

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 3. La ligue d'or.  
Identifiants : Canadiana 20220019118 | ISBN 9782897837976 (vol. 3)  
Classification : LCC PS8605.O463 S68 2022 | CDD C843/.6-dc23

© 2024 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 | **Canada**

*Édition*  
LES ÉDITEURS RÉUNIS  
lesediteursreunis.com

*Distribution nationale*  
PROLOGUE  
prologue.ca

Imprimé au Canada

Dépôt légal : 2024  
Bibliothèque et Archives nationales du Québec  
Bibliothèque et Archives Canada

JEAN-MICHEL COLLIN  
MIGUEL MARIELLO

SOUS LES  
**STADES**  
DU MONDE

★★★ LA LIGUE D'OR



LES ÉDITEURS RÉUNIS

Autres romans de Jean-Michel Collin  
chez Les Éditeurs réunis

*Sous les stades du monde*

1. *La ligue de bronze*, 2022
2. *La ligue d'argent*, 2023

*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 Eva B.*

*Beaucoup d'amour et trop d'eau frette.*

*Pour Vyctor, Lyam et Rosaly. Pour Maryse, aussi.*

*Le plus merveilleux chaos de l'Univers.*



# PREMIÈRE PARTIE

Des histoires



## PROLOGUE

James D. transpire de tous les pores de sa peau. Saphedia, la dragonne blanche, source incontestée de l'aura, seule autre forme de puissance s'opposant à la magie, rigole. Les écailles blanches de la créature brillent sous le soleil radieux tandis qu'elle observe avec amusement les efforts surhumains déployés par son partenaire. Son enseignement pousse James D. plus loin encore que ses derniers retranchements.

*Dire qu'avant, je n'avais qu'à parcourir les quatre cents mètres de la clairière. Maintenant, je dois me taper des Kata-Aura à une vitesse quasi supérieure à celle de la lumière et je manque de me casser le cou à chaque virage. Tout ça avec une gravité quinze fois plus grande qu'à l'accoutumée.*

— Il fait chaud, non ? ricane la gigantesque créature.

— Pfff, ce n'est pas toi qui supportes une gravité multipliée par quinze.

— Qu'en sais-tu ?

— Oh ! Ça expliquerait sûrement à quel point tu es forte.

Saphedia se dresse aussitôt sur ses pattes et gronde de mécontentement.

— Quand...

Elle s'arrête et pousse un grognement terrifiant à la fin duquel elle reprend :

— Quand cesseras-tu de t'émerveiller devant moi ?

— Mais... mais... je...

Que pourrait-il lui dire ? Il n'y peut rien. Les capacités de Saphedia le renversent.

— Alors ? le somme-t-elle.

Aucune réponse ne vient.

— Je vais donc tout te répéter. Je t'ai choisi. Nous sommes liés. Nous ne faisons qu'un. J'arpenne ce monde depuis cinq mille ans et c'est toi, mon partenaire. Ensemble, nous vaincrons le Peuple d'Or. Ensemble. Alors, redresse la tête. Tu deviens un homme. Ta musculature le prouve, la carrure de tes épaules aussi. Ton âme doit suivre. Accepte notre pouvoir. Tu es mon prolongement et je suis le tien. Oui, j'ai déchiré le dernier Titan comme s'il s'agissait d'un vulgaire chevreau, mais tu as créé le portail qui m'a conduit jusqu'à vous. Crois en toi ! Sinon, notre équipe ne vaudra rien. Tu dois me rejoindre, égaler mes prouesses, ma force. Le jour viendra où ce sera toi qui me sauveras. Tu es un homme-dragon à présent et tu ne courbes l'échine devant personne, pas même moi !

Les épines de la dragonne se hérissent et elle rugit avant de cracher un feu blanc incandescent sur James D. qui l'encaisse sans broncher. Même si les flammes de Saphedia ne l'affectent pas, leur lumière l'aveugle et le feu l'enveloppe d'une chaleur étouffante. James D. place

son bras devant ses yeux et avance tant bien que mal. Le feu d'un dragon ne brûle comme rien d'autre dans l'univers, et il souffle fort aussi. C'est ce qui explique la difficulté avec laquelle l'adolescent peine à avancer. À cause de la gravité supplémentaire qu'il a acquise par son entraînement, James D. a l'impression de porter une planète sur ses épaules.

Malgré tout, il progresse. Il mobilise son aura vers une seule idée.

*Je suis digne de Saphedia.*

Fixé sur cette pensée, il parvient à franchir la barrière de flammes, à vaincre la force du vent pour enfin poser sa main sur la poitrine brûlante de la dragonne, les yeux rivés sur les siens.



# 1

## Catacombes et ossuaires

*Deux ans après les événements de la ligue d'argent*

James D. marche sur le trottoir de la rue Greuze, à Paris. Devant lui, les jardins du Trocadéro apparaissent. Son herbe verte et épaisse invite à la paresse. S'ils n'avaient pas un match qui les attendait, les membres de Team Uprising et lui se trouveraient un coin à l'ombre et ils feraient une sieste digne d'un koala accroché à sa branche.

