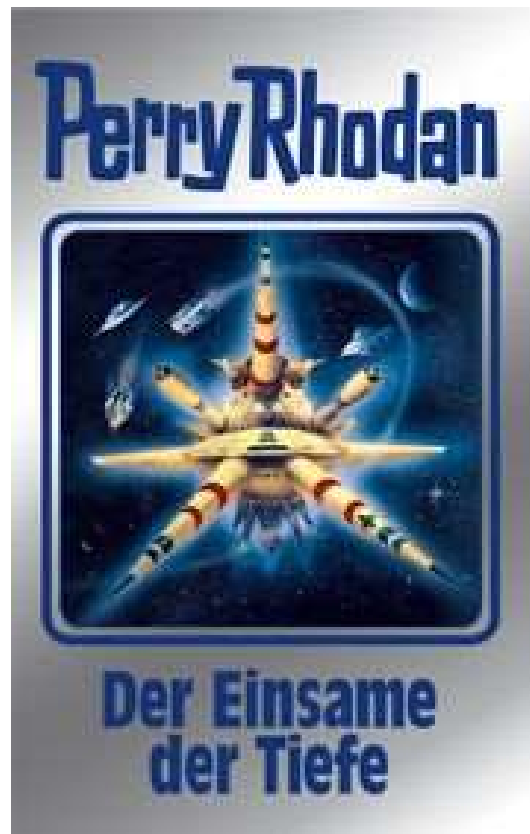


CHRONOFOSILES

Perry Rhodan – cycle 18

« Chronofossiles »



7

# Le Solitaire de l'Abîme

(résumé)

## Présentation

*Dans un sens... je suis Ordoban.*

C'est par cette phrase que se termine le Perry Rhodan 379, *Le Nouvel Ordoban*, et donc l'édition française de Perry Rhodan, laissant le lecteur sur sa faim.

À défaut d'une suite sous forme de romans, des résumés détaillés des volumes suivants sont maintenant proposés sur le site [www.perry-rhodan.fr](http://www.perry-rhodan.fr). Ils sont établis à partir des volumes argentés, offrant ainsi une continuation de l'édition française. Ce document présente aussi un résumé plus synthétique et une annexe mettant les projecteurs sur un élément important de l'histoire.

Le cycle 18, intitulé *Chronofossiles*, s'étend du fascicule 1200 (août 1984) au fascicule 1299 (juillet 1986). La parution en volumes argentés est actuellement en cours et s'étendra du volume 143 (paru en septembre 2018) au volume 158 (à paraître en mai 2022).

La liste ci-dessous précise également à quels numéros de l'édition française ils auraient correspondu si la traduction s'était poursuivie.

143	• Ordoban	380/381
144	• Trois Chevaliers de l'Abîme	382/383
145	• L'héritage d'Ordoban	384/385
146	• Roulette psionique	386/387
147	• Psychogel	388/389
148	• La puissance du Rêveur	390/391
<b>149</b>	<b>• Le Solitaire de l'Abîme</b>	<b>392/393</b>
150	• Stalker	394/395
151	• Fièvre stellaire	396/397
152	• Les Ingénieurs Spatio-Temporels	398/399
153	• La Suite du Guerrier	400/401
154	• La fièvre du Codex	402/403
155	• Le conflit kartanien	404/405
156	• Le Jeu de la Vie	406/407
157	• Stalker contre Stalker	408/409
158	• Dans le jardin d'Estartu	410/411

## Résumé du cycle en cours

### ORDOBAN

Nachor du Loolandre explique aux Terraniens l'origine de l'Armada Infinie. L'Univers est parcouru par le Code Moral, un ensemble de champs psioniques chargés d'informations, analogues aux gènes des cellules vivantes. Après la disparition de l'un d'eux, Triicle-9, une flotte fut rassemblée par le Saddreykar Ordoban pour le retrouver.

Carfesch apparaît sur le *Basis* et explique que partout où Perry Rhodan a accompli un acte décisif, il a laissé une minuscule trace psionique de sa structure mentale, comme dans l'Est galactique, le Monde-aux-Cent-Soleils ou Andromède. Les Cosmocrates qualifient ces lieux de Chronofossiles. Il faut les préparer à l'arrivée de l'Armada Infinie qui les activera.

Atlan et Jen Salik sont amenés dans la galaxie Cor pour accéder à l'Abîme, le lieu d'origine du Gel-Rubis.

L'Armada Infinie arrive en périphérie d'Androbêta début décembre 427 NDG, mais Kazzenkatt, l'Élément-Pilote du Décalogue des Éléments, réussit à enlever Perry Rhodan.

Perry Rhodan et un androïde au service de Kazzenkatt, Waylinkin, sont projetés dans le passé, en 2402 après J.-C., quatre jours avant l'éradication des Deux-Nez par les Maîtres Insulaires, le but étant de démoraliser le Terrien.

Un Chronaute, une créature capable d'évoluer dans le temps, sauve Perry Rhodan à temps. Avec l'aide des Chronautes, tous les Deux-Nez sont enlevés juste avant leur extinction et amenés en 428 NDG. L'opération réussit et l'activation du Chronofossile Androbêta provoque une onde de choc qui détruit une partie de l'ancrage du Gel-Rubis.

Le Décalogue des Éléments lance une attaque contre l'Armada Infinie en route pour les Nuages de Magellan et subit une défaite.

Dans les Nuages de Magellan, un groupe de Margénans a pris la forme de Bi-Conditionnés

pour semer la terreur mais les habitants se fient à une entité appelée le Bon Esprit de Magellan. Celui-ci s'avère être l'empreinte mentale de Perry Rhodan, transformée par le néo-howalgonium de Baykalob. Il pacifie les Margénans en leur faisant se rappeler qu'ils sont en fait des Gys-Voolbeerah manipulés par le Décalogue des Éléments.

### *TROIS CHEVALIERS DE L'ABÎME*

Atlan et Jen Salik sont envoyés dans l'Abîme, le lieu d'origine du Gel-Rubis, une couche multidimensionnelle qui sépare cet univers des autres continuums du multivers. Ils doivent prendre contact avec les Ingénieurs Spatio-Temporels qui construisent un remplacement pour Triicle-9. Ils arrivent dans la ville de Starsen entourée d'un mur infranchissable. Elle est habitée par divers peuples régis par un système rigide de statuts. Deux organisations s'y partagent le pouvoir : les Gériocrates et la Fraternité. Ils apprennent l'existence de l'influence grise qui retire leur force vitale aux êtres vivants. La Gériocratie et la Fraternité sont dirigés par deux individus ayant succombé à l'influence grise : les Seigneurs Gris.

Le Seigneur d'Acier, un mystérieux personnage apparu à Starsen cinq années plus tôt, se révèle être Lethos-Terakdschan. Atlan part à sa recherche et doit affronter certains de ses agents qui abusent de leur position. Il finit par entrer en contact avec Lethos-Terakdschan qui se trouve dans une projection du Sanctuaire de Kesdschan. Il lui apprend que la vie grise isole Starsen du reste de la Terre de l'Abîme depuis des millénaires et empêche le Vagenda, un point central qui s'alimente depuis le réservoir d'énergie psionique universelle, d'acheminer de l'énergie vitale. Atlan devient un Chevalier de l'Abîme.

Jen Salik s'arrange pour mettre en contact deux grands accumulateurs d'énergie vitale situés dans les cavernes sous la ville. Il met fin à l'exploitation dévoyée de l'énergie et provoque l'effondrement du système de société mis en place dans la cité.

Alors que l'influence grise pénètre soudain en force dans Starsen, Jen Salik s'arrange pour que les deux accumulateurs se déchargent d'un coup. Le blocus entourant Starsen saute et un torrent d'énergie vitale déferle sur la ville, anéantissant toute l'influence grise.

Atlan, Jen Salik et Lethos-Terakdschan franchissent une porte-transmetteur pour rejoindre le Vagenda qui a requis leur aide.

