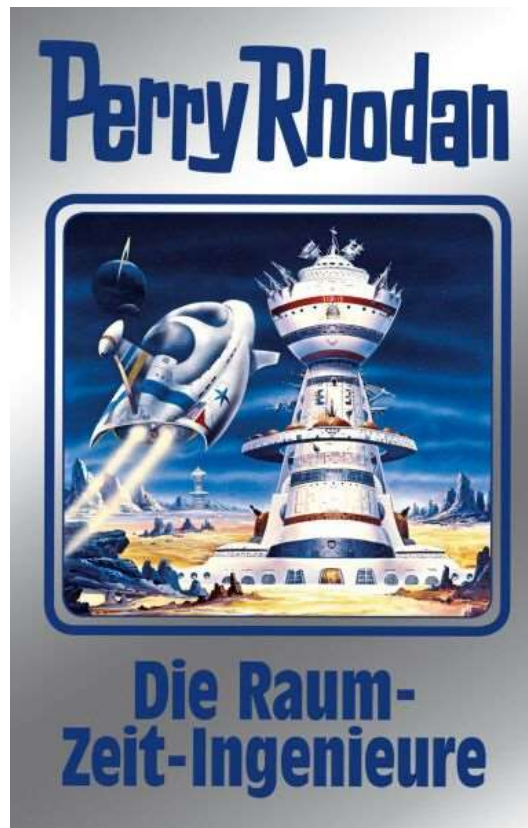


CHRONOFOSILES

Perry Rhodan – cycle 18

« Chronofossiles »



152

Les Ingénieurs Spatio-Temporels

(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. Ils sont établis à partir des volumes argentés, offrant ainsi une continuation de l'édition française. Ce document présente aussi un résumé plus synthétique.

Le cycle 18, intitulé *Chronofossiles*, s'étend du fascicule 1200 (août 1984) au fascicule 1299 (juillet 1986). La parution en volumes argentés va du volume 143 (paru en septembre 2018) au volume 158 (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 |
| 149 | • Le Solitaire de l'Abîme | 392/393 |
| 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 |

| |
|-----------------|
| SOMMAIRE |
|-----------------|

| | |
|---|----|
| Les Ingénieurs Spatio-Temporels (1) (chapitre 1) | 4 |
| Le labyrinthe de verre (chapitre 2) | 5 |
| Sur le chemin de la lumière (chapitres 3 à 4) | 6 |
| Les Ingénieurs Spatio-Temporels (2) (chapitres 5 à 8) | 8 |
| Une mission pour le <i>Sol</i> (chapitres 9 à 13) | 10 |
| Le plan de sauvetage (chapitres 14 à 17) | 13 |
| Finale dans l'abîme (chapitres 18 à 22) | 17 |
| Résumé synthétique | 21 |
| Résumé du cycle en cours | 23 |

LES INGÉNIEURS SPATIO-TEMPORELS (1)

Fascicule Perry Rhodan n° 1250

Die Raum-Zeit-Ingenieure (Thomas Ziegler, août 1985)**CHAPITRE 1**

Depuis le Dernier Bastion, l'Ingénieur Spatio-Temporel Myzelhinn observe de loin la progression des trois Chevaliers de l'Abîme et du Tabernacle de Holt qui viennent d'entrer sur la Plaine de Lumière. Au pied du bastion, un ver à la peau blanche de trois mètres de long avec un organe lumineux au milieu du corps se déplace dans le flot d'énergie vitale. Suu Oon Hoo, le dernier Lla Ssann, ou Nageur de l'Abîme, dit à Myzelhinn qu'il le méprise pour sa trahison envers les peuples de l'Abîme.

Myzelhinn se rend dans la salle des portraits temporels. Il y a cent cinquante mille cadres, mais presque tous sont vides, il ne reste que cinq portraits, ceux des Ingénieurs Spatio-Temporels restants, avec lesquels ils peuvent interagir. Myzelhinn s'entretient avec le sien, qui se désole que tant des leurs aient disparu.

Onze années de l'Abîme plus tôt, plusieurs Ingénieurs Spatio-Temporels ont réussi à envoyer un message vers le Haut-Pays, l'Univers normal, mais ils sont ensuite devenus des Seigneurs Gris. Myzelhinn est déçu de voir que l'aide espérée consiste seulement en trois Chevaliers de l'Abîme. Il a compris que Triicle-9 a été retrouvé et que la Terre de l'Abîme a perdu toute importance pour les Cosmocrates. À l'instant où Triicle-9 reprendra sa place, la Terre de l'Abîme réintégrera l'espace normal, ce qui provoquera la mort de tous ses habitants. Les cinq derniers Ingénieurs Spatio-Temporels veulent les sauver.

LE LABYRINTHE DE VERRE

Fascicule Perry Rhodan n° 1248

Das Glaslabyrinth (H.G. Ewers, août 1985)**CHAPITRE 2**

Le groupe d'Atlan est arrivé sur le plateau du Vagenda. Il se compose des Chevaliers de l'Abîme Atlan, Lethos-Terakdschan et Jen Salik, de leurs Orbitaux Domo Sokrat, Bonsin et Clio de l'Eau Pourpre, des Jaschemes Caglamas Vlot et Fordergrin Calt, du Tabernacle de Holt, et de nombreux Exterminateurs dirigés par le Grand Exterminateur.

Ils se rendent compte que Jen Salik a disparu. Atlan étudie les lieux et constate bientôt que son environnement a changé. Il retrouve Jen Salik dont le saren fonctionne mal. D'un coup, ils retrouvent leurs amis. Ils ont été pris momentanément dans un piège à composante hexadimensionnelle. Cela a été fait au moyen d'une chose appelée krysoptera.

Devant eux se trouve une sorte de cloche lumineuse composée d'énergie vitale. Une partie se dissipe et ils voient apparaître plusieurs bâtiments. Ils se dirigent vers les constructions. L'endroit est désert, mais ils trouvent du matériel de combat. L'armée grise arrive sur le plateau et les premiers combats contre les Exterminateurs commencent. De petits robots apparaissent dans la ville. Ils s'en prennent tant aux voyageurs qu'aux forces grises.

Ils se replient dans un labyrinthe de verre situé dans la zone sous la cloche d'énergie vitale.

Ils s'approchent d'un glisseur ennemi qui s'est écrasé. Plusieurs êtres en sortent, dont un qui ressemble à un Terranien. Il se présente comme le Seigneur-Juge Wraikh. Ils cherchent à le capturer mais il s'enfuit et est tué. Son corps a maintenant l'apparence d'un Seigneur-Juge.