Derrière les jardins se dresse la tour Eiffel, flèche de bronze traversant l'azur du ciel. James D. l'admire alors qu'il passe une main dans ses cheveux coupés très court : finis, les tresses ou les *dreads*. L'adolescent a maintenant une tête à la Michael B. Jordan.

Une main se pose sur son poignet. Elle glisse le long de sa paume et se faufile entre ses phalanges jusqu'à ce que les doigts s'entremêlent. Un délicieux frisson court le long de son bras, grimpe sur son épaule et plonge dans son cœur.

*C'est incroyable.*

Chaque fois que la peau d'Annalys touche la sienne, James D. secoue la tête, incrédule. Après plus de deux ans, il n'arrive toujours pas à y croire : Annalys DuFleuret

l'aime. Il se penche pour déposer un baiser au creux de son cou. Une odeur de fleurs et d'agrumes émane de ses cheveux turquoise. Il la serre d'un peu plus près.

— Aïe ! dit-elle en souriant.

— Oh ! Encore ta blessure survenue pendant le match contre les Titans ? s'enquiert-il.

— Ouais. C'est guéri, cicatrisé, mais ça reste douloureux. Surtout quand mon amoureux m'enlace avec la force d'un dragon, répond-elle, amusée.

— C'est pas normal. J'en parlerai à Saphedia.

— Mais non, franchement ! Ne la dérange pas avec ça !

— Le pouvoir de ton peuple est de guérir. Clairement, la magie a atteint ses limites. Il faut se pencher vers l'aura.

Annalys marque une pause. La proposition de James D. semble l'intriguer.

— Qu'est-ce que tu vas lui dire ? poursuit-elle.

— Que le poison de ce sale Titan continue de te faire souffrir. Que tu n'arrives pas à prendre le dessus et qu'elle doit augmenter mon niveau d'entraînement pour que je m'assure qu'aucun plan diabolique du Peuple d'Or ne nous fera plus jamais de mal !

— Augmenter ton niveau d'entraînement ! ? Je vois mal comment tu pourrais en faire plus ! s'exclame Annalys.

— Je sais bien, mais le Peuple d'Or passe son temps à nous emmerder. Rappelle-toi ce qu'il a fait peu de temps après notre victoire contre ses sales Titans.

— Ils nous ont envoyé un émissaire chez les Halfélins.

— Bingo! On venait tout juste de gagner notre billet pour la ligue d'or. C'était la fête au village! On chantait, on dansait, on buvait, on mangeait et bang!

— Le messenger est apparu aux portes.

— Eh oui! Finie la fête! Un être magnifique a traversé le village. Ses pas semblaient aussi légers que la brise qui souffle au printemps. Sa peau blanche, ses oreilles pointues et ses cheveux blonds qui rappelaient la dorure du blé m'avaient coupé le souffle. Un bourdonnement bruyant a grondé autour du visiteur. Les deux frères Kapopé ont rempli leur barre d'activation d'un coup et la magie a claqué comme un fouet sous l'impulsion. Nous étions sur le qui-vive. Je me rappelle m'être répété sans cesse : « Des elfes... Les Dorés sont des elfes... »

— Pourtant, ajoute Annalys, ces crapules sont tout sauf merveilleuses.

— C'est ce que Saphedia m'a dit, via notre connexion mentale. Puis les Kapopé l'ont sommé de quitter immédiatement. *L'elfe pas elfe* a ignoré l'avertissement et nous a récité le décret de son roi, Tankar, qui nous a appris que la Coupe des Mondes allait se jouer dans trois ans – une en date d'aujourd'hui –, qu'il rouvrirait les frontières des royaumes de l'En-Dessous et qu'il espérait trouver un adversaire à sa taille. Le doré s'est volatilisé l'instant d'après. Résultat : depuis deux ans, nous sommes sur le qui-vive. Tankar a multiplié les attaques contre nous. On a failli perdre Doc Kapopé lors de notre visite à Lendemer, la capitale de la mode, il y a deux semaines. Ne me demande pas comment les elfes y sont parvenus, mais ils l'ont empoisonné. La Crasse l'a sauvé *in extremis*

en faisant jaillir une chrysalide de la terre : la fleur nécessaire à la fabrication de l'antidote, dont Cochie a le secret. Ce sera quoi la prochaine fois ? Surtout, ce sera quand ? !

— À la Surface, nous sommes en sécurité. Le Peuple d'Or ne peut pas nous atteindre ici, dit Annalys, rassurante.

James D. sent la frustration bouillonner au fond de lui. Il sait que dès l'instant où ses compagnons et lui basculeront dans l'En-Dessous, ils ne seront plus à l'abri. À cette idée, il explose.

— Merde ! s'écrie-t-il, les dents serrées.

Sous le coup de la colère, il se détache de son amoureuse et botte une pierre qui traîne dans le sentier. Le projectile file à une vitesse incroyable et se loge dans le tronc d'un arbre, provoquant une explosion d'éclisses d'écorce et de bois.

Tous les membres de Team Uprising s'immobilisent aussitôt.

Miko, Annalys, Pat, Cochie, La Crasse et le personnel d'encadrement, Louis, Doc et Alastair Kapopé ainsi qu'Ulrich, l'Halfelin, observent la scène, à la fois surpris et amusés.