*L'HÉRITAGE D'ORDOBAN*

Des apparitions insolites ont lieu sur le *Basis*, puis le Cosmocrate Tiryk, sous l'apparence de Nachor, apparaît. Il vient pour organiser le « plus grand spectacle de l'Univers ». Un chapiteau est déployé sur la coque du vaisseau et des numéros fascinants s'y déroulent. Il s'avère finalement que Tiryk est un imposteur. Tout l'équipage est plongé dans l'inconscience.

1-1-Helm, le maître de la base Matrice, veut créer une armée de super-combattants à partir de l'Oxtornien Stalion Dove qui s'est retrouvé prisonnier sur la base. Il le contraint à affronter des clones successifs. Albert Einstein, un androïde créé par 1-1-Helm, lui vient en aide et le met en contact avec le Terranien Giffi Marauder prisonnier de la base Armurerie. Il s'arrange aussi pour qu'il reçoive un okrill comme compagnon, Peruz.

Stalion Dove, Peruz et Giffi Marauder affrontent les forces du Décalogue, aidés par des créatures issues des rêves des Géants de l'Espace.

L'amiral Normorken Shik, un Gazbirdien, est prisonnier depuis longtemps dans la base Armurerie, comme de nombreux autres êtres. À la tête d'une armée d'anciens prisonniers, il combat à l'intérieur d'Armurerie.

Les Géants de l'Espace s'éveillent et tous les prisonniers viennent renforcer l'armée de Normorken Shik. Lors des opérations, le *Basis* est libéré et le Protoplasme Central qui était enfermé sur Matrice est envoyé sur Margin I où il neutralise le protoplasme de haine. Lors de combats, la base Matrice est détruite. Les rebelles s'emparent d'Armurerie. Seule Dépôt reste entre les mains du Décalogue.

À l'aide de transmetteurs, du protoplasme sain est injecté dans le protoplasme de haine sur le Monde-aux-Cent-Soleils. Malgré les moyens déployés par Kazzenkatt, les Bioposis redeviennent normaux. Le Monde-aux-Cent-Soleils est perdu pour le Décalogue des Éléments qui se retire.

Normorken Shik et les rebelles partent à la recherche de leurs mondes d'origine. Stalion Dove les accompagne.

L'Armada Infinie s'approche du Monde-aux-Cent-Soleils et l'activation du Chronofossile se produit. Une hyper-onde de choc se manifeste près du Gel-Rubis. Un autre effet est que les

Bioposis font un bond dans l'évolution. Ils sont désormais capables d'émotions.

Nachor et Vishna partent avec le *Syzzel* vers les dépôts mentaux d'Ordoban répartis dans l'Armada Infinie. Les canaux psioniques qui les interconnectaient se sont éteints. Quand Nachor pénètre dans l'un d'eux, il revit une séquence des souvenirs d'Ordoban, mais à chaque fois, une influence extérieure les altère dans un sens négatif.

Le responsable est en fait Saddreyu, ou plutôt un agent du Chaos qui a jadis pris sa place. Il peut être éliminé alors que Nachor fusionne pour de bon avec Ordoban.

### *ROULETTE PSIONIQUE*

Les Abakiens, autrefois un peuple joyeux, sont devenus moroses en raison de l'influence grise. Le jeune Bonsin, toutefois, a gardé sa joie de vivre. Ses parents l'emmènent auprès de Maître Dovhan. Comme tous les Tizides, celui-ci se livre à des expériences génétiques pour le compte de Lord Mhuthan, un Seigneur Gris. Bonsin est doté de parafacultés et quand on cherche à s'en prendre à lui, celles-ci se déchaînent. Maître Dovhan est tué dans l'explosion de sa station de recherche.

Atlan, Jen Salik et Lethos-Terakdschan sont arrivés dans ce secteur. Tandis que Lethos-Terakdschan se joint à Bonsin, Atlan et Salik sont emmenés dans une station Eugen, une des nombreuses stations tizides de la Terre de l'Abîme. Ils ont la surprise de rencontrer un Halutien, Domo Sokrat, dont un de ses ancêtres est jadis parvenu dans l'Abîme. Il accepte de devenir l'Orbital d'Atlan. Les trois sont appelés par Lord Mhuthan.

Lethos-Terakdschan et Bonsin sont confrontés à des projections mentales créées par Bonsin qui puise de l'énergie dans des sources psioniques sauvages. Ils sont pris à bord de la nef de Lord Mhuthan où se trouvent déjà Atlan, Jen Salik et Domo Sokrat. Ils s'échappent tous, puis Lethos-Terakdschan fait de Bonsin son Orbital.

Ils arrivent à Korzbranch, une colonie fondée par Domo Sokrat pour aider les égarés, où ils sont attaqués par des Ratans, des lézards volants, et les Paladins, des guerriers synthétiques. En se rechargeant en énergie psionique, Bonsin peut créer un tunnel d'énergie vitale menant au pays voisin de Schatzen. Là, des archivistes s'occupent de musées contenant des artefacts du passé. L'un de ceux-ci est le Tabernacle de Holt, un coffret doté de conscience. Il décide de se joindre au groupe d'Atlan.

Les forces de Lord Mhuthan envahissent le Pays Schatzen. Atlan et ses compagnons réussissent à les vaincre. Ils partent ensuite pour le Pays Mhuthan.

En approchant de l'ancien accumulateur d'énergie vitale du Pays Mhuthan, Domo Sokrat, Atlan et Jen Salik succombent à l'influence grise. Une armée dirigée par Lethos-Terakdschan arrive. Bonsin provoque une explosion d'énergie vitale qui libère tout le Pays Schatzen de l'influence grise. Atlan, Jen Salik et Domo Sokrat recouvrent leur libre arbitre.

La Chyline Clio de l'Eau Pourpre vit au Pays Vanhirdekin. Les Chylines, ou Fabricants de Jouets, sont un des plus vieux peuples de la Terre de l'Abîme. Ils ressemblent à des champignons de trois mètres et demi avec une énorme bouche. Ils peuvent produire tout appareil dont les informations sont enregistrées dans leur ADN. Les dômes-transmetteurs de la Terre de l'Abîme s'activent soudain, entraînant un important déplacement de populations. Clio est confrontée à des Exterminateurs, qui constituent une sorte de police de l'Abîme, chargée de faire respecter les Lois de l'Abîme. Elle rencontre Atlan et ses compagnons.

Jen Salik la prend comme Orbitale. Ils plongent dans le flot d'énergie vitale pour parvenir de cette façon jusqu'au Vagenda.

### *PSYCHOGEL*

L'équipe du journaliste Krohn Meysenhardt qui opère depuis le vaisseau *Kisch* est engagée par Julian Tifflor pour assurer la couverture médiatique de l'arrivée de l'Armada Infinie dans la Voie Lactée.

Perry Rhodan et Taurec pénètrent à l'intérieur du Gel-Rubis. Taurec explique que ce que les Cosmocrates appellent le Code Moral est un programme de création universelle. Chaque champ psionique, ou cosmonucléotide, contient le programme complet de l'Univers et définit les lois physiques. Chacun agit sur une région de l'Univers. Suite à la mutation de Triacle-9, la région dont le champ psionique est responsable s'est transformée en négasphère, une zone où il n'existe plus aucune stabilité, plus de loi naturelle.

Sur le *Kisch*, un froid terrible s'est installé, non physique, mais psychique : le psychogel. Tout l'équipage est évacué puis le vaisseau s'éloigne.

Le *Kisch* pénètre dans le système de Pliyirt, dont la deuxième planète est Zülüt, habitée par des Bleus Hanns. Vingt mille Cryos, des êtres appartenant à divers peuples qui, comme Yürn, sont revenus du Négamonde, se trouvent sur la planète. Dans leur ensemble ils forment l'Armée de Glace.

Tous montent à bord de deux vaisseaux hanns ainsi que sur le *Kisch* et quittent le secteur.

Une masse se matérialise dans le tunnel laissé par la Flamme-Signal, la planète Chort, autour de laquelle se trouvent vingt mille vaisseaux d'origines différentes qui avaient tous été projetés dans le Négamonde. Le but de l'Armée de Glace est de barrer le chemin à l'Armada Infinie dans son voyage vers Gatas. La flotte émet une aura qui génère le psychogel dans un diamètre de dix années-lumière.

