est soulagé de voir quelqu'un prendre la relève. Dès qu'il lui tourne le dos, Murlock l'assomme proprement. Il le ligote et le traîne sur la table sacrificielle. Le pauvre Priestley revient à lui, ses grands yeux clairs s'ouvrent et virent à la fureur puis à la peur. Le petit Shoggot sort de sa cuve et nous ignore. Il s'approche de Priestley qui hurle à déchirer les murs. Comprenant ce qui va arriver, il nous maudit à tout jamais. Le Shoggot glisse sa masse sur l'homme. Il se tait rapidement mais, par contre, on entend très bien les petits bruits de succion du Shoggot qui est tout simplement en train de dissoudre l'ex-photographe d'Acacia. En quelques minutes, le Shoggot ne laisse que la tête vivante avec son rachis qu'il dépose dans un grand bol rempli de liquide nourricier au pied de la table d'opération. Nous portons notre lugubre fardeau devant le Mur Maudit qui continue à se dégrader. Le Shoggot jardinier nous attend, un Ancien se tient à ses côtés. Tout le monde détale sauf Murlock qui veut assister au dénouement. Le jardinier installe la tête dans la plaie, au côté de celle de Greene. Il effectue « des raccordements lugubres ». La tour a un soubresaut et se stabilise. L'Ancien, armé, se jette alors sur Murlock. Le Shoggot jardinier s'interpose miraculeusement et Murlock en profite pour se carapater et rejoindre ses coéquipiers qui dévalent la rampe.

On prend à peine le temps de se rhabiller et on se regroupe à l'extérieur. Les séismes ont creusé de profondes crevasses et des pierres noires apparaissent çà et là dans la nuit. Le silence est souillé par le bruit d'un moteur. Dans le ciel, s'élève la silhouette du Boeing. Nous nous précipitons vers le Bell. Halperin nous accueille par des sommations. Il exige de voir nos visages. Nous obtempérons. A l'intérieur de la carlingue, DeWitt est en état de choc et Acacia est ligotée au sol. Elle est évanouie, une grosse ecchymose sur la tempe. Tout un côté du visage d'Halperin est tuméfié et n'est plus qu'une plaie sanguinolente. Après quelques soins rudimentaires, Murlock et Halperin font décoller l'avion. Une fois dans les airs, l'extrême tension s'apaise un peu. Halperin lâche sans desserrer les dents qu'il a été attaqué par Meyer et Rilke, « *deux démons, des monstres qu'il faut abattre* » selon le pilote dément. Gland Cleef Junior s'empresse de prodiguer un massage à la belle Acacia, mais sans résultat. La belle reste inconsciente. La seule bonne nouvelle, c'est que nous avons refait un peu de notre retard sur le Boeing que nous devinons devant nous. Acacia finit par émerger mais elle ne se souvient de rien. Dès qu'elle a repris suffisamment ses esprits, elle apparaît déterminée comme jamais. Pour elle, nous ne devons rien dévoiler de nos découvertes. Elle estime qu'on ouvrirait définitivement la boîte de Pandore et que l'Humanité finirait rayée de la carte. Les distorsions temporelles ont eu raison de notre notion de temps. Nous pensions avoir passé 4 ou 5 heures dans la tour, mais en fait plus de 24 heures se sont écoulées. Il est 18 h mais quel jour sommes-nous ? Nous survolons enfin la Cité. Elle est méconnaissable. Les séismes ont bousculé les bâtiments encore debout. Après des centaines de milliers d'années, la Cité agonise. Le Boeing se dirige vers la passe des vents. Murlock veut à tout prix ravitailler au camp de base. Il pense que le Boeing va atterrir au camp de Lake où se trouve le reste des allemands. Aux commandes, Halperin finit par obtempérer. Sa raison est défaillante, il est à bout. Une fois posée dans la Cité, la belle Acacia souhaite en priorité enterrer dignement le Capitaine Starkweather et, ensuite, rester sur place afin de produire des films et des photos qui prouveront qu'il n'y a rien de remarquable ici. Moore nous accueille. Nous lui faisons un bref récit, mais, quand Acacia lui tend le sac sanguinolent, il s'effondre en pleurs.

Retour au camp de Lake dévasté...

Moore nous apprend que cela fait 36 heures que nous sommes partis. Il raconte les séismes et la survie du camp. Sykes et Volstead nous bombardent de questions.

Moore et Acacia procèdent à l'enterrement « glacial » du Capitaine. Ils s'éloignent pour rendre un dernier hommage à leur ami. Nous restons silencieux, chacun repensant à tous ces moments partagés avec le Capitaine. Le Bell est vérifié et ravitaillé pour partir rapidement. Nous repartirons seuls et Murlock sera aux commandes. Il s'en tire avec les honneurs. Seule la passe des vents apporte son lot de tangage trépidant et de trous d'air. Le 11 décembre à 5 heures du matin, nous approchons du camp de Lake et nous constatons l'importance des dégâts. Les séismes ont eu une amplitude et une ampleur plus vastes que ce que nous pensions. Des profondes crevasses couvrent la zone. Le Boeing n'est pas là. Avant d'atterrir, nous préparons un scénario plausible. « *Les deux allemands ont volé le Boeing et des échantillons fossiles et nous les poursuivons !* »

