

SOUS LES
STADES
DU MONDE

**Catalogage avant publication de Bibliothèque et Archives nationales
du Québec et Bibliothèque et Archives Canada**

Titre : Sous les stades du monde / Jean-Michel Collin, Miguel Mariello
Noms : Collin, Jean-Michel, 1980- auteur. | Mariello, Miguel, 1987- auteur.
Description : Sommaire incomplet : tome 2. La ligue d'argent.
Identifiants : Canadiana 20220019118 | ISBN 9782897837945 (vol. 2)
Classification : LCC PS8605.O463 S68 2022 | CDD C843/.6-dc23

© 2023 Les Éditeurs réunis

Illustration de la couverture : Chantal McMillan

Les Éditeurs réunis bénéficient du soutien financier de la SODEC
et du Programme de crédit d'impôt du gouvernement du Québec.

Financé par le gouvernement du Canada



Édition

LES ÉDITEURS RÉUNIS

lesediteursreunis.com

Distribution nationale

PROLOGUE

prologue.ca

Imprimé au Canada

Dépôt légal : 2023

Bibliothèque et Archives nationales du Québec

Bibliothèque et Archives Canada

JEAN-MICHEL COLLIN
MIGUEL MARIELLO

SOUS LES
STADES
DU MONDE

★★ LA LIGUE D'ARGENT



LES ÉDITEURS RÉUNIS

Autres romans de Jean-Michel Collin
chez Les Éditeurs réunis

Sous les stades du monde

1. *La ligue de bronze*, 2022

Les jeux ultimes, 2022

Basket

1. *La ligue de rue*, 2021
2. *Les trois ombres*, 2022

Alexia

1. *Le rêve secret*, 2019
2. *Épreuves en série*, 2020
3. *Espoir olympique*, 2020

Complètement soccer

1. *L'éveil du Phénix*, 2018
2. *L'envol du Phénix*, 2018
3. *Résilience*, 2018
4. *Renaissance*, 2019



Jean-Michel Collin – Auteur



jeanmichelcollin

*Pour Paul,
le vrai, qui a su amortir les
sombres vibrations de mon enfance.*

*Pour Fabienne qui,
chaque jour, nous émerveille.*

PREMIÈRE PARTIE

Chez les Sagiboux

1

Sur la route

J'ai encore de la difficulté à croire que j'arpente les sentiers d'une forêt peuplée de nouveautés, tantôt magiques, tantôt sombres, tantôt banales. Je suis dans un monde imaginaire... Pourtant, je ne suis ni Naruto, ni Luffy, ni Son Goku!

La tête de James D. pivote dans tous les sens. Ses yeux se régalent et son cœur s'emballe. Devant lui, Pat Chipchoye, son coéquipier chez Team Uprising, avance d'un pas nonchalant, les mains fourrées au fond de ses poches, et il le guide à travers des dizaines de détours et de sentiers dissimulés. Fidèle à son habitude, Pat parle peu et il se contente de jeter un œil par-dessus son épaule pour vérifier si James D. le suit toujours.

On s'en va rencontrer les Sagiboux... Les maîtres du Kata-Aura : l'art de pratiquer le soccer en canalisant la force de son âme, sans avoir recours à la magie de l'En-Dessous. J'ai bien hâte de les voir. Peut-être les espionner pour avoir quelques trucs. Ou encore découvrir si ce sont des hiboux, des êtres humains couverts de plumes ornementales qui passent leur temps à ululer la nuit venue ou bien un mélange des deux : fesse d'oiseau et tête d'homme!

James D. rit de sa propre blague tandis que son ami et lui continuent à s'enfoncer dans la vaste forêt.

— Pat, on arrive bientôt?

— Je continue à suivre les signes.

— Euh... Et ça veut dire quoi?

— Les Sagiboux en ont décidé ainsi, pour le moment.

James D. secoue la tête.

Pat... déjà qu'il ne parlait pas beaucoup d'avance... Maintenant qu'on est ici, il ne s'exprime qu'en paraboles incompréhensibles.

James D. se remet à observer le paysage et s'émerveille devant la taille énorme des arbres et de leurs troncs, la richesse des ramures et le scintillement des feuilles.

La végétation, les bois... C'est comme si c'était plus... grandiose... plus vivant. Comme si tout poussait à l'abri des dangers de la pollution, du développement urbain. Je jurerais que les arbres ont une âme! Je n'ai jamais remarqué ça à la Surface.

James D. fronce les sourcils. Il tente de se souvenir de Québec, du paysage des plaines d'Abraham, de son école... Sa mémoire s'effrite et l'image disparaît doucement.