La flotte des Cryos, dirigée par Kazzenkatt, met le cap sur Gatas. Perry Rhodan qui s'est rendu sur place déconseille aux Bleus d'attaquer. Le psychogel agit et le froid commence à se répandre sur la planète.

Yling Reece, une assistante de Geoffry Abel Waringer, déclenche le dispositif Selphyr-Fataro, projetant Chort avec l'Armée de Glace dans le Négamonde, et se sacrifiant elle-même.

L'Armada Infinie jusque-là en attente dans le halo de la Voie Lactée, arrive et le 30 novembre 428 NDG, le Chronofossile Gatas est activé. L'étape suivante est la Terre.

Un inconnu se faisant appeler l'Avertisseur diffuse des messages avec des visions d'apocalypse.

Au nord de Terrania, la Garderie de Leo dirigée par Leonard Froid s'occupe d'adolescents orphelins. L'un d'eux est Iris, qui se déplace sur un fauteuil flottant et se montre apathique. Elle est apparue trois ans plus tôt.

Deux femmes viennent voir Iris, Belice et Gesil. Iris est en fait Srimavo. Les trois femmes sont des incarnations de Vishna, apparues suite à des reconstructions partielles de l'Empire Viral. Réunies, elles forment la véritable Vishna. Elle s'exprime à la Terravision. Elle annonce que finalement, l'Armada Infinie va pénétrer dans le Système Solaire pour activer le Chronofossile Terre, ce qui entraîne une explosion de joie dans la population.



**LA PUISSANCE DU RÊVEUR**

Ronald Tekener cherche à identifier le mystérieux Avertisseur. Il est assisté par Srimavo qui, en quelque temps, a vieilli de quelques années et est maintenant une jeune femme jouant sur la séduction. Tout indique que l'Avertisseur a utilisé les installations de Nathan. Les soupçons se portent sur trois sénateurs hanséatiques : Timo Porante, Celeste Maranitaires et Patricia Kolmeth. Patricia Kolmeth s'est jointe à un club de streamers, qui, grâce à un appareil spécial, peuvent projeter leur esprit dans les flux trivid. Elle peut faire ainsi apparaître l'image de l'Avertisseur. Les trois sénateurs sont déchus de leur poste.

En décembre 428 NDG, l'Unité 3017 de l'Armada Infinie du peuple des Saskrooj pénètre dans le système d'Aptut, suscitant une inquiétude de la population. La famille de Pholo Baal suit les événements sur la trivid. Des murs énergétiques se forment autour de villes.

Ronald Tekener, commandant de la flotte spécial Tsunami, cherche des informations sur l'Avertisseur. Il se rend avec Jennifer Thyron et Srimavo sur le vaisseau *TS-114* et découvre que l'Avertisseur et les trois sénateurs Timo Porante, Celeste Maranitaires et Patricia Kolmeth y ont séjourné. Il finit par se rendre sur la Lune où Homer G. Adams affirme être l'Avertisseur. Tekener voit toutefois une silhouette argentée qui lui fait aussitôt oublier cette rencontre.

Douze Machines du Décalogue des Éléments pénètrent dans le Système Solaire.

Divers incidents se produisent sur la planète Trakarar. Perry Rhodan se rend sur place pour voir ce qui se passe. Il est enlevé par une silhouette en capuche, qui se révèle être une jeune Anti de quinze ans, Pathythia Baal. Elle explique qu'après avoir découvert sa faculté de générer des hologrammes réels, elle s'est livrée à des expériences. L'arrivée d'une flotte de l'Armada Infinie a été le sujet idéal.

Sous les ordres de Ronald Tekener, les Tsunami 1 à 12 se dirigent vers les douze Machines qui ont pénétré dans le Système Solaire. Ronald Tekener pénètre dans l'une des Machines avec une équipe. Ils découvrent plein de corps robotiques dépourvus de cerveaux organiques. Il est déterminé que onze des Machines en protègent une autre qui est appelée la Machine Blanche. Ronald Tekener, Srimavo et les mutants s'y rendent et arrivent dans une salle gigantesque où se trouvent des milliards de cerveaux d'Anin An.

Ils repartent. Peu près, les Machines explosent, alors qu'un rayonnement propre à un

transmetteur fictif est détecté.

L'analyste en communications Fredo Gopher s'intéresse aux objets qui circulent sur la Terre depuis l'explosion des Machines. Baptisés Technosats, ils sont de forme ovoïde de cinquante centimètres de long, avec à l'intérieur un fluide dans lequel baigne le cerveau organique d'un Anin An. Gopher est contacté par des scientifiques travaillant pour le gouvernement.

Très vite, les Technosats se connectent au réseau de communication terrestre et provoquent des dysfonctionnements plus ou moins importants. Ils exercent ensuite un effet hypnotique sur la population, la plongeant dans un état de transe, il n'existe que quelques immunisés.

Le *Basis* se place en orbite terrestre et Rhodan se rend par transmetteur au siège de la Hanse. Peu après, il part avec une *Gazelle* pour le laboratoire de Fredo Gopher. Dès son arrivée, il réalise qu'il est tombé dans un piège. Des Technosats se mettent à briller et forment un dôme au-dessus de lui.

Fredo Gopher réussit à isoler 1-1-Nannor, le chef des Anin An, et le pouvoir des Technosats s'effondre. Avant de s'éteindre, 1-1-Nannor raconte l'histoire des Anin An, qui faisaient autrefois partie de l'Armada Infinie, mais le Maître des Éléments les a détournés de leur fonction. L'appel d'Ordoban vient de nouveau de leur parvenir et Ils sont partis pour l'Armada Infinie.

La situation redevient peu à peu normale sur Terre.

Gesil apprend à Perry Rhodan qu'elle est enceinte.

Perry Rhodan discute avec Taurec dans une pièce quand un Bleu apparaît et se révèle être l'Immortel. Il l'informe que l'activation du Chronofossile Éden II est déjà préparée. Il montre des images de l'Abîme où l'on voit Atlan et Jen Salik chuter dans un gouffre.

Le Maître des Éléments dit à Kazzenkatt de faire appel à l'Élément des Ténèbres. L'entité enveloppe tout le Système Solaire et enlève la conscience de Perry Rhodan. Sollicité par Vishna, l'Empire Viral s'attaque à l'Élément des Ténèbres. Celui-ci est repoussé pour de bon, et avec lui Kazzenkatt qui est englouti.

Perry Rhodan réintègre son corps. Il déclenche alors l'activation du Chronofossile Terre.

## Au royaume des Jaschemes

Fascicule Perry Rhodan n° 1236 : *Im Reich der Jaschemen* (H.G. Ewers, mai 1985)

### CHAPITRE 1

Atlan, Jen Salik, Domo Sokrat, Clio de l'Eau Pourpre, Lethos-Terakdschan et Bonsin se matérialisent dans un paysage herbeux devant un accumulateur d'énergie vitale. Ils comprennent qu'on les a retirés du flot d'énergie vitale. L'accumulateur d'énergie vitale les informe qu'ils sont au Cyberland, le royaume des Jaschemes, les Techniciens de l'Abîme.

Contrairement à ses congénères, le Jascheme Caglamas Vlot s'intéresse à ce qui se passe en dehors du Cyberland, tenu à l'écart des désordres de la Terre de l'Abîme. Il a intercepté des étrangers qui se déplaçaient dans le flux d'énergie vitale et prend une forme mêlant les apparences de trois d'entre eux. C'est maintenant un humanoïde à peau bleue de trois mètres et demi de haut avec des cheveux blonds.

Clio s'éloigne. Ses compagnons la suivent vers une forêt, puis elle disparaît. Lethos-Terakdschan détermine que la forme qu'ils ont suivie était une illusion et qu'elle a été en fait happée par un transmetteur de matière près de l'accumulateur d'énergie vitale. Bonsin se téléporte en disant l'avoir repérée. Ils sont alors attaqués.

### CHAPITRE 2

Ils sont attaqués par des arbres puis par le sol qui se met à tourbillonner. Ils réalisent qu'il ne s'agit pas de terre, mais de micromodules qui agissent de façon coordonnée. Des milliers de structures cybernétiques de formes et de tailles différentes les menacent également.