Nous sommes accueillis par Samuel Winslow, surpris. Il nous raconte les séismes successifs et la dévastation du camp. Les pertes matérielles sont très importantes, le générateur est foutu et on déplore 3 morts, Morehouse Bryce, Timothy Cartier et un radio allemand. La quasi-totalité du carburant est partie en fumée et les chiens se sont enfuis. En comptant les blessés, il reste 20 hommes. Il y a des vivres pour deux mois et un peu d'essence pour le générateur de secours. Tout le monde s'est regroupé dans la grande tente. Il a vu passer le Boeing il y a deux heures et a pensé qu'il allait chercher des secours. Dans la tente, les rescapés, malgré le choc et les blessures, nous font un bel accueil. Murlock ne cesse de refaire des calculs. Le Boeing a mis le cap sur la grande base allemande mais il sait pertinemment qu'il n'a pas l'autonomie suffisante pour l'atteindre. Il doit impérativement s'arrêter en chemin pour ravitailler. Murlock se souvient que les Junkers devaient eux aussi faire étape avant d'arriver au camp de Lake. Il y a forcément un point de ravitaillement entre le camp et la base allemande. Le Dr Uhr a été gravement blessé. Faiblement, il nous indique de demander à Johann Benecke, l'ingénieur mécanicien. Il saura où se trouve le relai de ravitaillement. Johann nous fait une première impression déplorable. Cet homme massif à l'aspect simiesque est peu engageant. En fait, l'homme est jovial et nous offre à boire un très mauvais Brandy de sa fabrication. Il confirme que nous trouverons du matériel et des ressources utiles pour le camp de Lake à ce dépôt relais. Nous pourrions ramener de l'essence, une radio, des couvertures... Pour Owen et Junior, il faudra neutraliser ce faux cul et ce margoulin rapineur, une fois le dépôt reconnu. Le Bell décolle, Johann, très excité, vient régulièrement faire le point avec Murlock sur le cap à tenir. Après deux heures de vol, Johann Benecke tout guilleret nous montre au sol le Boeing. Très vite se dessine dans ce chaos de glace une piste d'atterrissage avec, à une extrémité, une grande tente avec une antenne radio et, tout autour, des monticules sous des bâches glacées. Nous atterrissons. La Triplette assomme, ligote et fouille Benecke. Nous mettons la main sur son fusil de guerre. En approchant de la tente, nous distinguons la silhouette d'un homme. Il a l'air désarmé et nous reconnaissons vite Baumann. Il a tout juste le temps de dire « *Rilke, tout va bien, ce sont les américains !* » que la Triplette l'abat comme un chien. Quelques balles vont se perdre dans la tente.

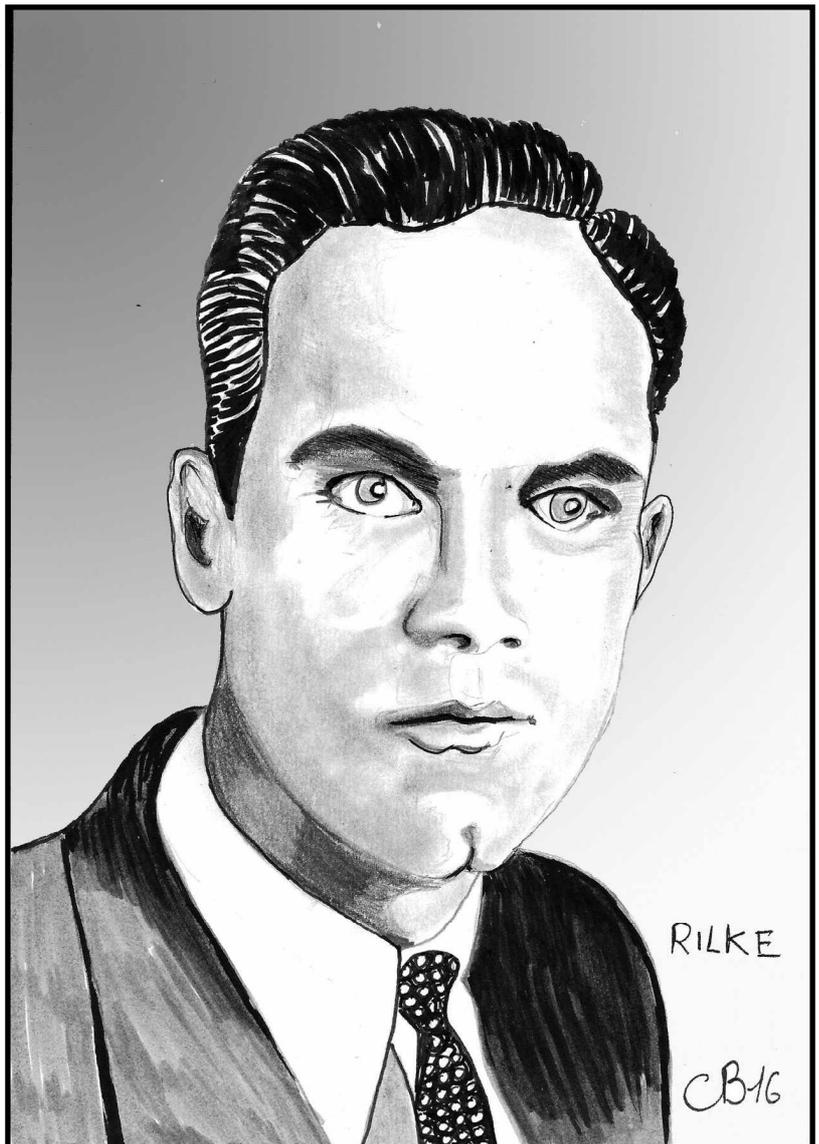
L'humanisme de Murlock...