C'est curieux que je ne me rappelle plus. Peut-être est-ce dû à la magie dans laquelle je baigne ici? Ou bien à la série démentielle d'événements auxquels j'ai été confronté en si peu de temps...

James D. n'a pas tort. Il y a seulement quatre mois, il habitait le Centre des Guerriers, un orphelinat de Québec. Son seul ami était un hologramme capricieux en forme de chat du nom de Paul, issu d'un programme informatique complexe et réservé aux résidents du centre; un ami virtuel (AV) ayant pour but de contrer la solitude des enfants. James D. en avait besoin, de ce compagnon, car à quinze ans, il ne s'était lié d'amitié

avec personne et, à ce moment, il ne se doutait pas une seule seconde de l'existence d'un monde immense, vaste et magique sous ses pieds.

Un monde gouverné par le soccer, où règne une seule loi : « Qui remporte la Coupe des Mondes dirige l'En-Dessous. » Le dernier vainqueur, le Peuple d'Or, est une mystérieuse nation que plus personne ne voit et dont le souvenir s'évapore. Il mène l'En-Dessous sans jamais se montrer ni rendre aucun compte de ses actions. Or, on sent monter la grogne chez les peuples gouvernés, et la prochaine édition de la Coupe des Mondes s'annonce relevée. Tous les peuples souhaitent un nouveau gagnant.

Pour y arriver, un peuple magique doit cependant remporter les ligues de bronze, d'argent et d'or. Chose faite, le vainqueur gagne le droit d'affronter le Peuple d'Or en finale et de mettre la main sur la Coupe des Mondes. Il y a toutefois deux hics. Le premier, le Peuple d'Or est invaincu depuis mille ans. Le deuxième, une équipe de la Surface n'a jamais réussi l'exploit d'être couronnée championne des mondes.

James D. ignorait tout de cette quête impossible quand il a basculé dans cet univers. C'est par un soir d'octobre froid et pluvieux qu'il a découvert l'En-Dessous. Quatre autres orphelins du centre résidant sur son étage l'intriguaient depuis un an : Miko Ayaki, Chris Potter, Pat Chipchoye et Annalys DuFleuret. Ils rentraient tard la nuit, ne parlaient à personne et se tenaient toujours ensemble. Ainsi, quand James D. a aperçu le quatuor s'enfuir en direction de la forêt du parc Chauveau, près du stade de soccer du même nom, il n'a pas hésité une seule seconde et s'est lancé à sa poursuite.

Dans les bois, les clameurs d'une foule et les paroles d'un chant de supporters ont retenti à travers les troncs. La terre parsemée de feuilles d'automne s'est ensuite ouverte devant lui et James D. a basculé dans l'En-Dessous.

Comme une comète, il a traversé le ciel de ce monde pour s'écraser sur un terrain de soccer au sol inégal, jonché de racines et de souches, entouré de spectateurs hostiles, humains et animaux.

C'est là qu'il a effectué ses premières feintes dans le soccer le plus extraordinaire qu'il ait connu, contre des adversaires qui ne souhaitaient que le tuer et avec des coéquipiers qui ne voulaient pas de lui.

Et si dans l'En-Dessous, ses coéquipiers de Team Uprising prenaient du temps à l'intégrer, à la Surface, il tissait des liens avec Louis, un camarade d'école avec qui il goûtait enfin à l'amitié en chair et en os.

Puis, les événements se sont enchaînés à une vitesse à donner la nausée.

James D. a dû apprendre à contrôler sa magie pour affronter des équipes aux forces inouïes : des chevaliers maîtrisant le feu, des loups féroces, des moines agiles comme des singes, des zombies dans un cimetière, des Freestyler et des cyborgs.

Les cyborgs... Cruels, puissants, sournois... Cette équipe avait failli tuer Chris, son coéquipier, et causer la perte de Paul, son AV.

Ces as de la technologie réservaient une autre bien mauvaise surprise à James D : leur leader, C-1, n'était nul autre que Louis, son meilleur ami.

Trahi, James D. a puisé des ressources en lui et a révélé sa magie au grand jour, celle du phénix, pour vaincre C-1 et sa bande et ainsi remporter la ligue de bronze.

Sa qualification pour la ligue d'argent en poche, Team Uprising célébrait comme il se doit quand ses guides, Doc et Alastair Kapopé, ont annoncé une nouvelle inattendue : Team Uprising était dans l'obligation de résider dans l'En-Dessous pour être éligible à la ligue d'argent.