Caglamas Vlot observe sur un écran l'affrontement entre les quatre étrangers et les cybermodules. Il se demande où sont passés les deux autres. Les cybernets Schekar et Teschon, deux petites créatures à plumes, n'en savent rien.

Lethos-Terakdschan s'élève dans le ciel et repère à vingt kilomètres un vaste complexe de bâtiments servant manifestement à contrôler la gravitation. Ils s'y dirigent.

### *CHAPITRE 3*

Clio a été capturée par un être appelé Iato-Iato qui ressemble à un ours de quatre mètres de haut. Il veut qu'elle produise un objet dont il projette les plans dans son esprit.

### *CHAPITRE 4*

Tandis que Lethos-Terakdschan demeure à l'écart, Atlan, Jen Salik et Domo Sokrat s'approchent du complexe de bâtiments. Ils sont confrontés à une tempête d'énergie. Un flot d'énergie-forme liquide déferle, et ils doivent se mettre à l'abri en hauteur. Ils aperçoivent deux créatures ailées qu'ils suivent.

### *CHAPITRE 5*

Iato-Iato se rend compte qu'un individu a pénétré dans sa résidence. Il est occupé à observer Clio tandis qu'elle produit l'objet désiré.

Tengri Lethos-Terakdschan examine le complexe. Il pénètre dans un bâtiment à la recherche de Bonsin et le trouve dans un état semi-matérialisé, un transmetteur ayant été piégé.

Il lui fait reprendre sa forme matérielle. Bonsin explique à Lethos-Terakdschan que l'étranger a contraint Clio à produire un objet. Ils la retrouvent au moment où l'inconnu disparaît avec l'objet produit. Clio est inconsciente. Lethos-Terakdschan pense qu'il y a eu un transport à travers le temps.

### *CHAPITRE 6*

Une téléportation emmène Bonsin, Lethos-Terakdschan et Clio, dans le coma, dans une grande salle. Ils voient une substance non organique être synthétisée, le matériau brut servant à la création des cybermodules. Ils vont sur le toit et voient deux cybernets en forme d'oiseau, des espions à la recherche des intrus.

Lethos-Terakdschan repère que la ville est remplie d'énergie supradimensionnelle. Bonsin part avec Domo Sokrat.

Des cybernets humanoïdes investissent le bâtiment. Lethos-Terakdschan tranche la tête de l'un d'eux et récupère son cerveau cybernétique. Il rejoint ensuite ses compagnons. Des

données récupérées, il apprend que le royaume des Jaschemes est à mi-chemin entre Mhuthan, Schatzen et le Vagenda, et a la taille de l'Amérique du Nord. Il n'existe aucune formation naturelle dans le Cyberland, ni plantes ni animaux. Tout se compose d'organismes cybernétiques.

Les Jaschemes existent sous deux formes, une forme active où ils peuvent prendre n'importe quelle apparence, et une forme passive, celle de monolithes de pierre, où ils se reposent et méditent. L'endroit où ils se trouvent est dirigé par Caglamas Vlot qui contrôle depuis son usine toute la gravitation de la Terre de l'Abîme. D'autres s'occupent du climat, du champ magnétique ou de la lumière.

## CHAPITRE 7

Caglamas Vlot établit une liaison psionique avec Schekar et Teschon qui continuent à voler au-dessus de l'usine à gravitation.

Atlan et Domo Sokrat voient les cybernets s'approcher. Ils courent et soudain, un voile les entoure et leur environnement change. Atlan sent qu'ils se sont déplacés dans le temps. Un être velu prend contact avec eux, se présentant comme le fils de Caglamas Vlot, qui ne le connaît pas. Il a utilisé le Temporator que lui a construit Clio. Il ne peut l'amener que brièvement dans le présent réel. Ils le suivent, puis l'être et sa plate-forme disparaissent.

Un transmetteur les envoie dans une cabine transparente qui se déplace le long d'une bulle d'énergie-forme. La centrale de contrôle de l'usine est à l'intérieur. Ils se retrouvent face à Caglamas Vlot, qui leur demande de l'appeler par son titre, Technotor. Il les qualifie de machines organiques. Il leur parle de Iato-Iato qui est une tentative de copie de lui-même, un échec dont il s'était débarrassé.

Caglamas Vlot est impressionné quand Atlan se présente comme un Chevalier de l'Abîme, mais il se met en colère quand il apprend qu'ils veulent aider les Ingénieurs Spatio-Temporels, qu'il qualifie de bâtards. Il appelle Tschekar et Teschon. Domo Sokrat utilise une arme qui les projette dans une autre dimension.

Atlan et Domo Sokrat s'enfuient, poursuivis par Caglamas Vlot. Un transmetteur activé par Iato-Iato les dématérialise, mais ça se passe mal. Bonsin apparaît et les téléporte auprès des autres, atterrés parce que Clio est morte. Caglamas Vlot les rejoint et se montre plus amical.

Clio est en fait vivante. Elle a subi une phase de réjuvenation ce qui a déclenché une onde de choc psionique qui a perturbé le transmetteur et ramené Caglamas Vlot à la raison.

## La rébellion des cybernets

Fascicule Perry Rhodan n° 1237 : *Rebellion der Kyberneten* (H.G. Ewers, mai 1985)

### CHAPITRE 8

Un tunnel dimensionnel se forme près du groupe. Caglamas Vlot y pénètre pour savoir où il mène. Atlan l'accompagne. Le Technotor explique à Atlan le rôle des Jaschemes et précise que les Seigneurs Gris ont depuis longtemps arrêté d'essayer de les envahir. Leur région est entourée par le Mur. Il se compose d'énergie psionique avec des composantes quinti et hexadimensionnelles et est absolument infranchissable.

Atlan essaie de comprendre la raison de la haine des Techniciens de l'Abîme envers les Ingénieurs Spatio-Temporels, mais Caglamas Vlot est peu loquace. Il apprend qu'il doit exister deux groupes d'Ingénieurs Spatio-Temporels, dont un est devenu les Seigneurs Gris.

Ils arrivent devant un complexe que Caglamas Vlot identifie comme l'usine atmosphérique de Fordergrin Calt, située tout près du Mur. Ils voient le glisseur de Fordergrin Calt être attaqué par des nuages de cybermodules. Caglamas Vlot se précipite, suivi par Atlan.

### CHAPITRE 9

Fordergrin Calt a la forme d'un être de trois mètres de haut au corps couvert de multisenseurs. Il donne l'ordre aux cybermodules perturbés l'ordre de s'autodétruire, mais sans résultat. Il est attaqué et comprend qu'il va avoir besoin de l'aide des autres Technotors.

Caglamas Vlot est en colère, et il se retrouve agressé par des cybermodules. Il comprend qu'ils veulent l'empêcher d'aider Fordergrin Calt. Il provoque une explosion pour s'en débarrasser.

Atlan se retrouve dans l'usine à gravitation. Il établit le contact avec Jen Salik et Lethos-Terakdschan. Des cybermodules l'attaquent et ils reçoivent l'aide inattendue d'Exterminateurs. L'un d'eux, Thurg, se joint à eux.

Iato-Iato apparaît. Avec son Temporator, il les déplace dans le passé. Thurg explique qu'ils se sont retrouvés ici alors qu'ils voyageaient dans le flot d'énergie vitale en direction du Vagenda. Ils veulent atteindre l'usine atmosphérique pour mettre fin à la révolte des

cybernets et des cybermodules.

## CHAPITRE 10

Fordergrin Calt essaie d'atteindre sa centrale de contrôle au milieu des cybermodules agressifs. Son glisseur est touché et il doit s'éjecter. Caglamas Vlot, empruntant un canal d'énergie souterrain, le rejoint. Ils veulent demander l'aide des autres Technotors.

Atlan, Domo Sokrat et Thurg sont dans le passé. Atlan s'entretient brièvement avec l'accumulateur d'énergie vitale, puis ils cherchent les coordonnées de l'usine atmosphérique dans la centrale de contrôle. Les ayant trouvées, ils utilisent un appareil qui les ramène au présent.