Les petits robots sont vaincus, et l'armée grise attaque en force. Des ombres apparaissent et les attaquent. Ce sont des sortes d'hologrammes semi-matériels télécommandés. Atlan et ses compagnons sont pris entre deux fronts.

SUR LE CHEMIN DE LA LUMIÈRE

Fascicule Perry Rhodan n° 1249

Auf dem Weg zum Licht (H.G. Ewers, août 1985)**CHAPITRE 3**

Après une heure de combat, le calme revient, mais une deuxième vague d'ombres arrive. Ils sont ensuite attaqués par divers ennemis. Atlan voit soudain sur l'écran de son communicateur de casque le visage d'une femme avec des traits akonides. Elle se présente sous le nom d'Iruna de Bass-Thet et annonce qu'elle rappellera plus tard.

Les assaillants disparaissent. Iruna reprend contact. Elle dit avoir persuadé Suu Oon Hoo d'arrêter les attaques des ombres. Atlan explique qu'il est un Chevalier de l'Abîme, de même que Lethos-Terakdschan et Jen Salik.

Salik disparaît de nouveau. Lethos-Terakdschan affirme que c'est le krysoptera qui essaie de nouveau d'aspirer sa conscience.

Ils finissent par tomber sur un homme affrontant des ombres. Atlan est surpris de reconnaître l'homme qui s'était présenté comme le Seigneur-Juge Wraikh. Bonsin surgit, et par un déferlement d'énergie mentale, anéantit les ombres. L'homme se présente sous le nom de Giffi Marauder et dit être parvenu dans l'Abîme après avoir affronté 1-1-Helm et Kazzenkatt.

Jen Salik apparaît avec dans les bras le corps d'une créature à tête d'oiseau. Iruna de Bass-Thet arrive également. Atlan s'agenouille devant elle, l'appelant sa déesse. Lethos-Terakdschan dit que Larch, l'être à tête d'oiseau, est un Horach-Teh, un envoyé du « Grand » sans préciser de qui il s'agit. Larch avait enlevé Jen Salik au moyen du krysoptera dans une sorte de sous-Abîme.

Giffi Marauder explique que l'homme qu'Atlan a cru voir mourir était le Seigneur-Juge Wraikh qui avait pris son apparence. Il n'est toutefois pas mort.

Iruna de Bass-Thet veut maintenant amener le groupe à la Couronne du Vagenda, des réservoirs d'énergie vitale ovoïdes formant une sorte de mur, pour rencontrer Suu Oon Hoo. Ils laissent derrière le cadavre de Larch. Ils doivent se hâter car l'armée grise progresse.

La voix mentale de Suu Oon Hoo se manifeste. Il est dans l'un des réservoirs et dirige l'armée des ombres. Suu Oon Hoo affirme que les Ingénieurs Spatio-Temporels dirigent toute l'énergie vitale vers la Plaine de Lumière pour se sauver eux-mêmes.

CHAPITRE 4

Le ciel au-dessus du labyrinthe de verre prend une teinte sombre et les réservoirs d'énergie vitale brillent avec moins d'intensité.

Un glisseur s'approche, et le Seigneur-Juge Krart en sort. Il affirme qu'à l'origine, l'Univers était parcouru par l'influence grise et que le Code Moral des Cosmocrates a provoqué un déséquilibre avec la lutte entre les puissances de l'Ordre et du Chaos. La mutation de Triicle-9 a toutefois donné une deuxième chance à l'existence grise.

Iruna rejette ces propos, puis Krart repart.

Suu Oon Hoo annonce que c'est le début de la fin, il ne peut plus tenir. Certains réservoirs d'énergie vitale de la Couronne du Vagenda sont devenus gris. Ils sont attaqués. Ils quittent la Couronne du Vagenda et s'enfoncent dans une vallée. Sur les bords se trouve l'entrée des tunnels par lesquels l'énergie vitale s'écoule normalement dans toute la Terre de l'Abîme. Les armées de Krart continuent à tirer.

Quelques jours plus tard, Atlan, Iruna de Bass-Thet, Lethos-Terakdschan, Jen Salik, Giffi Marauder et Bonsin sont dans le Pays Ni, devant le col dans la muraille devant leur donner accès à la Plaine de Lumière. Leurs autres compagnons sont devenus gris.

Giffi Marauder dit à Atlan qu'Iruna de Bass-Thet ne peut pas venir. L'élément hexadim de la Plaine de Lumière est mortel pour les Sarlengorts, le peuple auquel elle appartient en réalité. Elle explique être parvenue dans la Terre de l'Abîme en cherchant à sauver son frère, Kazzenkatt. Après que celui-ci a été forcé de devenir l'Élément-Pilote, elle fut contactée par des agents de l'Alliance Génétique qu'avait autrefois affronté le Décalogue des Éléments. Elle obtint un nouveau corps et parvint ici.

Iruna disparaît peu après. Giffi Marauder informe Atlan que Bonsin est tombé victime de l'influence grise puis part pour la retrouver. Le groupe, rejoint par le Tabernacle de Holt, se met en route pour prendre enfin contact avec les Ingénieurs Spatio-Temporels.

LES INGÉNIEURS SPATIO-TEMPORELS (2)

Fascicule Perry Rhodan n° 1250

Die Raum-Zeit-Ingenieure (Thomas Ziegler, août 1985)

CHAPITRE 5

Atlan et ses compagnons sont maintenant face à la muraille qui sépare le Pays Ni de la Plaine de Lumière. Le seul passage est le col de Platine. Il s'avère que le Tabernacle de Holt a menti quant aux raisons qui l'ont fait quitter la Plaine de Lumière. Il a été en fait chassé par les Ingénieurs Spatio-Temporels.

Une tempête d'information arrive alors sur eux, un mur de visions semi-matérielles. Ils s'accrochent au Tabernacle de Holt qui se dématérialise.

CHAPITRE 6

Myzelhinn regarde la Montagne de la Création, la fondation de Triicle-9, dont le sommet est invisible. Un gouffre s'étend entre elle et le bord du monde. De nombreux ponts scintillants le traversent. Myzelhinn songe aux quatre autres Ingénieurs Spatio-Temporels restants, sur cent cinquante mille : Gurdengan, Boornhaal, Joilinn et Neusenyon. Ce sont des nains avec une tête énorme.

Des spirales luminescentes se détachent de la Montagne de la Création, pour parcourir toute la Terre de l'Abîme. Ce sont les Messagers du Code Moral de l'Univers.