Après coup, Hanger, grand seigneur, se croit obligé de faire les sommations d'usages pour les occupants de la tente. Rien ne bouge ! Les zigotos se regardent dans le blanc de l'œil mais personne ne se décide à rentrer dans la tente. Ils minaudent ou regardent le ciel, ils font des remarques sur la couleur de « l'anorak » de Baumann. Murlock, excédé, pénètre dans la tente l'arme au poing. Une lueur blafarde règne, mais il remarque surtout une puanteur morbide de chair en décomposition. Péniblement, il distingue une forme recroquevillée dans un coin qui suçote du pemmican. Cela ressemble à Rilke, mais il est rongé, déformé, brulé, décomposé par une « maladie ». L'odeur est insoutenable, le jeune scientifique est très affaibli, une fièvre folle le ravage. Murlock tente de lui parler mais il n'obtient pas de réponse. Dans le coin opposé, immobile, se tient Meyer. Ses yeux sont fermés, il semble apaisé. Une balle perdue s'est égarée sur son front où fleurit une fleur rouge de sang. Il dort d'un sommeil éternel. Murlock sort faire un point avec la Triplette et quand il rentre à nouveau, il est accueilli par deux coups de pistolet qui l'effleurent. Rilke est arrivé à se redresser sur un coude mais le recul des tirs l'a rejeté au sol. Murlock l'abat à bout portant et le soulage de ses tourments. Nous fouillons la tente et nous récupérons de nombreux échantillons (fossiles, minéraux, lichens, et surtout le bébé Shoggot dans son pot). Près de Rilke, enveloppée dans du tissu, nous trouvons une pierre noire comme celles de la vallée de la tour sombre. La pierre des Anciens de Junior se met à chauffer immédiatement et explose, lui causant une légère commotion. Cette pierre noire est plus que nuisible. Baumann n'a rien de remarquable à part une pierre des Anciens. Meyer conservait le dictionnaire du langage des Anciens, son carnet de notes, une calotte crânienne

qui fait office de coupelle luminescente. Près de la radio, un cahier d'opérateur indique une transmission émise ce matin à 8 heures vers la grande base allemande. Il s'agit d'un SOS pour obtenir des secours.

Les coordonnées du dépôt sont indiquées :

75° 06' 00" Sud, 123° 19' 58" Est



Le grand corps s'est recroquevillé, il glisse lentement sur la pente glacée...

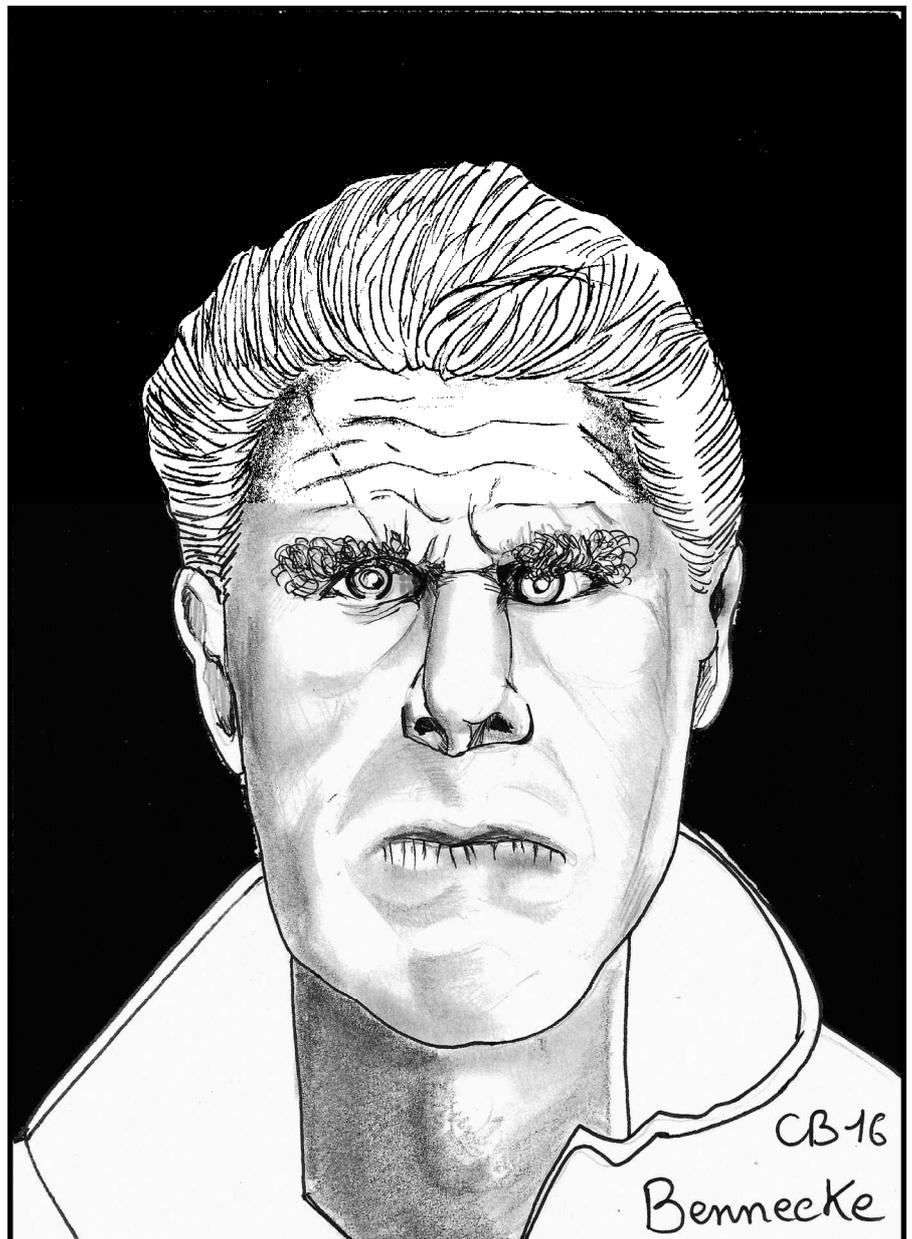
Le mot zepelin revient souvent dans les notes de Meyer et sur le cahier de l'opérateur. Pour nous, il y a un lien évident entre la pierre noire et l'explosion de la pierre des Anciens. Pour Junior, cet « aérolithe » doit irradier des ondes « maléfiques » capables de pourrir de l'intérieur des êtres vivants, comme Rilke.