Les deux cybernets personnels de Fordergrin Calt se joignent à eux. Ils sont dans la centrale de contrôle et sont attaqués. Les cybernets sont détruits. De rage, Fordergrin Calt effectue des manipulations au niveau de l'atmosphère qui risquent d'affecter tout le Cyberland. Il voudrait que le Technotorium réagisse.

## CHAPITRE 11

La température chute et des masses de méthane sont en mouvement. Atlan et ses compagnons embarquent sur un module volant. Les cinq mille Exterminateurs les suivent en volant. Leur objectif est de libérer Caglamas Vlot et Fordergrin Calt et rétablir le bon fonctionnement de l'usine atmosphérique.

Bonsin téléporte Atlan, Lethos-Terakdschan et Domo Sokrat dans la centrale, qui est assiégée par une armée de cybermodules et de cybernets rebelles. Pour se régénérer, Fordergrin Calt a pris sa forme passive, celle d'un monolithe de pierre. Bonsin revient avec Clio, Jen Salik et Thurg.

La gravité devient anormale, quelqu'un manipulant l'usine à gravitation. Les Exterminateurs sont immobilisés par des champs gravitationnels. Alors que la situation semble désespérée, une explosion se produit, provoquée par l'intervention de Iato-Iato. Il a fait exploser sa plate-forme et lui a disparu.

Il a manipulé le temps, annulant les altérations de l'usine atmosphérique et de de l'usine à



gravitation. Caglamas Vlot a créé Iato-Iato, mais comme celui-ci ne pouvait pas prendre de forme passive, il l'a considéré comme un échec.

Caglamas Vlot annonce que le souffle de l'Armada a pénétré dans le Cyberland et menace de tout avaler. Le Mur perd sa stabilité. Des failles apparaissent. Atlan propose d'aller au Technorium, le centre du Cyberland, pour coordonner la défense contre l'influence grise.

Ils partent tous en direction du Technorium.

## Au centre du Cyberland

Fascicule Perry Rhodan n° 1238 : *Zentrum des Kyberlands* (Arndt Ellmer, mai 1985)

### CHAPITRE 12

Les Ingénieurs Spatio-Temporels envoient un éclaireur sur la Terre de l'Abîme depuis la Plaine de Lumière. Il veut utiliser les dômes-transmetteurs pour aller à Starsen, mais ça ne fonctionne pas. Il arrive finalement devant la ville. Il sent l'influence grise qui l'entoure et ne peut y pénétrer. Il se tourne vers la deuxième partie de sa mission et se dirige vers Schatzen.

Au pays de Hurlmynn, les habitants deviennent soudain hostiles, alors que l'influence grise se répand. Des créatures en forme de tonneau leur procurent des armes pour qu'ils attaquent un pays voisin. L'éclaireur identifie leur chef comme Lord Mandhell.

### CHAPITRE 13

Le Jascheme Hurgenos Rarg, le Technotor de l'usine de température, se déplace dans le Cyberland, à la recherche de Beschorner Polt, le Technotor de l'usine de jouets. Il le trouve sous sa forme passive. Il est affecté par les perturbations de l'usine à gravitation et de l'usine atmosphérique.

Il continue seul vers le Technotorium, une surface de cent kilomètres carrés composée de cybermodules qui ne cessent de prendre de nouvelles formes. Les trois seuls bâtiments fixes sont le dôme-transmetteur, l'accumulateur d'énergie vitale et la centrale de communication. Il rencontre Korvenbrak Nald de l'usine de radioactivité.

Les Jaschemes se rassemblent dans la centrale de communication, un cube d'énergie-forme. Artenag Vaun accuse les étrangers, mais Korvenbrak Nald en appelle à la raison. Hurgenos Rarg propose de lancer une attaque sur le Pays Ni, qui sépare la Plaine de Lumière de la Terre de l'Abîme, et d'affronter l'influence grise. Les Jaschemes ne sont pas d'accord. Il est décidé d'enquêter sur les causes de la déstabilisation du Mur.

Un cybernet apparaît et annonce que l'influence grise se répand davantage dans le Cyberland.

#### *CHAPITRE 14*

Atlan et ses compagnons, ainsi que les cinq mille Exterminateurs, essaient de quitter l'usine atmosphérique. La tâche est d'autant plus difficile que des Exterminateurs tombent victimes de l'influence grise et ils se battent entre eux. Deux mille restent fidèles.

#### *CHAPITRE 15*

Hurgenos Rarg affirme que le Cyberland est perdu s'ils ne font rien, mais la plupart des autres Jaschemes ne veulent rien faire qui renforcerait la position des Ingénieurs Spatio-Temporels. On propose de demander conseil au Solitaire de l'Abîme qui réside dans le Neutrum, la région au-dessus de la constante de l'Abîme, la première à avoir été construite. L'éclaireur des Ingénieurs Spatio-Temporels effectue depuis Schatzen des voyages dans les différents pays de l'Abîme et constate que l'influence grise se répand. Il tombe momentanément prisonnier d'un Seigneur Gris.

Il se rend dans la région du Vagenda, au centre de la Terre de l'Abîme, puis à Lucion, le pays des êtres de lumière immatériels qui tombent victimes de l'influence grise. Il cherche ensuite à rejoindre la Plaine de Lumière, mais un gardien lui bloque l'accès. Le Pays Ni, qui n'existait pas avant, entoure maintenant complètement la Plaine de Lumière et est infranchissable, une mesure de sécurité des Ingénieurs Spatio-Temporels. L'éclaireur retourne à Schatzen.

Là, l'archiviste Gluschuw-Narvedbin lui trouve un endroit où s'installer. L'éclaireur dit qu'il ne s'ouvrira que pour les Ingénieurs Spatio-Temporels ou des Chevaliers de l'Abîme. Il s'agit du Tabernacle de Holt.

#### *CHAPITRE 16*

Les deux Jaschemes Fordergrin Calt et Caglamas Vlot sont partis de leur côté pour atteindre le Technorium. Ils sont rejoints par Atlan et les autres alors que des cybermodules gris les attaquent. Ils sont attaqués par des Paladins et des Ratans.

Ils accèdent difficilement au dépôt d'aérobuses. Ils décollent avec plusieurs appareils après qu'Atlan et Bonsin ont détruit le projecteur d'une barrière énergétique. Ils voient les armées ennemies pénétrer dans le Cyberland alors que le Mur est parcouru de fissures.

## CHAPITRE 17

Hurgenos Rarg et Korvenbrak Nald arrivent à un dôme-transmetteur qu'ils veulent utiliser pour rejoindre le Neutrum. Le Solitaire de l'Abîme est déjà sur place. Il déclare que les Ingénieurs Spatio-Temporels ont envoyé les Chevaliers de l'Abîme et leurs aides pour livrer le Cyberland aux Seigneurs Gris et ramener à eux les Jaschemes. Le Solitaire de l'Abîme charge les Jaschemes d'anéantir les Chevaliers de l'Abîme. Hurgenos Rarg et Korvenbrak Nald retournent à la centrale de communication

## CHAPITRE 18

Les Jaschemes expliquent que les Ingénieurs Spatio-Temporels ont pris une décision qu'ils considèrent blasphématoire. Au lieu de reconstruire Triicle-9, ils se sont lancés dans une nouvelle construction. Les Jaschemes ont tenté en vain de les en dissuader. Ils précisent que la double hélice du Code Moral n'est pas une construction des Cosmocrates, mais qu'elle a toujours existé et existera toujours.

Les champs psioniques du Code Moral sont responsables d'une région du cosmos, les informations étant envoyées au moyen de structures supradimensionnelles appelées Messagers. L'altération du Code Moral il y a très longtemps a engendré un déséquilibre des forces dans l'Univers polarisé. Le potentiel négatif gagne du terrain.

Les Ingénieurs Spatio-Temporels ont fermé les deux accès à la Terre de l'Abîme : la Montagne de la Création et la Fosse. Cela a mené à une extension de l'influence grise.

Les aérobus utilisés par Atlan et ses compagnons sont affectés par de brusques variations de la gravité. L'un d'eux est détruit.

Quand ils arrivent près du Technorium, ils subissent une attaque massive de cybernets. Ils se posent et sont tous capturés à l'exception de Jen Salik et Bonsin. Ils sont soudain contactés par le Tabernacle de Holt qui leur demande de le suivre.