Myzelhinn voit les envoyés des Cosmocrates approcher.

CHAPITRE 7

Le Tabernacle de Holt a téléporté le groupe dans la Plaine de Lumière. Il les informe que les Ingénieurs Spatio-Temporels se sont retranchés dans le Dernier Bastion, au bord du monde. Une grande construction s'élève non loin d'eux, un vestige de l'époque de la Grande Reconstruction. Il n'existe pas ici de réseau de dômes-transmetteurs et la seule façon de parcourir la distance de plus d'un milliard de kilomètres est de faire appel aux capacités de téléportation du Tabernacle de Holt.

Tandis que le Tabernacle de Holt se repose, les autres vont voir le bâtiment. C'est un bloc monolithique. Atlan pense à la quantité phénoménale d'énergie vitale que les Ingénieurs Spatio-Temporels dirigent vers la Plaine de Lumière et se demande ce qu'elle devient. Ils aperçoivent à proximité une silhouette sombre qui se révèle être une vieille Chyline. Elle s'appelle Loon et croit d'abord qu'ils sont là pour tuer les Ingénieurs Spatio-Temporels. Ils expliquent être des Chevaliers de l'Abîme.

L'influence grise progresse et ils doivent partir au plus vite. Un véhicule venu du Pays Ni avec le Seigneur-Juge Krart à bord arrive. Le Tabernacle de Holt les téléporte à un demi-million de kilomètres en direction du Dernier Bastion. Les barrières entre l'Abîme et l'Univers normal deviennent poreuses, ce qui signifie que Perry Rhodan a réussi à activer des chronofossiles.

Atlan a compris que le Tabernacle de Holt est un moyen de transport supraluminique indépendant du réseau de transmetteurs. Ils laissent Loon, puis le Tabernacle de Holt commence une série de téléportations qui les emmènent toujours plus loin. Ils arrivent dans divers lieux pour repartir aussitôt, se rapprochant toujours plus de la Montagne de la Création.

CHAPITRE 8

Les Ingénieurs Spatio-Temporels observent la mer d'énergie pourpre depuis le sommet du Dernier Bastion. Les trois Chevaliers de l'Abîme et le Tabernacle de Holt se matérialisent.

Ils leur souhaitent la bienvenue. Myzelhinn leur dit qu'il a besoin de leur aide. C'est l'un des six premiers Ingénieurs Spatio-Temporels à avoir succombé à l'influence grise. Lethos-Terakdschan va accompagner les Ingénieurs Spatio-Temporels au seul endroit de la dimension de l'Abîme qui n'est pas envahi par l'influence grise, le Neutrum où réside le Solitaire de l'Abîme. Myzelhinn dit à Atlan et Jen Salik qu'ils vont mourir sans mourir, pour renaître plus tard.

Il ouvre un trou dans la poitrine des deux hommes pour y loger leur activateurs cellulaires puis le referme. Ainsi, ils deviendront gris de l'extérieur, mais resteront vivants à l'intérieur. Les cinq Ingénieurs Spatio-Temporels forment un cercle autour de Lethos-Terakdschan et du Tabernacle de Holt. Une colonie d'énergie psionique les emmène dans le ciel.

Le navire de Krart approche. Atlan et Jen Salik chutent dans le vide tout en étant saisis par l'influence grise. Atlan a une brève vision de Perry Rhodan qui les observe. Les deux hommes sont pris à bord du navire de Krart. Le Seigneur-Juge les accueille, ils sont désormais considérés aussi comme des Seigneurs-Juges.

Ils savent qu'avec le retour de Triicle-9 à sa place, la Terre de l'Abîme retombera dans l'espace normal, et ce sera la fin de leur pouvoir. Atlan affirme qu'il y a un moyen de l'empêcher.

UNE MISSION POUR LE SOL

Fascicule Perry Rhodan n° 1269

Ein Auftrag für die SOL (Detlev G. Winter, décembre 1985)

CHAPITRE 9

Mi-mars 429 NDG.

Brether Faddon, à présent commandant du *Sol*, discute avec Zyita Ivory. Elle est d'avis que le vaisseau suit maintenant son propre chemin, mais Faddon a promis à Perry Rhodan d'accompagner l'Armada Infinie vers le lieu d'origine du Gel-Rubis, à plus de deux cents millions d'années-lumière. Il espère que malgré la vision qu'a eue Rhodan, Atlan et Jen Salik sont toujours en vie.

Brether Faddon s'entretient ensuite avec la Kapselode Verte-Unie qui séjourne toujours à bord du *Sol* puis prend la décision de se désolidariser de l'Armada Infinie. Surfo Mallagan, qui ne s'est pas complètement remis de sa connexion avec les spoodies, s'y oppose. Brether Faddon va y réfléchir.

Quelques mois plus tôt.

Brether Faddon et Scoutie se promènent à Terrania, mais la Terre ne leur plaît pas. Le *Sol* se trouve sur la Lune où il bénéficie d'une révision complète. L'équipage est en permission. Surfo Mallagan n'est plus que l'ombre de lui-même, toujours entouré d'un nuage de spoodies. Brether Faddon révèle que Julian Tiffleur lui a proposé de devenir le nouveau commandant du *Sol*, et il a accepté.

La brume de glace

Faddon, Surfo Mallagan et Helen Almeera se sont rendus sur une planète avec la corvette *Trio*, sur des coordonnées fournies par Sénèque. Un phénomène optique étrange, une sorte de cloche lumineuse de vingt kilomètres de diamètre, a été repérée, une sorte de brume. Ils s'en approchent. Faddon a une vision de Carfesch et perd connaissance.

CHAPITRE 10

Le *Sol* comme l'Armada Infinie réintègrent l'espace normal. Carfesch apparaît soudain dans le poste central. Il leur apporte une mission de la part des Cosmocrates. Il explique que la Fosse est l'accès à l'Abîme et que Triicle-9 devra passer par là. Le problème est que l'accès arrive à Starsen, alors que Triicle-9 a besoin d'atteindre la Montagne de la Création. La mission du *Sol* est de la positionner au-dessus de la Montagne de la Création. Ils y entreront directement, sans passer par Cortrans.

Carfesch va mettre à leur disposition un détonateur psi qui doit être déposé au fond de la Fosse.

Brether Faddon peut persuader Zyita Ivory, la commandante du *CSol-1*, et Surfo Mallagan, le commandant du *CSol-2*, peu enthousiastes, d'accepter la mission.