Si la nouvelle avait d'abord semé la joie chez les membres de l'équipe qui, comme les élèves de Poudlard, vivraient désormais dans un monde extraordinaire et fabuleux, elle n'a pas tardé à provoquer son lot d'instabilités et d'angoisses auprès des adolescents.

D'abord, les deux Kapopé refusaient de les suivre ; ils n'étaient plus les bienvenus dans l'En-Dessous et ils craignaient les représailles du Peuple d'Or. Les membres de l'équipe se sont retrouvés seuls dans le vaste En-Dessous, sans contact réel pour les aider.

Ils ont alors pris une décision. Ils se diviseraient en sous-groupes et iraient demander logis aux peuples des natures profondes de certains membres de Team Uprising.

Chris Potter a retrouvé le peuple de pierre et a été accompagné par Annalys DuFleuret. Les licornes étant une nation rare, cachée et pratiquement introuvable, l'adolescente aux cheveux turquoise a décidé de suivre Potter.

L'ange Gabriel a poursuivi sa route seul, auréolé de mystère.

Miko Ayaki s'était contenté de fixer un rendez-vous pour tout le monde, aux Collines d'Argent, au solstice d'hiver, avant de s'éclipser sans cérémonie.

James D., en fin stratège, a donc opté pour Pat et les Sagiboux afin d'en savoir plus sur le mystérieux Kata-Aura et, qui sait, apprendre à l'utiliser.

2

Avant l'Étang

La marche s'allonge et James D. commence à en avoir plus qu'assez. Plus rien ne l'émerveille. Même pas l'oiseau au plumage mauve scintillant qui, à la manière du pic-bois, creuse un large tronc à l'aide d'un long bec noir pointu et acéré, ni l'essaim d'abeilles aux rayures vertes qui volent paresseusement, ni les deux écureuils qui se pourchassent en zigzaguant entre ses pieds enflés et couverts d'ampoules.

Il est irrité, profondément irrité, car il bute sans arrêt contre le sol accidenté.

— Merde, merde et merde! Ça va faire!

Il se relève comme un ressort, piqué d'orgueil, et retire brusquement les brindilles, les épines et les feuilles mortes de sa cape violette.

— Nous arrivons à la carte, annonce Pat sans se retourner.

— Hein? Bon là, sérieux, peux-tu commencer à parler comme du monde?

— J'ai trouvé la bonne écorce.

— Quoi! Mais de... L'écorce, les signes, les Sagiboux qui décident? Parle-moi d'un délire... C'est complètement dingue! À courir partout en criant!

Pat ne répond rien. Il s'écarte de l'étroit sentier et marche entre les arbres.

— Tu peux me dire si je te suis ou pas?

— Bien sûr. Tout n'est pas merveilleux et sans danger dans cette forêt.

James D. obéit en soupirant, mais il n'a pas le temps de vider ses poumons que sa chaussure droite se prend dans une racine cachée.

— Encore ! Aaaaah ! hurle-t-il de désespoir en donnant un coup de poing par terre.

Son coéquipier continue à avancer en douceur.

— Attends un peu, marmonne James D. en se redressant sur ses jambes.

Il observe la démarche de son ami et en scrute les moindres détails.

Il ne tombe jamais, alors que je passe mon temps à m'écrouler les genoux ! Comment fait-il ? À moins que...

James D. a une idée. Il se rapproche de son coéquipier et l'imité : il fourre les mains au fond de ses poches, allège et ralentit son pas et adopte sa nonchalance. L'effet est désastreux, car il reproduit le même résultat : un plongeon.

— Bon, là, Pat, tu vas m'expliquer comment tu fais, parce que sinon...

— Le Kata-Aura.

— Quoi, le Kata-Aura ?

— Il me permet d'éviter les pièges.

— Et c'est maintenant que tu le dis?

— Ben... oui. Ça ne change absolument rien pour toi. Tu es incapable de l'utiliser.

— Ça, je le sais, mais tu aurais pu m'aider!?

— Non.

— C'est tout? Non et arrange-toi?

— Ne te fâche pas. Je n'y peux rien. La forêt réagit toujours ainsi avec ceux qui ne sont pas initiés au Kata-Aura. Une stratégie commune avec les Sagiboux. Ils se protègent mutuellement... en s'amusant aux dépens des visiteurs.

Pat sourit tandis que le rouge monte aux joues de James D.

— Ta bande de hiboux et toi, vous vous payez ma tête depuis dix heures! Dix heures de marche, plus d'une centaine de chutes. Ça te tentait pas de m'avertir avant?