La Crasse, le Richterrien vêtu d'un complet à la dernière mode, ajuste sa cravate et brise le silence.

— Bon ben, ça confirme ce qu'on pensait, *gang*, affirme-t-il. Le beau James D. peut faire de la magie en surface.

— Il fait de l'aura, le corrige Cochie, en ajustant de grosses lunettes de soleil.

Pour passer inaperçue dans le monde des humains, la Sagiboux est habillée comme une enfant, en plus de porter une casquette. Ulrich, lui, porte des souliers à semelles épaisses qui lui confèrent la taille d'un nain de la Surface. Le subterfuge est parfait.

Une multitude de touristes s'agglutinent à la porte des catacombes de Paris. À entendre les dizaines de langues avec lesquelles communiquent les divers groupes ou familles qui composent la longue file, nul doute que l'osuaire le plus populaire au monde attire toujours – au grand dam des membres de Team Uprising.

— On ne sera jamais à temps pour le flip prévu, affirme Miko, irritée par la fumée de la pipe de l'homme devant elle.

— Ne vous inquiétez pas. Là où nous allons, le temps importe peu, affirme Ulrich, l'Halfelin, avant d'engloutir une grande canette de bière belge.

— Tu bois, c'est terrible, s'étonne La Crasse. C'est incroyable qu'un aussi petit corps supporte autant d'alcool.

— Question d'entraînement! clame Ulrich en tapotant son ventre rebondi.

— Le match est encore projeté partout dans l'En-Dessous? s'enquiert Cochie.

— Absolument, répond Doc Kapopé, toujours vêtu comme un gangster des années 1930.

— Parfait, dit-elle.

James D. sait à quel point il importe pour Cochie que tous les habitants de Yarontawen, la cité des Sagiboux, la voient se battre pour renverser le Peuple d'Or. Et elle le fait avec une noble fierté.

C'est lors du fameux match caché contre les Titans que James D. avait su que leurs exploits franchiraient les frontières et se retrouveraient en direct sur tous les murs de l'En-Dessous. Un sort magique très simple était derrière cette possibilité. Il fallait seulement que le peuple en place au pouvoir le déclenche.

Selon Doc Kapopé, le Peuple d'Or avait commis une erreur en permettant la diffusion du match contre les Titans et cela avait conduit à une série d'événements hors de leur contrôle. Des événements qui, une fois additionnés, avaient révélé une vérité dérangeante pour le Peuple d'Or: on pouvait désormais s'opposer à ses machinations.

D'abord, il y avait eu les gigantesques armures de combat du plan Goldorak, fruits du génie de Louis, d'Alastair et de Doc. Caché en Surface, le trio avait réussi à porter l'hypertechnologie à un niveau inégalé, où la magie s'alliait avec la robotique. Cette créativité avait démontré que des moyens existaient pour contrer le Peuple d'Or.

Ensuite était venu le retour d'une Sagiboux dans l'En-Dessous. En acceptant l'invitation de Team Uprising, Cochie et les siens avaient mis fin à des siècles de retraite, cachés de tous. Le rôle que la Sagiboux avait joué dans la victoire contre les Titans avait été prépondérant. Le message était désormais clair: le peuple de l'Aura existait toujours et il n'avait rien perdu de son panache.

Enfin, lors d'une activation spéciale et instinctive, James D. avait créé un portail dans les nuages. De là avait surgi Saphedia, la dragonne blanche de l'Aura, protectrice des Sagiboux et ennemie légendaire et redoutable du Peuple d'Or lors de guerres plus anciennes que la mémoire. Saphedia avait réveillé un sentiment endormi depuis un millénaire chez les habitants de tous les royaumes : l'espoir.

Team Uprising en était devenu le symbole et sa popularité s'était propagée comme une traînée de poudre. C'était encore plus impressionnant depuis le début de la Tournée Uprising, où l'équipe était partie à la rencontre des peuples de l'En-Dessous. Doc Kapopé et son frère, Alastair, les instigateurs du projet, l'avaient souligné : « En agissant ainsi, nous atteignons trois objectifs : nous tissons des liens entre les royaumes, nous entrons en contact avec des dizaines de façons de jouer et nous finançons notre équipe pour notre entrée dans la ligue d'or. »

— Mon Dieu, c'est ben macabre comme phrase d'invitation ! s'exclame La Crasse alors qu'il passe le seuil de la porte des catacombes.

— *« Arrête, c'est ici l'empire de la mort »*, lit Miko. La Crasse, tu es sérieux ? La cicatrice qui traverse ton visage est le résultat d'une attaque de Titans, des êtres parmi les plus diaboliques et monstrueux que nous ayons rencontrés, et la notion « d'empire de la mort » t'effraie ?

— Aaah ! Ma belle Miko, comment je te dirais bien ça ? J'haïs ça, la mort, les cadavres, les os, les cimetières, les pierres tombales. Ça m'écœure, ça me fait peur, affirme La Crasse en nouant sa longue tignasse brune.

Miko tourne les yeux, avant de réagir, découragée :

— Tu sais qu'on va jouer contre des zombies ?