CHAPITRE 11

Le *Sol* est secoué par des décharges hyperénergétiques quand il arrive dans le secteur où doit se trouver la Fosse. Il repèrent celle-ci, un objet en forme de cuvette de la taille d'une planète. Le *Sol* entre en collision avec un morceau de matière de quarante mètres de long. Une alerte se déclenche ensuite, à cause d'une ombre de la taille d'un continent, accompagnée de nombreux petits vaisseaux. Ils constatent que plein de blocs de matière se matérialisent autour de la Fosse.

Quelques mois plus tôt.

Sur la Lune, la refonte du *Sol* a duré plus longtemps que prévu. Une fois qu'elle est enfin terminée, Brether Faddon et Scoutie le rejoignent avec un glisseur. Ils retrouvent Surfo Mallagan connecté à son nuage de spoodies. Faddon est inquiet de son état.

La brume de glace

Brether Faddon reprend connaissance après avoir été en contact avec la brume. Il dit qu'il a eu une sensation aiguë de froid, sans que cela soit lié à l'Élément du Froid. Surfo pense que c'est un test des Cosmocrates. Ils retournent sur le *Sol*.

Ils éjectent dix sondes qui s'approchent de la planète sans nom puis du dôme de brume. Celles qui entrent en contact explosent avec un phénomène de froid. Sénèque repère l'existence d'un système cybernétique dans le champ nébuleux.

CHAPITRE 12

Ils essaient d'identifier les petits vaisseaux. Faddon attend avant d'attaquer, ce qui énerve Zyita Ivory. Ils sont face à de gigantesques décharges énergétiques et des pluies de feu. D'autres vaisseaux ennemis ne cessent de se matérialiser. Brether Faddon se rend à bord de la corvette *Trio* à bord de laquelle a été amené le détonateur psi tandis que l'ennemi se déploie autour de la Fosse.

Le *Sol* se divise en ses trois éléments et éjecte des unités embarquées pour détourner l'attention de l'ennemi tandis que le *Trio* est éjecté.

Les Gardiens de la Fosse leur jettent des avertissements avec un fort rayonnement mental. Le *Trio* descend vers le fond et éjecte le détonateur psi. Le *Trio* se catapulte ensuite vers le haut.

L'engin s'active. Un torrent d'énergie psionique se répand sur la Fosse et frappe les Gardiens qui perdent toute intelligence, puis la Fosse change de position. Le *Trio* rejoint la partie médiane du *Sol*.

CHAPITRE 13

L'espace autour de la Fosse est rempli de violents éclairs lumineux d'orages dimensionnels alors que la Fosse se déplace. Toutes les unités rejoignent le *Sol* qui se reconstitue. Brether Faddon rejoint le poste central du vaisseau, où se trouve Carfesch.

La Fosse effectue une transition sur une année-lumière. Carfesch annonce qu'elle est maintenant à sa bonne position. L'Armada Infinie commence à arriver. Carfesch confie au *Sol* une nouvelle mission, ce qui fâche au début Zyita Ivory et Surfo Mallagan. Il remet un cube, un récepteur psi qui réagit aux signaux de détresse. Le *Sol* pourra ainsi aider ceux qui en ont besoin. Ce sera sa destinée.

Verte-Unie quitte le *Sol* et rejoint une unité de l'Armada Infinie. À peine Carfesch a-t-il disparu que le récepteur psi montre quelqu'un ayant besoin d'aide, ce qui les entraîne dans la mission brume de glace.

Quelques mois plus tôt

Tous les spoodies sont retournés dans l'Empire Viral, y compris ceux liés à Surfo Mallagan, qui a du mal à s'en remettre. Le visage blafard, il vient voir Brether Faddon et Scoutie et s'excuse pour son comportement.

La brume de glace

Sur la planète avec la brume de glace, Sénèque réussit à prendre contact avec les circuits du système cybernétique. C'est le cerveau d'un vaisseau qui a édifié un champ de protection, la brume de glace, mais l'équipage ne peut pas en sortir. Grâce à Sénèque, le problème est réglé. Le vaisseau étranger apparaît. Il quitte ensuite la planète sans avoir établi de contact.

| |
|-----------------------------|
| LE PLAN DE SAUVETAGE |
|-----------------------------|

Fascicule Perry Rhodan n° 1270

Der Rettungsplan (Arndt Ellmer, décembre 1985)

CHAPITRE 14

Gnarrader Blek, le Solitaire de l'Abîme, se trouve dans le Neutrum, le lieu au-dessus de la constante de l'Abîme, hors d'atteinte de l'influence grise. Il s'occupe de l'un des distributeurs dimensionnels. Ces appareils servent à maintenir l'existence de la Terre de l'Abîme. Il se demande où sont les Chevaliers de l'Abîme et ce que font les Ingénieurs Spatio-Temporels, qu'il hait, et les Seigneurs Gris. Il apprend que le Vagenda est scellé et que le Cyberland est devenu gris.

Lethos-Terakdschan, le Tabernacle de Holt et les cinq Ingénieurs Spatio-Temporels, auréolés de lumière, s'élèvent dans le ciel en direction du Neutrum. Ils l'atteignent rapidement. Ils veulent attendre ensemble le jour où Triicle-9 reviendra dans l'Abîme. À leur arrivée, Gnarrader Blek les menace. Myzelhinn explique qu'ils sont venus sauver ce qui peut l'être. Le Solitaire de l'Abîme les qualifie de traîtres.

Les Ingénieurs Spatio-Temporels sont venus demander son aide. Ils doivent réajuster les distributeurs dimensionnels pour détruire la Terre de l'Abîme. Lethos-Terakdschan est surpris et effrayé. Les Ingénieurs Spatio-Temporels expliquent que Triicle-9 revient et que les Cosmocrates sont prêts à sacrifier la Terre de l'Abîme et ses habitants.

Plus aucun secteur de la Terre de l'Abîme n'est épargné par l'existence grise. Le seul point lumineux est la Montagne de la Création.

Lethos-Terakdschan est entouré de flux d'information alors que les distributeurs dimensionnels réagissent aux événements dans la Terre de l'Abîme. Il voit toutes les régions qu'il a traversées.

CHAPITRE 15

Atlan et Jen Salik se considèrent maintenant comme de la vie grise. Ils pensent que c'est l'état naturel de l'Univers et que le Code Moral est une perversion. Ils ont été pris au sein de la Chambre Grise où ils siègent avec Krart, Tress, Ffrigh, Storklerk, Hjorrkenrott et Wraikh.