— J'avoue, oui. J'aurais pu.

— Toi, tu vas me porter sur tes épaules, espèce de malade tortionnaire silencieux!

— Absolument pas! Les Sagiboux ne le permettent pas.

— Qu'est-ce que je m'en fous de tes poulets!

— Mais tu es fou! Ne t'avise jamais de les insulter ainsi alors qu'ils viennent de te permettre d'entrer sur leurs terres.

— Me permettre... Mais ils ne m'accordent aucune faveur! J'ai gagné mon droit de passage à force de m'écorcher les mains et les genoux! Tout ça pour des dindons comiques!

— N'insulte pas les Sagiboux! Ils sont d'une susceptibilité sans bornes.

— Je m'en fiche!

— Ici, peut-être, mais là-bas, quand nous y serons, il te faudra respecter leurs coutumes.

— Ouais, je verrai.

Semblant se contenter de cette réponse, Pat se retourne et reprend sa marche, en disparaissant sous les ramures d'un magnifique chêne.

James D., lui, refuse d'avancer. Sa patience, déjà à la limite, ne lui permet pas d'endurer les mauvaises blagues des Sagiboux encore longtemps.

Je n'aurai pas le choix de le suivre à un moment ou un autre. Si je reste planté ici, qui sait ce qui m'arrivera?

Il ferme les yeux. Un bourdonnement intense l'entoure aussitôt : la magie circule et crépite autour de lui.

Aaah... Te voilà, toi!

Cette connexion avec la magie, il en raffole depuis son arrivée dans l'En-Dessous. Surtout que sa nature profonde de phénix lui permet d'en emmagasiner plus que les autres. Sans plus attendre, il s'ouvre à elle et l'accueille en lui. Ses quatre barres d'activation, des tatouages serpentant de ses omoplates à la coiffe de ses épaules, se gorgent de magie et enflent.

Le sentiment de puissance qui l'accompagne le rassure. Il utilisera les connaissances de ceux qui l'ont précédé pour résoudre le mystère du Kata-Aura. Après tout, être un phénix lui permet d'accéder à la mémoire et à l'expérience de centaines d'années. Une sorte de bibliothèque virtuelle implantée dans son cerveau.

— Instinct.

L'activation démarre, mais aucune image n'apparaît à son esprit.

C'est curieux, ça. D'habitude, je vois des séquences vécues par d'autres pour résoudre mon problème.

— Vous êtes là? demande-t-il aux voix lointaines de ses prédécesseurs.

— Oui, répond une femme.

— Alors, je fais quoi pour déjouer ce sale tour des Sagiboux? s'impatiente-t-il.

La réponse met du temps à venir.

— Nous ne savons rien des Sagiboux, annonce une voix rocailleuse.

— Quoi? Mais c'est n'importe quoi! Vous possédez le savoir du monde entier!

— Nos connaissances ont une vastitude difficile à imaginer, mais il serait fou, arrogant et prétentieux de croire qu'elles sont absolues.

James D. pousse un long soupir de découragement.

— Il n'existe pas d'activation capable de m'empêcher de tomber?

— Rien d'utile dans ce que tu sais faire actuellement.

— Génial.

— Néanmoins, poursuit la femme ayant répondu précédemment, nous te suggérons de te soumettre aux exigences des Sagiboux. Passer sous le nez des phénix à travers le temps est digne d'un exploit de légende. Ce peuple a sûrement beaucoup à nous offrir.

La dernière phrase agace l'adolescent.

J'haïs ça quand les phénix disent «nous» en parlant de ma vie. Comme s'ils habitaient ma tête, avec moi. Des colocs de cerveau... En contrepartie, ils ne semblent pas avoir accès à mes pensées plus intimes. Comme s'ils existaient dans un compartiment spécifique de mon esprit, sans accès à autre chose que nos échanges. Quoique... Ils sont quand même intervenus sans que je le leur demande... mais généralement, leurs actions concernaient le soccer. Donc, ils m'observeraient... Aaah! J'ai de la misère à suivre, j'ai faim et j'ai le goût de dormir! Je rejoins Pat!

L'adolescent détale en direction de son ami et se prépare à emprunter la voie tortueuse que lui ont tracée les Sagiboux: marcher, tomber, se relever et recommencer.

Ses premiers pas l'encouragent, car il reste debout. Les ramures du chêne massif sous lesquelles il passe à son tour pour rejoindre Pat lui caressent la nuque. L'effleurement du végétal le rassure, et il se surprend à accélérer. Pat se trouve au sommet d'une petite pente, à trente mètres.