— *Oh my God!* Ne m'en parle pas, réplique La Crasse en frissonnant de dégoût. Doc, c'est quoi l'idée des zombies ? C'est dégueulasse ! Juste à y penser, je veux mourir !

— Si tu meurs, tu termineras avec les morts-vivants, rigole Doc Kapopé.

— Pfff. Pas drôle du tout. Quand vous, là, les quatre du *staff* – Doc, Alastair, Louis et Ulrich –, vous nous avez vendu l'idée de la Tournée Uprising, il n'a JA-MAIS été question de nous taper des lieux aussi macabres que celui-là !

— N'exagère pas, proteste Annalys, on a vu un paquet de lieux fabuleux depuis le début de la tournée. Rappelle-toi le match au royaume des nymphes. Tout était en lumières et en couleurs pastel. Le terrain, au pied d'une chute, était illuminé par les lueurs de milliers de fées qui voltigeaient autour.

— Ouais, ouais. Sauf que là, ça va sentir la charogne. Je m'attends à pire que les Titans.

— C'était correct, la dernière fois, affirme James D.

— Ben là ? Pourquoi on y retourne si vous avez joué contre eux en ligue de bronze ? rétorque La Crasse.

— En acceptant les zombies, on démontre que nous sommes vraiment LE symbole de tous les peuples de l'En-Dessous, sans exception.

L'argument de Louis force le Richterrien à se taire.

Le silence retombe sur le groupe alors que celui-ci emprunte un corridor désert et quasi invisible à l'œil nu. James D. sent soudainement le bourdonnement de la magie, ce qui signifie que la zone de flip se rapproche. Sans attendre, il remplit ses quatre barres d'activation. Les autres font de même. Le compagnon de Saphedia observe ses camarades autour de lui. Il constate que le visage de son équipe a bien changé en deux ans : les joueurs ont vieilli, ce qui a modifié leur corps, leurs capacités, leur jeu et leur personnalité.

Pat est maintenant le gardien, remplaçant l'ange Gabriel. Sa maîtrise du Kata-Aura lui permet de protéger la cage, sans aggraver sa terrible blessure au dos. Il n'est pas encore rétabli à 100 %, mais il tient à rester utile à l'équipe.

Cochie, la Sagiboux, est une défenseuse impitoyable et rapide. Ces deux dernières années, elle a développé une manière d'insuffler du kata aux autres joueurs, comme si elle téléguidait sa propre aura vers le coéquipier de son choix.

Miko, déplacée au poste d'attaquante, terrorise ses adversaires. Sa relation d'amitié avec Cochie a rapidement évolué : elles se nomment les « Sœurs de combat ». Mais, dans le cœur de Miko, un vide douloureux l'empêche de s'envoler vers le bonheur. Sa vraie sœur, Ayame Ayaki, aperçue lors du match contre les pirates, est toujours en cavale. Pour Miko, le chemin pour la retrouver passe par une maîtrise de la magie de l'ombre pour développer la sphère interdite du *Shadow*. James D. ne comprend pas cette logique. En quoi le fait de maîtriser une magie interdite pourra-t-il aider Miko à renouer avec sa sœur Ayame ?

La Crasse évolue toujours au milieu du terrain. James D. est fasciné par sa capacité d'adaptation, tant dans les parties que dans ses relations avec les autres membres de Team Uprising. Même si, à première vue, son attitude arrogante a bousculé l'ordre établi, sa franche jovialité et son style de jeu sans peur ont fait de lui un coéquipier incontournable. Les joueurs ont tous l'impression de bien le connaître, comme un vieil ami d'enfance qu'on revoit après des années de séparation. James D. ne peut plus s'imaginer partager l'axe central avec quelqu'un d'autre que La Crasse et sa maîtrise de la terre.

Par contre, James D. s'inquiète pour Annalys. Le décès de son meilleur ami, Chris Potter, continue de la hanter. Certes, la licorne et le dragon-phénix vivent une belle et grande histoire d'amour. Or, souvent, James D. constate que sa petite amie a perdu de sa joie de vivre. La mort de Chris, la blessure de Pat et la vérité sur son peuple anéanti par le Peuple d'Or lui pèsent terriblement sur les épaules. Quand elle ratisse les surfaces, on dirait qu'elle ne joue que pour son amoureux.

Les Kapopé sont devenus des managers-influenceurs. Gérer la notoriété de l'équipe, s'efforcer de la faire connaître partout dans l'En-Dessous et raviver l'espoir d'un monde meilleur sont les trois principaux objectifs qu'ils poursuivent. Ils s'y consacrent cœur et âme.

Ulrich est aux anges grâce à cette tournée. Ses amis et lui se lient d'amitié avec des peuples par dizaines, ce qui entraîne des centaines de découvertes en matière de bières et de gastronomie. Le reste du temps, Ulrich

pousse encore plus loin la cohésion de Team Uprising avec des exercices certes farfelus, mais d'une terrible efficacité.