Parker s'occupe de faire griller le bébé Shoggot. La routine !

Mais nous avons un problème. Une fois de retour au camp de Lake, comment allons-nous expliquer la mort des trois allemands et qu'allons-nous faire du quatrième qui a sûrement vu et entendu des choses ? Pour une fois, après un échange fructueux et constructif, nous tombons tous d'accord sur un scénario.

« On nous a volé le Boeing. Nous l'avons poursuivi avec le Bell jusqu'à ce dépôt relais. Une fois sur site, on nous a tirés dessus comme des lapins, sans sommation. On a riposté. Benecke a pris parti pour nos assaillants et nous a aussi tirés dessus. Au final les 4 allemands dont on ramène les effets personnels sont au tapis et on a pris soin de les enterrer religieusement. »

Nous validons tous les quatre le scénario, mais il y a un « mais ». Pour l'heure, nous avons trois morts. , Quid de Benecke ? La Triplette divague et perd du temps, comme à son habitude. Murlock libère l'allemand de ses entraves. Sous la menace de son arme, il lui demande d'avancer vers la grande tente. Benecke s'exécute, les bras en l'air. Il tremble comme une feuille, il pleure, il a du mal à avancer, il comprend. Il parle, il demande pardon, à qui ? à quoi ? Il jure qu'il n'a rien vu, il ne dira rien. Pitié, pitié... le silence est déchiré par deux détonations. Le grand corps s'est recroquevillé, il glisse lentement sur la pente glacée. Derrière la tente, on creuse la glace, on aligne les quatre corps recouverts d'une bâche. Personne n'ose se regarder, ni ne pipe mot. Murlock, le regard absent, reste à l'écart du groupe. A cet instant, nous pensons tous à Danforth et à toutes les compromissions qu'il a dues accepter pour protéger son secret.



Secourir le camp de Moore puis partir en voyage avec « L'Orient Express »

Nous prenons le temps de démonter l'antenne. Ensuite, il faut charger l'avion avec le matériel et les ressources qui serviront au camp de Lake. Le temps doit se gâter d'ici deux ou trois heures. Nous décollons à 11 heures. En vol, on se débarrasse de la pierre noire. Nous survolons le camp de Lake par un temps de blizzard. Tout semble figé et nous ne relevons aucune activité. Après un atterrissage compliqué, nous voilà dans la grande tente commune. Comme nous apportons du ravitaillement, l'accueil est chaleureux. Murlock prend alors le temps d'expliquer ce qui s'est passé au dépôt relais et comment quatre allemands sont morts et enterrés proprement dans la glace. Les allemands sont choqués. Ils parlent entre eux. Il y a un début de mouvement de groupe mais Winslow et le Professeur Uhr finissent par rétablir l'ordre. Pour faire simple, cela se réglera plus tard, il y a d'autres urgences à traiter. Uhr, blessé, nous remercie pour le ravitaillement et nous interroge. Pour le dépôt relais, on s'en tient à notre version et on brode un peu. Il veut plus de détails sur notre séjour au-delà des montagnes, nous restons très évasifs : découverte de grottes de fossiles, pas un mot sur la Cité, beaucoup de péripéties avec l'histoire de Williams (Danforth), la perte du Boeing, la disparition de Greene et les terribles tremblements de terre qui ont causé la perte du Capitaine et de Priestley. Uhr, dubitatif, nous informe que dorénavant les allemands vont circuler armés. L'ambiance est pesante mais tout le monde s'attelle au déchargement du Bell et au montage de la radio et de son mat-antenne. On informe Winslow du SOS lancé par Meyer et sa bande vers la grande base allemande.