## Le Solitaire de l'Abîme

Fascicule Perry Rhodan n° 1239 : *Der Einsame der Tiefe* (Arndt Ellmer, mai 1985)

### CHAPITRE 19

Le passé :

Le Jascheme Gnarrader Blek est en compagnie de la version miniature d'un Jascheme dépourvue de nom. Il s'est établi dans un sphéroïde. Le sphéroïde comme le mini-Jascheme sont apparus il y a quelques années. Le corps de Blek commence à changer, des taches rouges apparaissent.

En quittant le sphéroïde, il ne voit que de la brume, puis perçoit des formes, des êtres ainsi qu'une représentation miniature de la ville de Starsen. Il retourne dans le sphéroïde.

### CHAPITRE 20

Les Jaschemes Artenag Vaun et Lumamber Draft, le Technotor de l'usine de champ magnétique, pensent que Hurgenos Rarg et Korvenbrak Nald ont mal compris le Solitaire de l'Abîme. Ils les rejoignent alors qu'une discussion animée a lieu. Ils finissent par se ranger à leurs arguments.

Des cybermodules reviennent avec les prisonniers. Caglamas Vlot affirme qu'ils commettent une erreur et que le vrai danger vient des Seigneurs Gris, et que ces Chevaliers de l'Abîme n'ont jamais eu de contact avec les Ingénieurs Spatio-Temporels. Les autres Jaschemes l'ignorent.

### CHAPITRE 21

Atlan et ses compagnons sont amenés au Technotorium, un assemblage de cybermodules. Ils comprennent que deux Jaschemes, Hurgenos Rarg et Korvenbrak Nald, sont sous le contrôle de l'influence grise et excitent leurs congénères. Clio tente en vain de les ramener à la raison.

## CHAPITRE 22

Jen Salik et Bonsin se matérialisent devant un accumulateur d'énergie vitale. Une ouverture se forme et ils s'y engagent, devenant des consciences pures dans un flux d'énergie vitale. Le Tabernacle de Holt se manifeste. Il leur raconte son histoire et précise que l'ennemi veut que la totalité de la Terre de l'Abîme devienne grise pour isoler les Ingénieurs Spatio-Temporels

Les Seigneurs Gris qui ont échoué dans leur tâche ont été absorbés par l'Abîme et sont devenus de pures consciences. Ils existent dans le domaine au-dessus de la constante de l'Abîme, et cela leur a permis d'accéder au Neutrum et de contrôler le Solitaire de l'Abîme. Les Jaschemes Hurgenos Rarg et Korvenbrak Nald portent en eux les consciences de Seigneurs Gris qui ne sont autres que l'Ancien de la Gériocratie et le Frère Supérieur qui régnaient autrefois sur Starsen.

Jen Salik repart rejoindre un dôme-transmetteur. Le Tabernacle de Holt ne peut rester avec lui car il est facilement repérable par la vie grise. Bonsin reste dans l'accumulateur d'énergie vitale.

## CHAPITRE 23

Le passé :

Gnarrader Blek voit se matérialiser une version miniature de Schatzen. C'est la quatrième matérialisation inexplicée après le sphéroïde, le Jascheme miniature et Starsen. Il envoie une sonde dans la mini-Schatzen et voit une statue de lui-même, le Solitaire de l'Abîme. Le Neutrum où il réside est menacé et interagit avec son subconscient.

## CHAPITRE 24

Atlan et ses amis, prisonniers, sont emmenés sur le toit du dôme-transmetteur. Lethos disparaît, puis Atlan perçoit la présence d'une ombre, Jen Salik. Hurgenos Rarg et Korvenbrak Nald révèlent à Atlan qui ils sont, l'Ancien et le Frère Supérieur. Parvenus dans le champ séparant la Terre de l'Abîme et le Neutrum, eux et trente-deux autres consciences de Seigneurs Gris ont réussi à pénétrer dans le Neutrum. Les prisonniers sont conduits devant le Solitaire de l'Abîme dont la moitié du corps est métallique, rouge sombre.

## CHAPITRE 25

Bonsin se charge en énergie vitale puis se téléporte avec le Tabernacle de Holt et va libérer Clio et Domo Sokrat. Les Jaschemes Caglamas Vlot et Fordergrin Calt sont ensuite délivrés.

Artenag Vaun et Lumamber Draft déclarent qu'ils ont probablement eu tort de croire Hurgenos Rarg et Korvenbrak Nald car bien que les Chevaliers de l'Abîme aient été capturés, le Mur continue à se fissurer.

Bonsin et les autres, aidés des Exterminateurs, doivent se défendre contre des cybernets. Bonsin, Domo Sokrat et le Tabernacle de Holt se dématérialisent.

## CHAPITRE 26

Gnarrader Blek est confus parce que les trente-quatre consciences en lui se taisent. Il ne comprend pas pourquoi il a dû raconter des mensonges à Hurgenos Rarg et Korvenbrak Nald. Il se remémore ses souvenirs :

Le mini-Jascheme dit à Gnarrader Blek que ses matérialisations non contrôlées mettent tout le Neutrum en danger. Gnarrader Blek constate que quelque chose d'invisible s'y est infiltré. Les matérialisations augmentent les mutations de son corps. Il songe à faire de Caglamas Vlot son successeur. Une nouvelle matérialisation a lieu, cette fois une version miniature du Cyberland.

## CHAPITRE 27

Atlan et Jen Salik sont devant le Solitaire de l'Abîme. L'Ancien et le Frère Supérieur déclarent qu'ils veulent se venger des autres Seigneurs Gris. Ils veulent contrôler le royaume des Jaschemes, détruire le Vagenda et régner à jamais sur la Terre de l'Abîme. Deux Seigneurs Gris essaient de prendre le contrôle d'Atlan et Jen Salik. Plusieurs consciences font pression et, se demandant où est passé Tengri Lethos, Atlan perd connaissance.

## CHAPITRE 28

Le passé :

Gnarrader Blek réalise que les matérialisations sont l'apparition de fragments de la vie grise

dans le Neutrum. Il voit apparaître la version miniature d'un accumulateur d'énergie vitale, puis de la Terre de l'Abîme. Il tente en vain de s'y opposer. Le mini-Jascheme est un Seigneur Gris, et le sphéroïde doit constituer un refuge gris au sein du Neutrum. Trente-six esprits de Seigneurs Gris occupent le corps de Gnarrader Blek jusqu'à ce que deux d'entre eux, ceux de l'Ancien et du Frère Supérieur, le quittent pour prendre possession des corps de Hurgenos Rarg et Korvenbrak Nald.

## *CHAPITRE 29*

Les consciences des Seigneurs Gris pénètrent en Atlan, mais avec l'aide de Tengri Lethos, il arrive à leur résister. Domo Sokrat et Bonsin apparaissent soudain, de même que le Tabernacle de Holt. Grâce à eux, les consciences des Seigneurs Gris peuvent être expulsées de leurs hôtes et projetées dans l'Abîme.

Gnarrader Blek, Korvenbrak Nald et Hurgenos Rarg sont de nouveau eux-mêmes. Le Solitaire de l'Abîme va retourner dans le Neutrum pour rendre de nouveau le Mur infranchissable. Atlan veut l'accompagner, mais le Solitaire de l'Abîme explique que seul un Jascheme peut vivre dans le Neutrum. Il disparaît peu après en utilisant un transmetteur.

Ils rejoignent le Technorium, où ils retrouvent Caglamas Vlot et Fordergrin Calt. Les Jaschemes sont maintenant prêts à collaborer.



## Combat pour le Technorium

Fascicule Perry Rhodan n° 1240 : *Kampf um das Technorium* (Peter Griese, juin 1985)

### CHAPITRE 30

Quelque temps plus tôt...

Lord Mhuthan est retourné au Pays Ni faire son rapport auprès de ses supérieurs, sans révéler qu'il suit ses propres plans. Une puissante armée est massée devant le Mur du Cyberland, comprenant plus de sept millions de Paladins et autant de Ratans. Elle est commandée par Bhal et Myrz-2. Les Us, des êtres velus d'apparence fragile et d'excellents scientifiques, cherchent à abattre le Mur.