Le Peuple d'Or obsède complètement Louis Pouliot, l'entraîneur. Son seul désir est de collecter le plus d'informations possible sur la nation qui gouverne l'En-Dessous depuis mille ans. Il ne ménage aucun effort et aucun moyen pour concevoir des technologies astucieuses et puissantes pour préparer son équipe, quitte à y laisser sa santé. En deux ans, l'arsenal développé par Louis a sûrement atteint une force impressionnante. Mais personne n'en sait rien, car ce dernier s'isole pendant des heures dans son laboratoire. Seul Paul, l'AV, semble autorisé à briser la solitude de l'entraîneur aux cheveux longs et à la barbe en broussaille.

Paul... L'AV s'aurole toujours de mystère. Il voyage maintenant d'un monde à l'autre. Son intelligence artificielle s'est transformée et elle s'est liée à la magie. L'hypertechnologie de Louis à l'intérieur des armures de combat géantes lors du match contre les horribles Titans aura servi de pont définitif entre les mondes du chat. Rien ne semble à son épreuve. James D. a compris qui était vraiment l'AV – du moins, l'adolescent a saisi le but que poursuivait le chat holographique lors de leur discussion avant le match contre les Titans. Quand Paul l'avait sommé d'être prudent, James D. avait perçu une lueur inconnue dans les grands yeux orange du chat et il avait aussi senti poindre une réelle émotion chez l'AV : Paul s'inquiétait sincèrement pour lui. Il ne s'agissait pas d'une compréhension programmée ni de l'une des nombreuses tentatives du félin bleu d'imiter les comportements humains. Cette fois, c'était pour de vrai. C'est à ce moment que tout était apparu clairement

à James D. : Paul s'humanisait. James D. l'avait questionné et il avait obtenu une réponse époustouflante : le chat avait creusé un champ de recherche en neurobiologie.

« J'ai toujours admiré l'être humain..., lui avait-il confié. Toi, en particulier. Je me rappelle encore quand je t'observais dans l'exécution des gestes les plus banals de ton quotidien, puis, soudainement, quand tu t'émouvais en serrant ta cape, unique héritage de tes parents. Je me demandais alors ce qui pouvait causer un tel changement. Depuis, j'inventorie et je traite des milliers et des milliers d'informations. Je suis enfin tombé sur ce que je cherchais : le cerveau, à partir des circuits de ses neurones, doit être activé par sept ou huit clés chimiques. Je le nomme le chemin de la vie et je l'emprunte. »

— Flip dans une minute.

L'annonce de Doc Kapopé tire James D. de sa rêverie ; dix ronds lumineux apparaissent devant tout le monde.

Le phénix-dragon fixe les ossements qui composent le mur devant lui. Un dilemme occupe son esprit. Il ne sait pas s'il utilisera ses activations.

— Quarante-cinq secondes.

Lors des dix derniers matchs de la Tournée Uprising, il a laissé la magie de côté et, par le fait même, les voix lointaines des phénix, sa nature profonde.

— Quinze secondes.

Sa relation avec ses ancêtres s'effrite. C'est palpable dans leur collaboration. Rien à voir avec les liens profonds qu'il tisse avec Saphedia.

— Bon match ! lui chuchote Annalys, à sa droite.

James D. frissonne de ravissement, mais il est bien vite freiné dans son élan quand La Crasse lui murmure à l'autre oreille :

— Je t'aime, mon beau.

— Quelle tache ! s'écrie James D., mi-amusé, mi-irrité.

— Flip dans cinq, quatre, trois, deux, un.

Le cercle lumineux s'ouvre sous leurs pieds. Le tunnel d'air les aspire vers l'En-Dessous, dans le royaume des zombies.

## TOURNÉE UPRISING

### TEAM UPRISING CONTRE ZOMBIES ACTION

#### *Avant-match ? C'est commencé ?*

— Regardez bien le terrain ; il a changé depuis notre match contre eux, affirme Pat grâce à sa capacité à projeter sa voix.

C'est le même décor funeste qui s'offre à la vue de tous : un cimetière aux pierres tombales cassées, aux tombeaux ouverts, aux fleurs séchées grises et piétinées.

— La surface de jeu est un vrai bordel. James, tu devras faire très attention, car tu pourrais te blesser solide si tu vas trop vite en Kata-Vitesse.

— Ouin... Pas de démonstration de mes nouvelles capacités cet après-midi, répond James D.

— Les lignes de touche, ce sont des clôtures défaites, pleines de clous rouillés, et les buts, des cercueils..., s'exprime La Crasse. Il y a encore des spectateurs sur le terrain. C'est qui, les joueurs? Est-ce un *coach* à côté du but?

Durant sa convalescence, Pat a travaillé une nouvelle capacité basée sur celle de Cochie à transférer son aura. Il arrive maintenant à créer une zone de communication où tout le monde peut discuter.

— Doc, dans quoi tu nous as embarqués? demande Miko.

— On tombe dans vingt secondes. On se concentre, répond Doc Kapopé.

— Le ballon, c'est une vieille affaire tout usée et rapiécée, remarque Annalys.

— Il est de taille cinq, comme en Surface. Dix secondes. Assurez-vous que vos barres d'activation soient remplies, recommande Pat.

Tout le monde se tait et se concentre sur l'atterrissage.