Le matin du 12 décembre 1933, la météo est clémente. Il est temps pour nous de retourner au camp de Moore avec du ravitaillement. On souffle enfin et on parle du dénouement de cette aventure. Nous nous prenons à rêver d'un grand voyage de détente et de plaisir dans le célèbre et luxueux Orient Express. Après les secousses du passage de la passe, la Cité apparaît enfin. Elle est plus ravagée et anéantie que dans nos souvenirs. Les espoirs de reconquête des Anciens nous semblent anéantis. Les serres, le **Puits Sombre** ..., tout est sous les décombres. L'atterrissage est chaotique mais tout le monde est sauf. Les toiles de protection qui barraient l'entrée de notre refuge ont disparu. Partout, des traces d'Anciens au milieu de douilles percutées qui jonchent le sol ici et là. A l'intérieur de l'abri, il ne reste que deux tentes vides, des douilles et du sang gelé. Dans un coin, un bout de bâche sert de pancarte où est écrit « *attaqués par créatures, restez prudents et armés, repli vers la tour cylindrique à 400m* ». Quand nous ressortons, nous apercevons un homme qui agite les bras de l'autre côté de la place. Nous reconnaissons Sykes. En nous rapprochant, nous passons devant l'Enderby. L'avion est détruit, il ne reste que l'ossature. Soudain deux Anciens apparaissent dans le ciel. Ils transportent de gros rochers mais sont trop haut pour qu'on leur tire dessus. Par contre, avec leur vitesse, ils sont vite sur nous et lâchent leur projectile. Owen s'en tire à bon compte, encadré par les rochers. Nous avançons dans un canyon qui s'enfonce au milieu des ruines d'une dizaine de mètres de haut de ce qui était une grande tour conique avant les derniers séismes. Les Anciens attaquent maladroitement une nouvelle fois. Nous nous glissons dans un couloir qui mène au reste d'une tour pentagonale. Une bâche bouche une entrée et Miles, vigilant, barre l'accès. Ce nouvel abri est particulièrement précaire, aménagé sommairement avec deux tentes et un réchaud ramenés de notre première installation de la place. Sykes et Volstead nous sautent au cou. Moore se terre dans un coin, très affaibli. Un rocher lancé par les Anciens lui a broyé la hanche.

Sauvetage et carillon

Halperin, atone, est saucissonné contre un mur tandis que DeWittt erre en marmonnant. Nous ne voyons pas Acacia. Volstead nous fait le récit des événements. Deux heures après notre départ, les Anciens ont attaqué le camp en le bombardant de rochers. Moore a ordonné un repli vers la tour conique et son toit plus solide mais, en chemin, il a été blessé par un jet de rochers. Acacia a pris des vivres et un maximum de pellicules puis elle a disparu dans la Cité en ruine. Il reste une semaine de vivre, très peu de munitions, encore moins d'oxygène et de médicaments. Les Anciens harcèlent le campement sans cesse. Miles a vu un Ancien porteur d'une boîte rectangulaire. Le trait lumineux qui en sortait a découpé l'acier de l'Enderby aussi proprement qu'un fil à couper le beurre. Il n'a eu aucun mal à détruire l'avion. Cela nous rappelle la boîte à champignons dans le **Puits Sombre**. Nous établissons une stratégie en quatre temps.

1/ décharger l'avion sous la couverture d'Owen et de Volstead.

2/ rapatrier les blessés avec le Bell.

3/ le Bell revient avec des renforts armés.

4/ on part à la chasse des Anciens et on tente de retrouver Acacia.

Mais, avant cela, Parker essaie de piéger un Ancien. Nous nous postons près de l'avion, Parker s'éloigne seul. Il joue la chèvre attachée au piquet. Les Anciens devraient vouloir le kidnapper. Quand ils approcheront, nous tirerons une fusée éclairante dans leur direction et, pendant qu'ils se remettront de leur surprise, on les arrosera de plomb comme des pigeons. Malheureusement, les Anciens se contentent de jeter de loin des rochers sur Owen. A cette distance, nos tirs sont inefficaces et ce petit jeu est bien trop dangereux.

Fin du piège ! On décharge l'avion au plus vite. Nous nous préparons à évacuer les blessés quand le cerveau de Parker mijote un nouveau stratagème pour abattre les Anciens. On se sert de l'évacuation qui va inmanquablement attirer les furieux. Cette fois-ci, on va utiliser un sac piégé et le bâton à Shoggot. Pas le temps de peaufiner les détails que Miles hurle « ils sont là ! ». Hanger et Junior préparent les blessés à sortir de la tour. Murlock et Miles se précipitent pour les aider pendant que Parker, Volstead et Sykes couvrent les accès. Un bruit sourd retentit dans la tour tremblante. Un trait lumineux traverse le plafond comme du beurre. Panique dans la salle du dessous ! Nous évacuons au milieu des blocs de pierre du plafond qui s'écroulent autour de nous et manquent de peu d'écraser Halperin et Murlock. La petite troupe se dirige vers l'avion, harcelée par les Anciens quand un carillon puissant et triomphant retentit.