Le Seigneur Gris Pekkar est à bord d'un navire qui doit rejoindre le Neutrum, avec des bombes grises. Des éclairs se produisent au-dessus de Schatzen. Un dixième du secteur disparaît, et le navire de Pekkar est détruit. La Terre de l'Abîme se défait.

Clio de l'Eau Pouppre a perdu contact avec Domo Sokrat dans le Pays Ni. Le pays autour d'eux disparaît peu à peu. Elle voit dans le ciel un autre univers et un vaisseau composé de deux sphères reliées par un cylindre. Des Ratans et des Paladins arrivent. Ils sont venus ramener Clio au Pays Ni. C'est un ordre du Seigneur-Juge Atlan.

Atlan reste en contact mental avec Lethos-Terakdschan et le Tabernacle de Holt. Sous l'action des Ingénieurs Spatio-Temporels et du Solitaire de l'Abîme, la Terre de l'Abîme continue à se disloquer. Ils ont un plan pour sauver la population, mais Lethos-Terakdschan ignore lequel. Le Seigneur-Juge Wraikh arrive. Ils se rendent à la Chambre Grise. Atlan déclare que s'ils veulent avoir du succès, ils doivent agir depuis Starsen, mais ils doivent d'abord contrecarrer les plans des Ingénieurs Spatio-Temporels.

Atlan veut utiliser les dômes-transmetteurs en y amenant toutes les populations, chacun devant devenir le centre d'un îlot de sauvetage de trois cent mille kilomètres de diamètre qui sera séparé du reste de la Terre de l'Abîme, les mettant ainsi à l'abri du processus de dissolution. Il y en aura cent cinquante mille. Pour cela, Atlan a besoin des pleins pouvoirs. C'est accepté.

Atlan et Jen Salik se rendent dans un bâtiment où Bonsin et Clio ont été amenés. Ils rejoignent Fordergrin Calt et Caglamas Vlot.

CHAPITRE 16

Au Pays Mhuthan, le Tizide Maître Truvhan est en route pour le laboratoire central du dôme 4 où il travaille à des armes bactériologiques. Dans sa forme actuelle, il possède cinq têtes supplémentaires de formes différentes. Le semi-Abakien Tschapl vient à sa rencontre.

Toute la population est soudain appelée à utiliser les dômes-transmetteurs, un ordre qui vient de Lord Duncan. Maître Truvhan veut l'ignorer, mais ses compagnons s'en vont.

Des milliers d'habitants du Pays Mhuthan se rassemblent autour du dôme-transmetteur. Pirx, un gnome messenger des Seigneurs-Juges, apparaît et dit à Maître Truvhan de partir. Les Ingénieurs Spatio-Temporels ont activé le processus d'autodestruction. Seuls les dômes peuvent sauver ce qui peut encore l'être. Maître Truvhan et Tschapl le suivent. Tout est en train de disparaître.

Au Pays Schatzen, l'archiviste Gluschuw-Nasvedbin voit dans le ciel des bandes argentées onduler alors que des parties du pays disparaissent. Beaucoup de ses congénères se rassemblent autour du musée central. Cela semble être dû à une erreur dans les activités du Neutrum. Ils doivent rejoindre les transmetteurs pour leur salut. Ils s'inquiètent aussi des objets dans leurs musées. Ils prennent ce qui est mobile.

Atlan et Jen Salik ont installé leur quartier général dans un dôme à une demi-heure-lumière du Vagenda. Ils sont accompagnés par Clio et Bonsin. Il faut édifier un champ protecteur autour des cent cinquante mille zones autour des dômes-transmetteurs qui constituent des îles de salut. Il y a besoin pour cela du savoir des Jaschemes, mais on ne peut rejoindre le Cyberland.

Salik décide d'aller à Vanhirdekin pour que les Chylines les aident à produire divers équipements. Ils partent, avec Fordergrin Calt et Caglamat Vlot aussi.

Un Jascheme apparaît et les informe que les Ingénieurs Spatio-Temporels ont persuadé le Solitaire de l'Abîme d'éteindre le Mur entourant le Cyberland. Du coup, Atlan et ses compagnons changent de plan et partent pour le Cyberland.

Myzelhinn dit à Lethos-Terakdschan qu'il reste encore quelques mois. Un tiers de la matière de la Terre de l'Abîme s'est matérialisée dans l'Univers normal autour de la Fosse et forme la base pour un soleil géant artificiel.

CHAPITRE 17

Atlan et Salik se matérialisent à une des portes de la ville de Starsen. Ils sont amenés auprès de Lord Gershwin. Ils retrouvent Chulch et Wöleböl. Lord Gershwin voulait faire de Starsen son île de salut, mais le plan d'Atlan et Jen Salik le rend impossible.

Comme il est manifeste que les Cosmocrates surveillent ce qui se passe dans l'Abîme, les Seigneurs Gris s'attendent à une invasion depuis le Haut-Pays. Ils veulent pour cela détruire la liaison entre Starsen et la Fosse. La seule façon est de détruire Starsen.

Tous les habitants sont envoyés près d'un dôme-transmetteur. Le processus est déclenché, la ville et son socle sont anéantis. Atlan et Salik s'entretiennent peu après en privé. Ils ont du mal à refouler la vie grise en eux.

Par la suite, ils rejoignent le Cyberland où les six Seigneurs-Juges les attendent.

-

Plusieurs mois se sont écoulés. La majorité de la population de l'Abîme a été évacuée. Les Ingénieurs Spatio-Temporels annoncent à Gnarrader Blek que tout sera bientôt fini.

Une partie de la masse de la Terre de l'Abîme a été projetée dans l'espace normal. Cent cinquante mille îles dérivent dans le vide, entourées d'un champ protecteur. Il y a aussi une bulle d'énergie, le Neutrum.

Les Ingénieurs Spatio-Temporels et Gnarrader Blek réveillent Lethos-Terakdschan qui est longtemps resté inconscient. On est le 30 septembre, et ils s'attendent à tout moment au retour du champ psionique. Des secousses hyperphysiques ont lieu. Le moment est venu.

Ils se tiennent dans le Technorium. Atlan et Salik ont fait venir Chulch, Wöleböl, Clio, Bon-sin, Caglamas Vlot, Fordergrin Calt, les Exterminateurs et Domo Sokrat. Les Seigneurs-Juges ne peuvent tolérer qu'il existe encore cinq Ingénieurs Spatio-Temporels et un Chevalier de l'Abîme.