James D. plie les genoux. Ses pieds heurtent le sol et il absorbe le choc avec facilité. Son nez est tout de suite attaqué par une odeur terrible: un mélange de viande pourrie, d'excréments et de vomissure.

— *Oh my God!* s'écrie La Crasse. Je vais être malade. Je le savais. Je vais être malade.

Il se dépêche de régurgiter par-dessus une clôture.

— Je peux pas jouer ici, oubliez-moi, ajoute-t-il en s'essuyant les lèvres.

— Respire par la bouche et fais un homme de toi, lance Miko.

— Ton attitude est indigne d'un champion, affirme Cochie.

— Heille, la petite perruche, est-ce que je te dis comment manger tes crapauds ?

Le visage en sueur, La Crasse est livide comme la mort elle-même.

— Prends le temps dont tu as besoin, dit James D. au Richterrien. Je m'occuperai seul du milieu de terrain. Il faut commencer la partie. Les zombies vont bien finir par réagir, non ? À ce moment, on va essayer d'identifier leurs joueurs. Miko, prends le ballon et remets-le en retrait.

Elle ignore la requête.

— Tout l'En-Dessous et sûrement aussi le Peuple d'Or nous regardent, réplique-t-elle. Un petit *Shadow Strike*, ça ferait revoler du jus de morts-vivants un peu partout. Ce serait bon pour le spectacle.

— Non ! s'exclame Ulrich. Je sais que vous avez hâte d'en finir et de ficher le camp d'ici. Je sais aussi que les zombies se déplacent lentement et qu'ils ont l'air plus ou moins intéressés, mais méfiez-vous ! On ignore comment ils joueront. Mais ce qui est sûr, c'est qu'on doit se concentrer sur le travail d'équipe.

— Ouais, répond Miko, l'air désintéressé. Personne ne joue ! Regardez-les. Ils s'en sacrent carrément. En passant, Pat, on ne connaît même pas les conditions de la victoire.

— T'as raison, j'ai oublié de le dire. C'est assez simple, car ça se résume en un seul mot : survivre.

— Quoi? s'étonne La Crasse. Ils ne vont pas essayer de nous manger la cervelle en plus? Oh non! Je viens de respirer par la bouche. Beurk!

Le Richterrien retourne à sa clôture et vomit à nouveau.

— Relaxe, le fragile! le nargue Miko. Quelqu'un a vu un arbitre?

Aucune réponse. Mais juste à ce moment-là, un zombie se met à charger vers le ballon, suivi de deux autres partenaires. Ils font pitié à voir avec leurs yeux éteints et globuleux, leurs mâchoires disloquées et leurs crânes ouverts. De plus, leurs vêtements déchirés révèlent des corps squelettiques dont les lambeaux de chair qui pendouillent empestent la pourriture.

James D. n'hésite pas un instant. Il se rend au cercle de mise en jeu, passe devant Miko et envoie le ballon vers Cochie.

— James! s'étonne Miko. C'est moi qui fais ça!

— Ha! ha! Petite blague pour détendre l'atmosphère!

— Attention! s'écrie Miko.

Trop tard: un zombie qui se promenait du côté de Team Uprising intercepte le ballon.

— Quoiiii? Mais comment on fait pour savoir qui joue? s'exclame Cochie.

— Je m'occupe du petit tricheur. *Shadow* racine!

Une ombre brumeuse sort du sol. Sa forme se trouve à mi-chemin entre un tentacule et une racine. Miko saisit la cheville droite du mort-vivant et l'arrache dans un craquement sinistre et gluant.

— Ark! clame Annalys.

L'amputé ne semble nullement embêté par sa nouvelle condition, car il file vers le filet de Pat. Excités par la tournure du match, une demi-douzaine de zombies tranquilles jusque-là s'animent et foncent eux aussi vers le but.

— C'est illégal! s'écrie Cochie.

Le zombie tire au but à l'aide de son moignon.

La frappe, bien que vive, ne pose pas de problème à Pat qui la stoppe. Les autres zombies s'immobilisent tous et fixent le gardien de Team Uprising.

Pat se relève, mais une nausée violente le saisit à la vue du ballon. Celui-ci dégouline du sang épais du zombie auquel se mélangent des fragments d'os, de muscles et de peau. Il étire les bras pour éloigner la sphère de ses yeux et de son nez. Un autre mort-vivant sort de la terre et frappe le dessous du ballon avec son crâne à moitié ouvert. La balle tombe au sol, ce qui déclenche une scène digne d'un album d'Astérix. En effet, les zombies postés autour du filet se jettent sur le précieux trésor et commencent à se battre entre eux. Au milieu des doigts, des orteils, des oreilles et des dents gâtées qui virevoltent dans tous les sens, l'un des zombies sort du tumulte, deux jambes en moins. Or, la vitesse avec laquelle il se

déplace au sol à l'aide de ses bras surprend Pat, qui n'a d'autre choix que de le regarder traîner le ballon avec sa bouche jusque dans le but.

## TEAM UPRISING 0 - ZOMBIES ACTION 1

### *Trop nombreux!*

— Honnêtement, c'est le but le plus humiliant que j'ai encaissé de ma vie. Ark! se décourage Annalys.