Un grand Shoggot vient de pénétrer dans le canyon qui mène à la tour. Il est proche de l'entrée. Junior se précipite à sa rencontre avec son bâton à Shoggot et hurle : « Courrez, pauvres fous !!! » Murlock rejoint l'éphèbe et plante son bâton dans le gros tas qui frémit et recule. Un Ancien surarmé jaillit derrière la masse gélatineuse. Michael dégainé son pistolet mais il est blessé d'un coup de lance. Il se retire et passe derrière Junior qui bloque le Shoggot. Mais Junior n'est pas un obstacle pour l'Ancien qui le dépasse d'un coup d'aile. Pendant ce temps, Parker a préparé un joli paquet de termites à mèche courte.

Les cloches sonnent pour le repas et les allemands arrivent

Junior et Murlock se débandent et fuient vers l'avion, le Shoggot et l'Ancien à leurs troussees. Les deux hommes jaillissent du tunnel. Parker allume la mèche et lance son paquet. L'explosion ralentit l'amalgame et blesse l'Ancien déjà bien atteint. Mais il trouve encore des forces pour se ruer sur Murlock. Deux Anciens en rase motte surgissent sur Miles et DeWittt et un troisième, portant la boîte à rayons, se dirige vers Le Bell. Murlock délaisse son adversaire affaibli et tire sur le porteur du rayon. Owen et Volstead font de même. Le porteur est touché mais il continue sa route vers l'avion. Soudain le bruit d'un tir lointain retentit. L'Ancien se raidit et s'écrase au sol en roulant. Dans le ciel, deux Anciens emportent Miles et DeWitt, prisonniers de leurs tentacules, et qui hurlent à pierre fendre.

Il reste le Shoggot carillonnant qui entre sur la place suivi par un Ancien gravement blessé qu'Owen abat net d'un tir précis. Junior tente comme il peut d'esquiver les attaques du Shoggot. Murlock, qui doit faire décoller l'avion, a confié son bâton à Hanger. Tous les blessés sont à bord.

Hanger hurle « Acacia, venez, nous partons ! » et, comme par magie, la belle apparaît, sereine, son fusil de précision dans les mains. Tout le monde court pour rejoindre l'avion mais le carillon est là avec sa masse énorme. Owen est à la traine. Hanger, avec son bâton, tente en vain de repousser la masse qui s'étend et finit par engloutir le pauvre irlandais. Junior, hystérique, hurle inutilement. Une nuée de tous jeunes Anciens tressautant et jacassant entre sur la place. C'est la fin ! Hanger se fait littéralement engloutir par le carillonneur. Acacia est la seule à garder son calme. Elle tient dans les mains la boîte rectangulaire avec laquelle les Anciens ont découpé l'Enderby et la tour. Quand elle l'ouvre, un rayon lumineux en sort et elle découpe proprement le sonneur de cloche. Nos deux prisonniers englués se retrouvent sur la glace, penauds, pendant que des restes gélatineux essayent vainement de se recomposer autour d'eux. Murlock ralentit l'avion pour que tout le monde puisse enfin monter, puis, il remet les gaz et le Bell décolle vers la passe. La météo est médiocre. La place est envahie des jeunes pousses des Anciens qui grouillent partout.

Acacia se confie. Elle nous raconte sa sortie de la tour sombre avec la tête du Capitaine dans les bras, sa course folle derrière Meyer et Rilke pour rejoindre les avions. La peur, l'angoisse, et le désespoir avaient jeté des voiles noirs sur ses épaules et un dieu inconnu marchait sur le monde. Une fois arrivés, les deux allemands font feu sans sommation sur Halperin et DeWittt, mais ils sont très maladroits. Puis, c'est le trou noir. Elle reprend conscience ligotée, elle aussi, à côté d'Halperin. Junior est sur elle et la palpe très goujatement. Nous abrégeons ce souvenir pénible en l'interrogeant sur ses liens avec l'Expédition allemande. Elle affirme clairement qu'il s'agissait uniquement d'une alliance de circonstances, de l'essence contre la possibilité pour les allemands de passer la passe. D'ailleurs, ballotés, secoués, on passe tout juste la passe.

Sur le chemin du camp de Lake, nous tombons tous d'accord. On taira l'existence de la Cité, de la Tour et des événements. On brodera autour des Anciens rescapés, du réseau de grottes avec des fossiles, des tremblements de terre et de la folie de Williams, Rilke et Meyer, tous atteints par le mal des glaces. Le 12 décembre 1933 en fin de journée, le Bell se pose près du camp de Lake.

Expédition Barsmeier-Falken, dans la base Palmer

Moore est immédiatement pris en charge par un médecin allemand. Ces derniers sont toujours très méfiants envers nous. Le professeur Urh demande à parler à Acacia en privé. Owen trouve le moyen d'écouter la conversation. Elle tourne évidemment sur les événements qui ont eu lieu par-delà les Montagnes Hallucinées. Acacia, impériale, s'en tient au scénario. Le professeur exprime des soupçons sur la réalité du récit des aventuriers mais elle nous défend avec brio. Uhr se laisse flatter par Acacia qui lui parle en allemand. Il lui annonce que, demain, des Junkers de secours arriveront de la base Palmer.