Un prisonnier appelé Cy a été amené. Il n'a pas de bras et une peau dépourvue de pilosité. Il dit appartenir au peuple des Omores et s'être retrouvé ici par accident après l'activation du dôme-transmetteur de son pays. Il se met au service de Lord Mhuthan.

Myrz-2 propose de couper toute l'alimentation en énergie vitale du Cyberland, ce qui peut prendre beaucoup de temps. Mhuthan donne son accord. Toutes les artères d'énergie vitale sont bloquées.

Lord Mhuthan va voir le Mur de près avec Cy puis va consulter les Us. Ils sont prêts à commencer leurs essais.

### CHAPITRE 31

Quelque temps plus tôt...

Cy dit que Lord Mhuthan devrait chercher les deux autres survivants de son peuple, At et Je. Des machines sont disposées le long du mur et un processus en cinq phases commence. Au bout d'un moment, le Mur commence à se fissurer. L'armée grise pénètre dans le Cyberland. Lord Mhuthan veut vaincre définitivement les Chevaliers de l'Abîme.

### CHAPITRE 32

Atlan et ses compagnons sont au côté de Berlenbek Janz, dans le Technorium. Il a introduit un espion cybernétique auprès des forces ennemies, Cy, présenté sans bras pour paraître

inoffensif. Atlan apprend que le chef de l'ennemi est Lord Mhuthan. Atlan et Jen Salik vont se joindre à lui, en se faisant passer pour des Omores grâce aux fonctions de leurs sarabs.

### CHAPITRE 33

Atlan et Jen Salik partent seuls. Un véhicule composé de cybermodules les amène au-delà du Mur puis se dissout. Grâce à leurs sarabs, ils ont l'apparence d'Omores, dépourvus de bras. Ils voient apparaître des Paladins et des Ratans. Ils se présentent comme At et Je. Ils sont emmenés jusqu'au cœur de l'armée grise et se retrouvent devant Lord Mhuthan.

### CHAPITRE 34

Dans le Technorium règne le chaos, tout le monde s'exprimant en même temps alors que les Jaschemes suivent les progressions de l'armée grise. L'afflux d'énergie vitale s'est raréfié. Bonsin envoie des informations à Lethos-Terakdschan, occupé à suivre les efforts du Solitaire de l'Abîme pour refermer le Mur.

De l'ordre revient alors que Fordergrin Calt, Caglamas Vlot, Hurgenos Rarg et Korvenbrak Nald prennent le contrôle. Trois autres se joignent à eux : Berlenbek Janz, qui est un Technotor Libre, non chargé d'une usine, et deux autres qui travaillent dans le Technorium.

Le Mur est en train de se fissurer en huit endroits, et les armées ennemies pénètrent dans le Cyberland. Atlan appelle soudain, utilisant un module de Cy. Lui et Jen Salik se sont introduits auprès de Lord Mhuthan sous les noms d'At et Je. En peu de temps, des usines d'armement sont créées à partir de cybermodules dans tout le Cyberland et des milliers d'armes sont produites.

Lethos les informe des manœuvres de l'ennemi.

### CHAPITRE 35

Atlan se trouve auprès de Bhal qui mène une attaque contre le Technorium pour tester les défenses. Ils utilisent des Paladins, des Ratans et des armes chimiques comme biologiques. Les Jaschemes finissent par opposer une défense efficace avec des cybernets. Myrz-2 doit lancer une attaque de diversion.

Lethos-Terakdschan communique avec Atlan. Celui-ci se retrouve soudain menacé. Les assaillants l'ont démasqué et déterminé qu'il n'existe pas d'Omores sur la Terre de l'Abîme. Lord Mhuthan a détruit Cy et ordonné que les deux Chevaliers de l'Abîme soient tués. Le Mur se referme alors.

Atlan doit se défendre. Pour essayer de le tuer, Lord Mhuthan fait détruire le véhicule où se trouve, tuant ainsi Bhal. Myrz-2 subit le même sort.

### **CHAPITRE 36**

Lord Mhuthan est persuadé d'avoir tué les deux Chevaliers de l'Abîme. Il remplace Bham et Myrz-2 par de nouvelles générations des mêmes individus. Les attaques reprennent. Une source d'énergie vitale utilisée par les Jaschemes contre les assaillants doit être détruite. Les Jaschemes utilisent aussi comme moyen de défense les fonctions de leurs usines.

### **CHAPITRE 37**

Atlan se déplace dans le paysage gris dépourvu de vie. Il n'a aucun contact avec ses amis. Berlenbek Janz l'appelle et met un véhicule à sa disposition. Il rejoint alors Jen Salik et ils partent vers les troupes de Bhal. Les Jaschemes ont construit de monstrueuses machines cybernétiques et des écrans défensifs. Leurs usines modifient sans cesse la lumière, la température, la gravitation et le climat. De l'énergie vitale déversée depuis le cœur du Cyberland retransforme la vie grise en vie normale. L'armée grise utilise ses dernières réserves, avec des machines de combat de toutes sortes, mais elle est finalement vaincue. Atlan veut maintenant capturer Lord Mhuthan qui cherche à s'enfuir.

### **CHAPITRE 38**

Lord Mhuthan est en colère. Il a perdu la bataille du Cybermland et maintenant, il veut se venger des Chevaliers de l'Abîme.

### **CHAPITRE 39**

Lord Mhuthan a rejoint un tunnel qu'il a pu ouvrir dans le Mur afin de quitter le Cyberland. Atlan, Jen Salik et Lethos-Terakdschan le rejoignent, mais ils se retrouvent enfermés dans

une cage énergétique. Quand Lord Mhuthan veut s'enfoncer dans le tunnel, il est rejeté. Les Jaschemes ont modifié le Mur. Bonsin, chargé en énergie vitale, se matérialise. Lord Mhuthan est inondé d'énergie vitale et il reprend son aspect normal. Avant de mourir, il supplie les Chevaliers de l'Abîme d'arrêter le plan des derniers Ingénieurs Spatio-Temporels qui ne peut que causer une catastrophe.

## Départ vers le Vagenda

Fascicule Perry Rhodan n° 1247 : *Aufbruch zum Vagenda* (H.G. Francis, juillet 1985)

### CHAPITRE 40

Les Jaschemes mettent une nef à la disposition du groupe d'Atlan pour parcourir les deux mois-lumière jusqu'au Vagenda. Atlan, Jen Salik, Lethos-Terakdschan, Clio de l'Eau Pourpre, Bonsin, Domo Sokrat et le Tabernacle de Holt partent avec les cinq mille Exterminateurs. Ils sont accompagnés par Caglamas Vlot et Fordergrin Calt.

Le voyage à la vitesse de la lumière est prévu pour deux mois, mais après une semaine, la nef fait un atterrissage forcé à deux cents milliards de kilomètres du Cyberland. Ils se retrouvent en plein milieu d'une guerre entre Ausen et Szesen, deux clans du même peuple dirigé par des Magisters qui sont frères.

Dans le but d'arrêter ce conflit, ils vont voir le Magister de l'un des camps et obtiennent un cessez-le-feu pendant deux jours.

Des soldats des deux camps examinent la nef. Des réparations peuvent être faites.

### CHAPITRE 41

Le Magister du clan des Szesen veut faire alliance avec son frère afin de s'emparer de la nef et fuir devant les Seigneurs Gris. Il envoie l'un de ses officiers.

### CHAPITRE 42

Clio entreprend de produire les outils nécessaires à la réparation de la nef malgré l'arrogance de Fordergrin Calt. Une explosion ébranle soudain l'appareil et Clio est blessée, mais elle se guérit d'elle-même. Cinq Ausen tirent sur eux et d'autres explosions ont lieu. Ausen et Szesen sont neutralisés par les Exterminateurs.

À la tête d'un groupe d'Exterminateurs, Atlan et Jen Salik pénètrent dans le palais du Magister des Szesen et l'enlèvent. Lethos-Terakdschan et Bonsin font de même avec celui des Ausen. Les deux camps étant neutralisés, les travaux de réparation peuvent se poursuivre, puis la nef repart.