Les cent cinquante mille îles ont été soudain baignées d'énergie vitale et la vie grise se dissout. Atlan affirme que les peuples de l'Abîme sont sauvés, que même les Seigneurs-Juges vont retrouver une vie normale.

L'Armada Infinie se matérialise dans le vide à 2,8 millions d'années-lumière de la galaxie Behaynien, là où elle a été assemblée à l'origine.

| |
|----------------------------|
| FINALE DANS L'ABÎME |
|----------------------------|

Fascicule Perry Rhodan n° 1271

Finale in der Tiefe (Kurt Mahr, janvier 1986)

CHAPITRE 18

Si kitu est une des forces qui dirigent le Cosmos, indépendante des Cosmocrates et des Chaotiques. Elle se qualifie de gardienne de la deuxième loi de la thermodynamique.

La quête de l'Armada Infinie qui a duré des millions d'années touche à sa fin. Des structures discoïdales de dimensions planétaires dérivent dans le secteur où doit se matérialiser le cosmoneucléotide. Il y a aussi une structure mi-matérielle, mi-énergétique. Nachor ordonne de rester à l'écart.

Un petit humanoïde apparaît auprès de Nachor, son conseiller Dibbu, du peuple des Aihnoul, originaires de la galaxie Behaynien. Il l'informe que la chose – la Fosse – a commencé à pulser, un signal sans doute destiné à Triicle-9.

Un cercle gigantesque de lumière se forme dans le noir de l'espace et une sphère éblouissante apparaît, Triicle-9, qui n'a plus l'apparence du Néant Tournoyant. Juste après, Perry Rhodan appelle depuis le *Basis*.

Dibbu est retourné dans son bureau. Depuis des semaines, il travaille sur la théorie des plans de réalité se chevauchant. Il se livre à des expériences, un insecte équipé de microsenseurs lui servant de cobaye. Il génère un champ d'énergie et deux plans de réalité. Le cobaye disparaît, ce qu'il n'explique pas.

Il entend une voix lui parler, l'appelant Kitisho. Il ne sait soudain plus qui il est. La voix se présente comme Si kitu, un néant, et il doit la servir.

CHAPITRE 19

Perry Rhodan reprend connaissance dans le poste de commandement du *Basis*. Tout l'équipage est encore inconscient. Le vaisseau a été projeté près du Gel-Rubis après l'activation du chronofossile Éden II, le monde artificiel s'étant alors transformé en un puissant torrent d'énergie supradimensionnelle, et a accompli ensuite un bond de deux cents millions d'années-lumière.

La sphère éblouissante de treize mille kilomètres de diamètre de diamètre qu'est maintenant le Gel-Rubis s'éloigne. Elle se dirige vers un endroit avec de nombreuses impulsions hyperdim, la Fosse. Sur un écran, Perry Rhodan repère le Loolandre. Il appelle Nachor. Il l'informe

de tout ce qui s'est passé. Une fois la liaison coupée, Perry Rhodan songe à Gesil, puis à Atlan et Jen Salik qu'il a vu chuter dans le vide lors d'une vision.

Taurec apparaît auprès de Perry Rhodan et lui dit qu'il est temps d'y aller. Avant de partir, Rhodan se rend dans ses appartements. Il remarque une petite silhouette puis se retrouve dans un environnement rappelant Case Mountain, le pays de son enfance. Il comprend qu'il est dans une pararéalité et appelle Sato Ambush qu'il a deviné être là.

Celui-ci voulait lui parler dans un environnement qui lui est familier. Il peut maintenant projeter d'autres personnes sur différents plans de réalité. Le secteur où va se rendre Perry Rhodan est parcouru par un gradient de réalité au comportement étrange. Sato Ambush sent la présence d'une force qui veut empêcher le succès de sa mission. Il propose que Perry Rhodan le prenne avec lui, mais Rhodan ne peut pas. Il retourne dans la réalité.

Perry Rhodan arrive sur le *Syzzel* où se trouvent Taurec et Vishna. En plus du *Basis* et des vaisseaux de l'Armada Infinie, il y a des milliers d'astéroïdes parfois de la taille d'une planète, ce qui irrite Taurec. Il les étudie et constate qu'il s'agit de fragments de la Terre de l'Abîme. Quelque chose d'inattendu a dû se produire. Vishna dit à Perry Rhodan qu'il a deux missions à accomplir : ajuster le Code Moral et trouver la réponse à la Troisième Question Ultime : « Qui a décrété la Loi, et quel est son effet ? »

Une silhouette étrange s'approche du *Syzzel* et se révèle être Lethos-Terakdschan avec une boîte sous le bras, le Tabernacle de Holt.

CHAPITRE 20

Lethos-Terakdschan arrive sur la plate-forme du *Syzzel*. Il raconte ce qui est arrivé dans la Terre de l'Abîme et qu'Atlan et Jen Salik sont sains et saufs au pays des Jaschemes. Il déclare ne pas comprendre comment les Cosmocrates ont pu mettre sur pied un projet ayant causé autant de malheur et de morts. Ils n'ont pas hésité à sacrifier des milliards d'êtres vivants. Vishna rétorque qu'il ne faut pas chercher à les comprendre. Taurec se montre plus diplomate. Après avoir accusé de nouveau les Cosmocrates, Lethos-Terakdschan repart.

Le *Syzzel* s'approche de la Fosse. Perry Rhodan comprend les reproches de Lethos-Terakdschan mais se dit que les Cosmocrates n'avaient en fait aucune influence sur l'Abîme.

Perry Rhodan va être projeté dans l'Abîme, à la Montagne de la Création, et l'ajustement sera réalisé par l'énergie mentale qu'il a accumulée en lui avec l'activation des chronofossiles. Il se dirige vers la Fosse, qui baigne dans une brume immatérielle et qui n'a plus la même forme qu'avant. Il y pénètre.

Il arrive au milieu d'une plaine sur la Terre de l'Abîme. Un violent orage hyperénergétique se déchaîne à l'horizon, alors que le pays se dissout.

Il rencontre un être de petite taille qui dit s'appeler Kitisho, du peuple des Aihnoul. Perry Rhodan veut qu'il l'amène à la Montagne de la Création.

CHAPITRE 21

À bord du *Basis*, équipage voit le Gel-Rubis s'étirer et pénétrer dans la Fosse. Waylon Javier apprend de Nachor que son conseiller Dibbu a disparu. Sato Ambush semble également avoir disparu.

Perry Rhodan et Kitisho arrivent dans une grande salle pleine de machines. Ils s'approchent d'un transmetteur qui les emmène dans une ville.