— Devant l'En-Dessous au complet, en plus! renchérit Miko.

— Ils ont droit à combien de joueurs? Pas moyen de le savoir? Il est où, l'arbitre? s'énerve Cochie.

— Je pense qu'on n'aura aucune réponse à tes questions. Vous allez devoir vous adapter, crie Ulrich des lignes de côté.

— Louis, t'as pas un gadget pour nous aider un peu? demande James D.

— Justement, prenez les objets que les drones vous apportent et posez-les sur votre bouche et votre nez.

Six appareils de la taille et de la forme d'une libellule fendent le ciel et livrent leur précieux colis aux joueurs: de petites pastilles. James D. obéit et il en place deux aux endroits indiqués.

Aussitôt, elles s'ouvrent et se déploient sur son visage à la manière d'un maquillage translucide.

— C'est un filtre hypertechnologique, explique l'entraîneur. Il purifie et parfume l'air que vous respirez.

— Heille, le beau Louis, je t'ai déjà dit que je t'aimais? s'excite La Crasse. Ça me revigore, ton affaire! Comment t'as su que mon odeur préférée, c'est la lavande? Hmmm!

— Bon, on s'y remet? demande Miko. Moi, oui, en tout cas. *Shadow ball*.

Une cinquantaine d'images de ballons apparaissent autour d'elle. Quand elle frappe le ballon principal, les autres suivent et mélangent leur trajectoire. Ça n'affecte nullement les zombies, qui répliquent en plaçant autant de leurs semblables sur le chemin de l'attaque de Miko.

— Ça compte pas! s'exclame Annalys. Pis c'est dégueulasse, Miko! Le terrain est jonché de membres écœurants à cause de toi. Tes balles ont tout arraché et ça n'a rien donné.

— Ouais...

— Je m'en occupe, affirme La Crasse, un nouvel homme depuis l'intervention de Louis.

Le Richterrien file dans le camp adverse. Sous les yeux hagards et vides de ses adversaires, il reprend le ballon et l'envoie à Annalys.

— Bien, maintenant, on conserve le ballon. Aucune activation. Juste des passes: on va observer leurs réactions. Formation en étoile et mouvement en trois temps.

Tout le monde acquiesce et se positionne. Team Uprising commence ensuite une série d'échanges de balle suivie d'une rotation de positions rodées au quart

de tour. Les spectateurs de l'En-Dessous pourraient croire à une chorégraphie tellement les joueurs sont précis.

Les zombies, eux, ne sont nullement impressionnés. Ils ne donnent aucune chance de marquer à l'équipe de la Surface même si celle-ci contrôle le ballon. La tactique de l'ennemi est simple : chaque fois qu'un zombie échoue dans sa tentative de mettre fin au manège des adversaires, trois de ses compatriotes en décomposition surgissent du sol.

Après une trentaine de passes consécutives, le nombre de zombies en action frôle la soixantaine. La formation étoile de Team Uprising souffre, et ce qui devait arriver arriva. Un mort-vivant intercepte le ballon. Les zombies s'agglutinent autour de leur coéquipier, sans se battre cette fois, et ils foncent vers le filet. Team Uprising, tout comme Pat, n'y peut rien. La légion de décrépits ensevelit Pat et le but adverse.

## TEAM UPRISING 0 - ZOMBIES ACTION 2

### *Le secret des zombies!*

— Pat ! crie James D., horrifié par la scène.

Le phénix saute dans le tas. Aucun zombie ne démontre d'animosité.

— Pat ! appelle-t-il de nouveau, en plein cœur de la légion.

— Ici!

Le pauvre Pat est affalé au fond du but, le ballon entre les mains.

— Ça va? Ils t'ont mordu? s'enquiert James D.

— Non, pas du tout. Ils m'ont juste submergé et entraîné dans le fond de ma cage comme si j'étais un gentil petit homard.

Graduellement, les zombies se replient dans leur zone.

— Fiou. J'aurais pas voulu te voir en mort-vivant, affirme James D. en l'aidant à se relever.

— J'ai remarqué quelque chose: ils reçoivent des ordres. Ils pourraient échanger entre eux, un peu comme nous. J'ai capté un signal guttural.

— Avez-vous compris ce que Pat vient de dire, les autres? s'enquiert James D.

— Oui, répondent-ils en chœur.

— Il faut repérer leur chef et l'antenne avec laquelle il transmet ses ordres, soumet Cochie.

— Ben là, c'est facile, affirme La Crasse. C'est sûr que c'est la grosse affaire là-bas, en haut de la vieille estrade toute défaite.

James D. regarde dans la direction indiquée. Effectivement, un immense zombie, observe la scène. Il n'a pas l'air hagard, comme ses congénères. Plus éveillé, il ne fait aucun doute qu'il suit la partie.

— Bon, il faut le mettre K.-O. pour gagner, constate Miko.

— Absolument, approuve Annalys.

— Impossible pour moi de passer en mode Kata-  
Dragon, dit James D. Le terrain est inégal et je causerais  
plus de dommages que de bienfaits. Fait chier.

— Et tes pouvoirs de Phénix ? suggère Miko. Tu pour-  
rais le péter avec un vol de cendres pendant que je tente  
un *Shadow Strike*.