### CHAPITRE 43

La nef se déplace pendant trois semaines avant d'être violemment arrêtée et obligée de se poser, non loin d'une forteresse. Un lasso d'énergie l'a interceptée. Atlan et Jen Salik sortent et pénètrent dans la forteresse, qui est déserte. Ils se retrouvent au milieu d'essaims d'insectes très denses et perçoivent des voix. Ils perdent conscience un bref instant.

Ils retournent à la nef où les deux Jaschemes sont affairés dans la salle des machines. Atlan leur demande de démonter un des deux propulseurs, ce qui stupéfie le Jascheme. Des essaims d'insectes sont aussi entrés. Ils forment une intelligence collective qui a pris sous contrôle les deux Chevaliers de l'Abîme. Leur but est d'ériger une coupole d'énergie pour se protéger contre l'influence grise.

La température descend rapidement dans la nef jusqu'au zéro absolu. C'est une mesure des Jaschemes pour se débarrasser des insectes, mais ils se raniment dès que la température remonte.

Atlan et Jen Salik se rendent à la forteresse. Dans les cavernes en dessous se trouvent les reines et leurs larves. Ils installent un projecteur de champ d'énergie pour les protéger. La nef repart deux jours après.

### CHAPITRE 44

Ils sont encore à un jour et demi du Vagenda, et on est fin novembre 428 NDG. Les Jaschemes parlent du peuple des Lla Ssann, les Nageurs de l'Abîme, qui sont les protecteurs du Vagenda. Ils vont maintenant poursuivre par de courtes étapes. Ils se posent et voient des colonnes de glisseurs fuir l'influence grise. Une couche d'herbe proche émet des pensées.

Un des fuyards explique être en route pour le Vagenda, ce qui, à leur vitesse, prendra des années. Il demande à ce que la nef les emporte. Après une première hésitation, ils acceptent. Ils tirent sur la couche d'herbe qui s'en prend à eux et la paralysent. Ils embarquent deux mille individus et repartent.

La nef arrive enfin en vue du Vagenda, un plateau de dix mille kilomètres de diamètre avec d'innombrables accumulateurs d'énergie vitale à son pied. Une brume d'énergie vitale flotte au-dessus. La nef cesse de fonctionner.

#### *CHAPITRE 45*

Les armées des Seigneurs Gris sont partout. Un écran protecteur est érigé autour de la nef. Trois agents ennemis se sont introduits à bord et ont saboté les propulseurs. Ils les affrontent et les tuent. Des machines de combat sont déployées autour de la nef. À un moment un Seigneur Gris apparaît et, contrairement à ses congénères, celui-ci possède un visage.

Des explosions se produisent autour d'eux puis soudain, l'influence grise recule.

#### *CHAPITRE 46*

Le Seigneur Gris réapparaît pour leur parler. C'est le Seigneur-Juge Krart, l'un des six membres de la Chambre Grise, l'instance dirigeante des Seigneurs Gris. Il se montre affable et dit que le processus d'extension de l'influence grise ne peut plus être arrêté. Il propose aux Chevaliers de l'Abîme une place à la Chambre Grise s'ils se joignent à eux. Ils refusent.

Il ajoute que les Ingénieurs Spatio-Temporels ont trahi tous leurs alliés, y compris les Lla Ssann, et qu'ils les trahiront aussi.

La nef n'est plus qu'une épave et ne peut plus voler. Atlan et ses compagnons, dont les Exterminateurs, commencent l'escalade vers le plateau. Des systèmes de défense les attaquent pendant l'ascension, et ils sont confrontés à une créature qui utilise ses prisonniers pour se nourrir et se reproduire. Des Exterminateurs sont tués.

Ils poursuivent leur ascension, se remémorant les paroles de Lord Krart.

FIN

## Résumé synthétique

Le voyage de Atlan, Jen Salik, Domo Sokrat, Clio de l'Eau Pourpre, Lethos-Terakdschan et Bonsin à travers le flot d'énergie vitale est interrompu par l'intervention du Jascheme Caglamas Vlot. Les Jaschemes, ou Techniciens de l'Abîme, contrôlent depuis leurs usines situées dans le Cyberland les propriétés physiques de la Terre de l'Abîme. Caglamas Vlot est en charge de la gravitation.

Atlan et ses compagnons sont attaqués par des cybermodules tandis que Caglamas Vlot les observe. Le Jascheme se montre par la suite plus amical.

Un tunnel dimensionnel amène Caglamas Vlot à l'usine atmosphérique du Jascheme Fordergrin Calt. Celui-ci subit des attaques de ses cybermodules. Atlan et ses compagnons, de même que cinq mille Exterminateurs qui les ont rejoints, viennent à leur aide. L'influence grise commence à se répandre sur le Cyberland. Atlan et ses compagnons, ainsi que les deux Jaschemes et les Exterminateurs partent pour le Technorium, le centre du Cyberland.

Les Jaschemes se sont réunis dans le Technorium, le cœur de leur pays, hésitant sur la conduite à suivre. Deux d'entre eux vont voir le Solitaire de l'Abîme qui réside dans le Neutrum, la région au-dessus de la constante de l'Abîme. Il leur dit que les Ingénieurs Spatio-Temporels ont envoyé les Chevaliers de l'Abîme et leurs aides pour livrer le Cyberland aux Seigneurs Gris, et qu'il faut les tuer.

Quand Atlan et ses compagnons arrivent, ils sont tous capturés, à l'exception de Jen Salik et Bonsin, lesquels sont contactés par le Tabernacle de Holt, lequel est en fait un éclaireur des Ingénieurs Spatio-Temporels.

Le Jascheme Gnarrader Blek, le Solitaire de l'Abîme, vit dans le Neutrum, au-dessus de la constante de l'Abîme. Peu à peu, d'étranges matérialisations se produisent et son corps change. Ce sont en fait les consciences de Seigneurs Gris bannis dans l'Abîme. Trente-six consciences prennent ainsi le contrôle de son corps. Deux d'entre elles, celles de l'Ancien et du Frère Supérieur, s'emparent des Jaschemes Hurgenos Rarg et Korvenbrak Nald quand ils viennent lui rendre visite.

Atlan et Jen Salik font face au Solitaire de l'Abîme et aux deux autres Jaschemes. Avec l'aide de Lethos-Terakdschan, du Tabernacle de Holt et de leurs Orbitaux, ils réussissent à



repousser les consciences des Seigneurs Gris qui sont projetées définitivement dans l'Abîme.

Quand le Mur s'est fissuré, une armée comprenant plus de sept millions de Paladins et autant de Ratans a pénétré dans le Cyberland. Les Jaschemes utilisent aussi comme moyen de défense les fonctions de leurs usines. Elles modifient sans cesse la lumière, la température, la gravitation et le climat.

De l'énergie vitale déversée depuis le cœur du Cyberland retransforme la vie grise en vie normale. L'armée grise utilise ses dernières réserves, avec des machines de combat de toutes sortes, mais elle est finalement vaincue.

Lord Mhuthan est inondé d'énergie vitale et il reprend son aspect normal. Avant de mourir, il supplie les Chevaliers de l'Abîme d'arrêter le plan des derniers Ingénieurs Spatio-Temporels qui ne peut que causer une catastrophe.

Le groupe d'Atlan, ainsi que les cinq mille Exterminateurs, part pour le Vagenda, situé à deux mois-lumière du Cyberland. Leur nef doit se poser à plusieurs reprises suite à divers incidents, puis ils arrivent au pied du Vagenda, un plateau de dix mille kilomètres de diamètre avec d'innombrables accumulateurs d'énergie vitale à son pied. Les armées des Seigneurs Gris l'entourent.

Le Seigneur-Juge Krart, l'un des six membres de la Chambre Grise, l'instance dirigeante des Seigneurs Gris, propose aux Chevaliers de l'Abîme une place à la Chambre Grise s'ils se joignent à eux. Ils refusent. Il ajoute que les Ingénieurs Spatio-Temporels ont trahi tous leurs alliés et qu'ils les trahiront aussi.

Atlan et ses compagnons commencent l'escalade vers le plateau. Des systèmes de défense les attaquent pendant l'ascension.