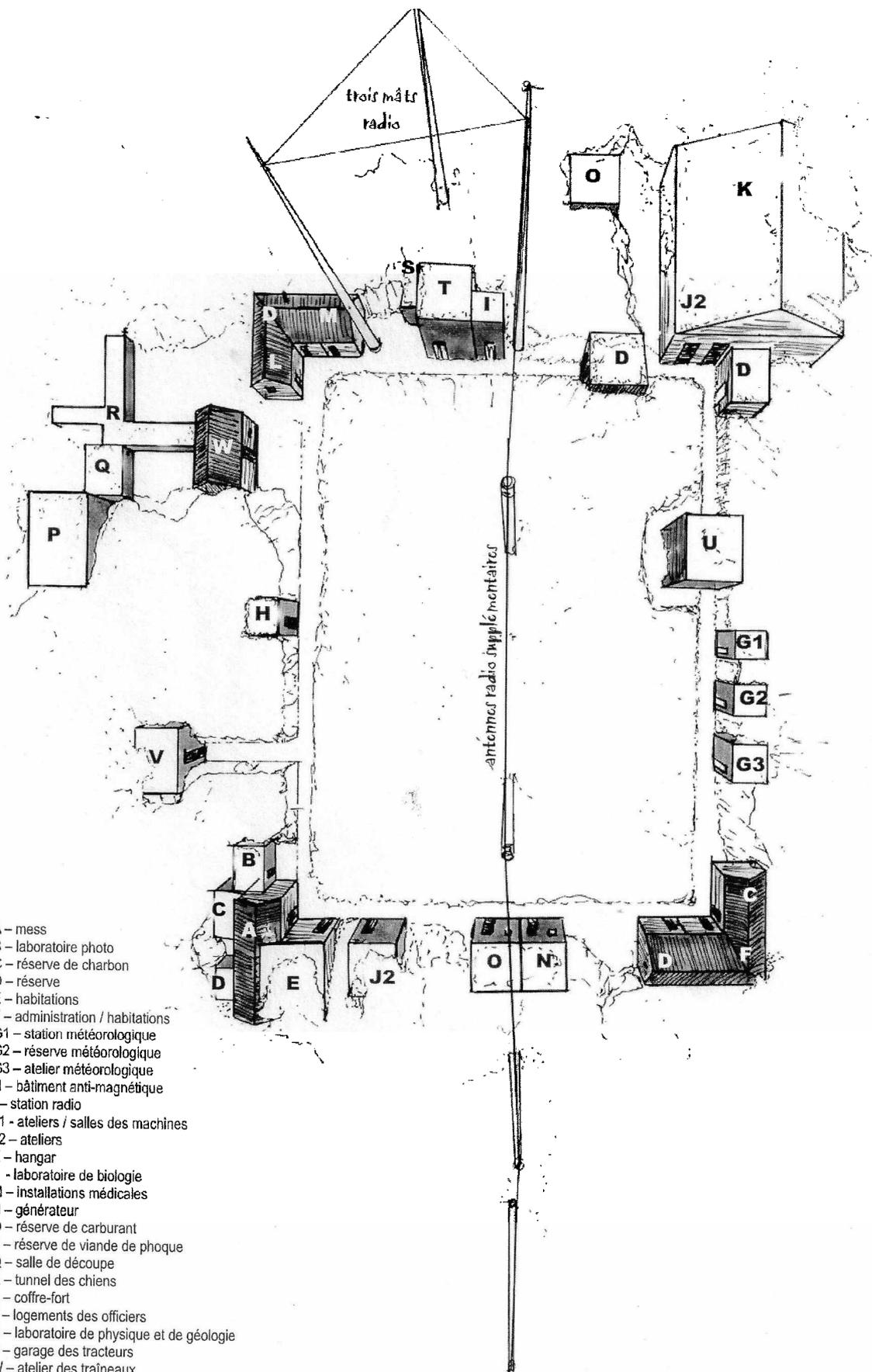
Moore s'entretient longuement avec Winslow sans le convaincre. Pendant ce temps, nos cinq loustics s'emploient à dissimuler les preuves de leurs exploits. Les bâtons à Shoggot, la boîte « laser », les carnets de Meyer, les échantillons, les photos, tout est proprement emballé puis dissimulé sous le Cairn du camp de Lake.

Le 13 décembre dans la matinée, deux Junkers atterrissent avec du matériel, une équipe médicale et un journaliste que Junior accapare pour se faire tirer le portrait. Après examen, le médecin chef est formel. Il est urgent que le professeur Moore soit rapatrié à la base Palmer avec les autres blessés. Acacia souhaite accompagner le professeur et rencontrer les responsables allemands. Elle veut les convaincre et que l'on ne parle plus jamais de la Cité. Devons-nous suivre Acacia ou rester au camp de Lake et attendre les secours ? Parker pense qu'il faut aller trucider les deux Anciens survivants. Comment justifier notre départ ? Cette option paraît d'autant plus illusoire que les allemands s'occupent de rapatrier le Weddell. Nous n'avons plus de moyens de locomotion pour franchir la passe.

Comme nous sommes blessés, nous embarquons sans souci dans un Junker en direction la base située EBF sur la presqu'île de Palmer. Après quelques heures de vol et un ravitaillement à un dépôt intermédiaire, nous sommes en vue de la base qui peut contenir une centaine d'hommes. Nous sommes cordialement accueilli par quatre hommes. Le chef de la base, Joseph Barsmeier, est accompagné de Klaus Falken, un petit homme à la barbe bien taillée. Ce détail nous rend mal à l'aise, nous qui sommes hirsutes et crasseux depuis trop longtemps. Thomas Pommerenke a les cheveux châtain et propres et le photographe, Martin Brubaker, est un rondouillard chauve et bien mis. Nous sommes dirigés vers le hangar à avion (K) et prenons ensuite un tunnel pour déboucher dans la partie administrative (F). Là, on nous remet un plan de la base pour ne pas nous perdre et on nous alloue des chambres. On se croirait à l'hôtel...