— Non. Mettons que j'ai coupé les liens avec ma  
nature profonde ces derniers temps.

— Bon... Dans ce cas, je vais tenter un *Shadow Strike*.  
Je sais que vous aimez pas ça, mais on doit agir !

Nul ne répond.

— Qui ne dit mot consent. *Shadow Strike*.

Le ballon se charge de l'énergie mauve, sans pitié et  
mortelle, de Miko.

Les zombies s'empilent les uns sur les autres pour éri-  
ger un mur entre la menace et leur chef. Leur quantité  
croît sans cesse ; un nombre incalculable de créatures  
damnées surgissent du sol.

— Ouin ben, ma belle Miko, t'es mieux de charger  
ton ballon fatal au plus vite parce qu'ils sont une trâlée.  
Une bonne centaine, certain, observe La Crasse.

— Au lieu de te pâmer, fais quelque chose. T'es pas  
un Richerrien ? Le sol et ses profondeurs, c'est pas ton  
affaire ? réplique-t-elle, l'air sombre.

— Hors de question que j'appelle mes cocottes  
géantes. Mes belles petites taupes version Godzilla ris-  
queraient de s'empoisonner avec toute cette terre viciée.

— Euh... Miko, intervient Annalys, je pense que tu devrais agir. Leur nombre a doublé depuis quelques secondes.

— Pas grave.

Le ballon file à toute vitesse vers le mur de décrépits. Une lumière mauve et puissante auréole le projectile qui traverse le terrain jusqu'à la muraille. Quand il entre en contact avec les zombies, le ballon tranche net les corps et passe à travers la clôture.

Le zombie en chef observe la scène, impassible. L'inévitable se produit et la sphère maudite de Miko découpe littéralement le leader, de la moitié du torse jusqu'à une épaule. Ce dernier ne bronche pas, insensible à la douleur. Un sourire satisfait se dessine sur son visage troué. À l'aide de la main qui lui reste, paume vers le haut, il fait un geste lent et assuré qui commande à ses sujets de se relever. Le sol se met aussitôt à trembler et des zombies par centaines en jaillissent.

— OK, c'est assez ! dit Doc Kapopé.

Immédiatement après, il surgit sur le terrain.

Son allure chic, au *look* gangster des années 1930, jure avec le décor lugubre du terrain.

— Épurement-tsunami.

Un grondement colossal suit l'activation de Doc Kapopé jusqu'à ce qu'une vague haute de quatre étages s'élève à l'extrémité du terrain, du côté de l'ennemi. L'onde océanique s'abat ensuite sur la multitude de zombies qu'elle balaie loin, très loin.

James D. écarquille les yeux. Il craint que l'eau les submerge aussi, ses compagnons et lui.

Mais la vague se bute à un champ de force invisible et elle s'évapore devant leur moitié de terrain.

*Quelle force, c'est irréel!*

— Allons-nous-en, déclare-t-il. On a survécu, donc on a gagné. De toute façon, ils n'ont respecté aucune règle.

L'équipe au complet se réunit autour de Doc Kapopé, y compris Alastair, Ulrich et Louis.

Des cercles lumineux apparaissent sous leurs pieds.

— On retourne à la Surface. Je n'aime pas ça ici, dit le génie informatique.

À peine finit-il sa phrase qu'un magnifique elfe, à la peau au halo d'or et aux oreilles pointues, sort de terre et plante un poignard en plein cœur d'Ulrich, l'Halfelin.

Tous les membres de Team Uprising poussent des cris d'horreur, sauf James D. Une rage épouvantable l'incendie. Sa nature profonde s'ouvre sous le coup de l'émotion. Des centaines de voix lointaines hurlent leur colère dans sa tête. James D. perd le contrôle et sa peau passe rapidement du rouge à l'incandescent.

— Non! Ne fais pas ça! gronde la voix de Saphedia au-dessus du tumulte.

James D. ignore la supplique de son amie millénaire.

— Lance radiante, prononce-t-il.

— Non, se désole Saphedia.

Les phénix poussent un cri de guerre hors du commun. Ils célèbrent le déploiement ultime de leur puissance.

James D. fonce sur l'assassin du Peuple d'Or. L'adolescent devient un trait lumineux blanc affûté qui vole à ras de terre.

L'elfe s'ouvre un portail pour y disparaître.

Le phénix n'hésite pas un seul instant. Il vise le cœur du doré.

Tout se passe en même temps, l'espace de trois battements de paupières.

Saphedia fait une sinistre annonce, la voix remplie d'une tristesse infinie :

— Tu as maintenant le pouvoir de tuer un dragon, James D.

L'elfe éclate de rire.

— Parfait ! se réjouit l'assassin alors que James D., tel un spectre de flammes, traverse sa poitrine.

Le phénix perd tout contact avec la réalité. Il tombe dans le vide, avec le corps inerte de l'elfe à ses côtés. Puis, sans avertissement, il chute lourdement sur un plancher de pierres noires, froides et lisses. Sa vue s'embrouille, l'air quitte ses poumons et une douleur brûlante lui ceinture la poitrine.