Les habitants ont disparu quelques jours plus tôt, sans avertissement. Ils se dirigent vers un dôme-transmetteur. Ils utilisent une cabine dans le but de rejoindre la Montagne de la Création, mais une fois qu'ils sont matérialisés, Kitisho affirme qu'ils ne sont pas arrivés au bon endroit. Ils sont dans un dôme-transmetteur qui tremble et où se répand une épaisse fumée. Pris de panique, Kitisho s'enfuit. Rhodan est dans une partie de la Terre de l'Abîme en train de se dissoudre. Une explosion détruit la cabine du transmetteur qu'il voulait utiliser.

Rhodan réussit très difficilement à remettre les systèmes en activité. Il demande à un transmetteur qu'il l'amène dans un endroit sûr.

Il se retrouve face à Sato Ambush, qui lui dit qu'ils sont dans un trou entre les réalités. Sato Ambush lui explique que Kitisho est un agent du néant, de Si kitu, et qu'il voulait l'attirer dans un piège. Rhodan décide de rejoindre le Cyberland.

Il se retrouve dans une plaine sous un ciel doré, face à Atlan.

CHAPITRE 22

Jen Salik arrive à son tour. Lethos-Terakdschan les a prévenus de l'arrivée de Perry Rhodan. Il leur dit qu'il veut trouver le chemin vers la Montagne de la Création. Les îles de salut deviendront des planètes artificielles tournant autour d'un soleil artificiel, Taknu. Atlan et Jen Salik sont en compagnie de leurs Orbitaux ainsi que de Travynd, l'ancien Seigneur-Juge Krart libéré de l'influence grise.

Perry Rhodan a une idée que lui a donnée Sato Ambush. Une fois ses amis partis, il appelle Si kitu. Sato Ambush se manifeste et lui dit de l'appeler plutôt avec le nom Kahaba, ce qu'il fait.

Il n'a aucune réponse et se dirige vers la Montagne de la Création visible au loin. Elle brille et la clarté augmente à mesure que le Gel-Rubis approche. Le nuage descend vers le sommet. Perry Rhodan est absorbé. L'énergie mentale stockée en lui réalise l'ajustement du Code Moral. Il a une vision de la double hélice de cosmonucléotides qui parcourt l'Univers.

Les fragments autour de la Fosse se réunissent pour former un conglomérat.

Perry Rhodan perçoit le Cosmos dans sa totalité. Il voit aussi une négasphère, une enclave du Chaos. Un Messenger se détache de Triicle-9 et enclenche le processus qui mettra fin à la négasphère. Une sentiment d'harmonie l'emplit. Avec toutes les informations qui déferle en lui, il sent que la réponse à la Troisième Question Ultime est à sa portée mais il sait que cela risque de l'écraser. Il renonce à connaître la réponse. Tout devient noir autour de lui.

Quand Perry Rhodan revient à lui, il n'a plus qu'un vague souvenir de ce qui s'est passé. Kitisho apparaît, disant s'appeler maintenant Furaha. Il lui dit qu'il a offensé Si kitu en l'appelant par son autre nom. Elle ne voulait pas qu'il connaisse la réponse à la Troisième Question Ultime.

Il reste un peu d'énergie mentale en Perry Rhodan qui lui permettra de se projeter sur le *Basis*. Il se concentre...

RÉSUMÉ SYNTHÉTIQUE

Le groupe d'Atlan progresse sur le plateau du Vagenda que les forces du Seigneur-Juge Krart ont envahi. Ils subissent diverses attaques de systèmes de défenses locaux. Une femme appelée Iruna de Bass-Thet se manifeste, apparemment une Akonide, et fait cesser les combats. Atlan est subjugué par elle. Giffi Marauder surgit également et explique comment il est parvenu dans l'Abîme après avoir affronté 1-1-Helm et Kazzenkatt.

Ils arrivent à la Plaine de Lumière au bord de laquelle se situe la Montagne de la Création où doit s'ancrer Triicle-9, mais Iruna ne peut pas poursuivre le chemin. Elle est en fait une Sarlengort, la sœur de Kazzenkatt, et elle est venue sur la Terre de l'Abîme dans l'espoir de le sauver. Elle disparaît peu après, et Giffi Marauder l'accompagne.

Atlan, Jen Salik, Lethos-Terakdschan et le Tabernacle de Holt continuent seuls.

Ils arrivent au Dernier Bastion, au bord de la Terre de l'Abîme où sont retranchés les cinq derniers Ingénieurs Spatio-Temporels. Lethos-Terakdschan va les accompagner au seul endroit de la dimension de l'Abîme qui n'est pas envahi par l'influence grise, le Neutrum. Les activateurs cellulaires d'Atlan et Jen Salik sont logés à l'intérieur de leur poitrine. Ainsi, ils deviendront gris de l'extérieur, mais resteront vivants à l'intérieur. Une colonie d'énergie psionique emmène dans le ciel les cinq Ingénieurs Spatio-Temporels ainsi que Lethos-Terakdschan et le Tabernacle de Holt.

Atlan et Jen Salik chutent dans le vide tout en étant saisis par l'influence grise. Atlan a une brève vision de Perry Rhodan qui les observe. Les deux hommes sont pris à bord du navire du Seigneur-Juge Krart. Ils sont désormais considérés aussi comme des Seigneurs-Juges.

Mi-mars 429 NDG, le *Sol*, dont le nouveau commandant est Brether Faddon, part avec l'Armada Infinie vers le lieu d'origine du Gel-Rubis. Carfesch apparaît soudain dans le poste central. Il leur apporte une mission de la part des Cosmocrates. Ils doivent positionner la Fosse, le moyen par lequel Triicle-9 arrivera dans l'Abîme, au-dessus de la Montagne de la Création. Il leur confie pour cela un détonateur psi.

Le *Sol* arrive près de la Fosse où de nombreux vaisseaux ennemis se sont matérialisés. Tandis que le *Sol* accapare leur attention, la corvette *Trio* descend au fond de la Fosse et largue le détonateur psi. Un torrent d'énergie psionique se répand sur la Fosse qui effectue une transition sur une année-lumière.

Carfesch confie au *Sol* une nouvelle mission. Il leur remet un récepteur psi qui réagit aux signaux de détresse. Le *Sol* pourra ainsi aider ceux qui en ont besoin. Ce sera sa destinée.

Lethos-Terakdschan, le Tabernacle de Holt et les cinq Ingénieurs Spatio-Temporels arrivent dans le Neutrum. Gnarrader Blek, le Solitaire de l'Abîme, se montre d'abord hostile. Myzelhinn explique qu'ils sont venus demander son aide pour détruire la Terre de l'Abîme.