Nous passons devant la bibliothèque qui contient des centaines d'ouvrages de toutes disciplines, tous en rapport avec l'Antarctique. Nous interrogeons Klaus sur la base. Il nous décrit à grands traits les généralités de sa conception et les principes de sa construction. Le corps principal est en dur avec des murs d'un mètre d'épaisseur très bien isolés. Le reste des annexes est en bois et bâche. Il y a peu de lumière électrique, surtout des lampes à pétrole et des bougies. Ils ont des réserves énergétiques pour un an et de la nourriture pour 5 ou 6 mois avec une préférence pour la viande de phoque congelé. Pour nous, c'est un palace. Klaus nous détaille quelques éléments de la base, la station radio, le bloc de biologie et le bloc médical très bien équipé avec sa pharmacie, des ateliers et des salles des machines avec un générateur principal et un de secours, des bâtiments pour les chenillettes des neiges. Les réserves sont éparpillées un peu partout et personne n'est armé dans la base. Il y a un laboratoire de géologie ainsi qu'une zone pour les chiens de traîneau. L'homme est loquace et n'hésite pas à nous indiquer où se trouve le grand coffre-fort du camp. Nous comprenons vite que ce camp incroyable n'est pas militaire mais clairement scientifique. Par contre, les moyens mis en œuvre sont énormes. Les sommes investies dépassent largement celles des deux expéditions américaines cumulées.

Plan de la base Palmer



« Se laver, c'est comme retrouver son humanité »

Devant tant de ressources, le seul nom qui nous vient à l'esprit est celui de Krups, mais nous connaissons mal le gotha allemand. Nous sommes « *sur le cul* ». Même pour quelqu'un de très riche, il faut un sacré grain de folie pour s'engager dans cette aventure, avec comme seul élément le chapitre manquant des aventures de A Gordon Pim et le rapport de Dyer...

On nous conduit enfin au mess pour un vrai repas. L'ambiance est cordiale, nous sommes entre gens de bonne compagnie. Pour autant, Falken, tout en finesse et en courtoisie, se lance dans un délicat interrogatoire sur ce que nous avons fait par-delà les montagnes sans oublier les décès prématurés de quatre allemands dont deux grands scientifiques. Murlock lui ressert notre version officielle ce qui a le don de l'agacer passablement. Acacia obtient une « pause » et demande aux allemands de se retirer quelques minutes. Elle exige que nous mesurions bien les enjeux. Si nous voulons réellement que la Cité, les Anciens et la tour sombre tombent dans un oubli éternel, on a intérêt à ne rien cacher aux allemands. Sinon, par méconnaissance ou involontairement, ils iront ouvrir la boîte de Pandore et un dieu marchera sur ce monde pour l'anéantir. Les deux Anciens survivants n'ont plus les moyens de leur ambition d'hégémonie mondiale et les bébés sont sûrement mort de froid ou de faim. Ils ne sont plus la menace principale.

Mais la Triplette avec Owen comme roquet de service ne l'entend pas de cette oreille. Le seul argument développé est qu'« *on ne peut pas faire confiance à des nazis* ». Murlock partage l'avis d'Acacia et rajoute même que c'est un crime contre l'humanité de ne rien dire. Le risque est trop grand et il emporte l'adhésion de Hanger et de Gland Cleef. Après le retour de nos hôtes, la nouvelle Triplette fait un résumé précis et circonstancié des événements et des principales découvertes que nous avons faites. La tour noire apparaît alors comme un danger imminent et planétaire. Nous comptons sur eux pour bien mesurer les enjeux et d'opter avec nous pour un oubli total de tous ces événements. Les allemands demandent à leur tour un temps de réflexion. Au final, nous ferons front commun et ils s'engagent à ne rien dévoiler.

Falken prend la parole pour faire un point sur leurs quêtes. Sur la foi du chapitre manquant de Pim, ils se sont mis à la recherche d'une statue blanche qui serait en lien direct avec la tour sombre. Pour les allemands, la zone principale des aventures de Pim se situe sur la presqu'île Palmer. Ils ont entrepris depuis des mois des fouilles. Aujourd'hui, ils sont en bonne voie pour la trouver. Les indices sont probants, encore quelques mètres à creuser...

Pour finir, il nous informe que demain matin le 14 décembre, si nous le souhaitons nous pourrions prendre l'avion pour Buenos Aires. C'est là que Moore va être hospitalisé et opéré.

Après cet excellent repas, Falken nous propose de nous rendre à l'infirmerie pour des soins et surtout pour une douche chaude. Se laver, c'est comme retrouver son humanité. Après une réflexion rapide, nous convenons qu'aucune aventure n'aura plus jamais la même saveur après ce que nous avons vécu. Nous sommes las et moralement épuisés. Nous optons tous pour accompagner dans quelques heures Acacia et Moore dans la belle ville de Buenos Aires...



BUENOS AIRES