— Attends! J'arrive!

Son ami se retourne et il lui indique d'un signe de la main qu'il reste sur place. James D. file à toute allure, campé sur ses jambes, droit.

Pour la première fois en plus de dix heures, il gagne en confiance.

Enfin! Les Sagiboux ont décidé de me laisser en paix.

Il apprend toutefois la dure réalité. Les ennuis reviennent aussi vite qu'un boomerang, et quand une large fougère retient sa jambe et le plaque durement au sol, il se lève, furieux, et attaque l'osmonde.

— Forêt de maniaques! Attendez, je vais vous raser avec un bon vol de cendres!

Aussitôt, Pat apparaît près de lui dans un éclat de lumière.

— Kata-Sonique!

— Non! Pat, je blaguais, je ne voulais pas vraiment...

Trop tard, le claquement de langue retentit et une charge de décibels attaque le tympan de James D., qui se plaque les mains sur la tête en se tordant de douleur.

Pat les lui prend et, d'une poigne de fer, les ramène derrière son dos.

— Ouch! Tu fais quoi?

— Kata-Aura, annonce Pat comme seule réponse.

Des liens invisibles se nouent autour des poignets de James D., qui demeure confus.

— Je... mais il se passe... Tu...

Pat l'aide à se relever.

— Tu te tais et tu me suis. Tu es mon prisonnier.

* * *

Deux jours. Deux jours de marche interminable durant lesquels James D., menotté, a circulé dans l'humidité de la forêt en transpirant de tout son corps et durant lesquels il a suivi Pat dans son silence cruel.

Car oui, le mutisme de Pat heurte James D. de plein fouet et il le laisse dans une ignorance angoissante. James D. se demande pourquoi son coéquipier chez Team Uprising a changé aussi brusquement de comportement et ce constat le rend fou.

Au début, je croyais que c'était une blague, mais là... je ne suis plus sûr de rien. Je ne connais pas vraiment Pat, au fond. Je ne sais rien de son histoire, de ses motivations... Je ne peux pas croire que ma vie serait en danger. Non... enfin, j'espère. À moins qu'il s'agisse d'un autre trait d'humour douteux des Sagiboux? Ou bien que ce soit une sorte de rituel pour accéder à leur domaine?

Ces questions, James D. les a toutes posées à Pat des centaines de fois, et ce dernier n'a répondu à aucune.

Heureusement, la faim et la soif ne sont pas des facteurs aggravants pour son périple. James D. mange des fruits et des noix et boit aux ruisseaux. Chaque fois, Pat lui indique où aller et l'aide sans prononcer une seule parole.

Le soleil se couche entre les arbres fournis, généreux et gorgés de sève. James D. avale sa salive de travers et la panique le gagne : il a peur de la prochaine nuit. Dormir les mains attachées dans le dos est un vrai calvaire.

Les ligaments et les muscles de ses épaules n'en peuvent plus de rester dans cette position. Les contractions et les élancements incessants lui ont arraché des couinements de douleur la nuit dernière.

Ainsi, quand Pat pointe du doigt un couvert mousseux au pied d'un arbre, James D. explose.

— Non! Je n'en peux plus! Détache-moi! Parle-moi! J'ai mal et je capote! Je ne dormirai pas, je ne sais pas où j'en suis. Arrête ton cirque!

En guise de réponse, Pat plaque sa main contre l'écorce nervurée d'un peuplier.

— Nous y sommes. Kata-Révélation.

Une onde d'énergie lumineuse jaillit de la paume de Pat et elle balaie les environs.

Lentement, le paysage derrière le peuplier se métamorphose. Des arbres s'effacent et laissent place à un large étang aux fleurs de nénuphars roses. Sur la rive ouest, une clairière. À l'est, une forêt. Au cœur de l'étang brumeux trône un gigantesque chêne.

— Bienvenue à Yarontawen.

— Wow... C'est magnifique! Je... s'ébahit James D.

Pat l'ignore une fois de plus. Il pose sa main délicatement sur la surface de l'eau.

— Kata-Révélation.

Le même type de vague de force émane encore de lui et un pont en bois de bambou émerge de l'eau. Au bout

de celui-ci, une silhouette courte et trapue se dessine dans le brouillard. Elle avance vers eux en claudiquant, tout en s'appuyant sur un vieux bâton de bois.

— C'est Yoda? blague James D.

Il ne voit pas le coup venir, mais quand des éclairs jaillissent dans ses yeux, il comprend que Pat Chipchoye vient de l'assommer.