Plus aucun secteur de la Terre de l'Abîme n'est épargné par l'existence grise. Atlan et Jen Salik se considèrent maintenant comme de la vie grise. Ils ont été pris au sein de la Chambre Grise où ils siègent avec les six autres Seigneurs-Juges.

Sous l'action des Ingénieurs Spatio-Temporels et du Solitaire de l'Abîme, la Terre de l'Abîme commence à se disloquer. Atlan veut utiliser les dômes-transmetteurs en y amenant toutes les populations, chacun devant devenir le centre d'un îlot de sauvetage de trois cent mille kilomètres de diamètre qui sera séparé du reste de la Terre de l'Abîme, les mettant ainsi à l'abri du processus de dissolution. Il y en aura cent cinquante mille.

Après plusieurs mois, la majorité de la population de l'Abîme a été évacuée. Une partie de la masse de la Terre de l'Abîme a été projetée dans l'espace normal. Cent cinquante mille îles dérivent dans le vide, entourées d'un champ protecteur. Il y a aussi une bulle d'énergie, le Neutrum. Les cent cinquante mille îles sont soudain baignées d'énergie vitale et la vie grise se dissout. Les îles de salut deviendront des planètes artificielles tournant autour d'un soleil artificiel, Taknu. Atlan affirme que les peuples de l'Abîme sont sauvés, que même les Seigneurs-Juges vont retrouver une vie normale.

L'Armada Infinie se matérialise dans le vide à 2,8 millions d'années-lumière de la galaxie Behaynien, là où elle a été assemblée à l'origine.

Triicle-9, qui a maintenant l'apparence d'un cercle gigantesque de lumière apparaît, avec le *Basis*. Le vaisseau a été projeté près du Gel-Rubis après l'activation du chronofossile Éden II, le monde artificiel s'étant alors transformé en un puissant torrent d'énergie supradimensionnelle, et a accompli ensuite un bond de deux cents millions d'années-lumière.

Perry Rhodan va être projeté dans l'Abîme, à la Montagne de la Création, et l'ajustement sera réalisé par l'énergie mentale qu'il a accumulée en lui avec l'activation des chronofossiles. Il se dirige vers la Fosse et parvient au milieu d'une plaine sur la Terre de l'Abîme.

Rhodan arrive au Cyberland et se retrouve face à Atlan et Jen Salik. Il se dirige ensuite vers la Montagne de la Création. Le Gel-Rubis descend vers le sommet. Perry Rhodan est absorbé. L'énergie mentale stockée en lui réalise l'ajustement du Code Moral. Il a une vision de la double hélice de cosmonucléotides qui parcourt l'Univers. Avec toutes les informations qui déferle en lui, il sent que la réponse à la Troisième Question Ultime est à sa portée mais il sait que cela risque de l'écraser. Il renonce à connaître la réponse. Tout devient noir autour de lui. Quand Perry Rhodan revient à lui, il n'a plus qu'un vague souvenir de ce qui s'est passé.

Il reste un peu d'énergie mentale en lui qui lui permettra de se projeter sur le *Basis*. Il se concentre...

| |
|---------------------------------|
| RÉSUMÉ DU CYCLE EN COURS |
|---------------------------------|

VOLUME ARGENTÉ N° 143

Ordoban

M 82

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, Tricle-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.

Cor

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

Androbêta

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.

Nuages de Magellan

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 Génie de Magel-

lan. 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.

VOLUME ARGENTÉ N° 144

Trois Chevaliers de l'Abîme

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, en fait une projection. 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 réservoirs 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 réservoirs 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.

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 de créatures appelées Géants de l'Espace.

L'amiral Normorken Shik, venu d'une autre galaxie, 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.

VOLUME ARGENTÉ N° 146

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 réservoir 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.

VOLUME ARGENTÉ N° 147

Psychogel

L'équipe du journaliste Krohn Meysenhardt qui opère depuis le vaisseau *Kisch* est engagée par Julian Tiffloor 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 Triicle-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 la planète 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 Froot 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.

VOLUME ARGENTÉ N° 148

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 déçus 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 Trakarat. 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.

VOLUME ARGENTÉ N° 149

Le Solitaire de l'Abîme

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, la hauteur maximale qu'il peut attendre. 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. 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. 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 entourant le Cyberland 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 réservoirs d'énergie vitale à son pied. Les armées des Seigneurs Gris l'entourent.

L'un des 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.

VOLUME ARGENTÉ N° 150

Stalker

L'activation du chronofossile Terre a éveillé chez les Galactes une envie des espaces lointains.

Ce qui reste de l'Empire Viral tourne autour de la Terre. Des nuages de virus forment des vaisseaux spatiaux qui se mettent à disposition de nombreuses personnes. Ces vironefs se déplacent le long de la trame psionique qui parcourt tout l'Univers.

Trois mois plus tôt, un étranger appelé Sotho Tal Ker est entré en contact avec Homer G. Adams. Baptisé Stalker par Adams, il dit être un envoyé d'Estartu, une superintelligence dont

la sphère d'influence comporte douze galaxies. C'est un groupe de galaxies dans l'amas de la Vierge, à 40 millions d'années-lumière de la Voie Lactée. Pour Adams, il présente la chance d'offrir un nouvel âge d'or à la Hanse Cosmique.

Homer G. Adams s'adresse aux sénateurs et présente Stalker. Taurec intervient et arrache sa peau, révélant un être saurien osseux. Un petit être qui semble en être une version miniature est fixé sur lui. Stalker l'appelle Skorsh et le qualifie d'Animateur. Il explique avoir pris une apparence humaine pour côtoyer plus facilement les Terraniens. Il promet une troisième voie en dehors des Chaotarques et des Cosmocrates.

Le 20 février 429 NDG, Perry Rhodan quitte la Terre à bord du *Basis* pour chercher Éden II, le dernier chronofossile.

Par l'intermédiaire de Krohn Meysenhardt, Stalker présente les Merveilles des galaxies d'Estartu, des particularités uniques.

Irmina Kotchistova obtient qu'un nuage de virus se transforme en vaisseau avec des installations de recherche médicale. Elle le baptise *Esculape*. Galbraith Deighton fait appel à elle pour qu'elle examine Stalker et Skorsh. Celui-ci finit par le sentir et réagit avec indignation.

Les vironefs se groupent autour de la Terre. Leurs passagers, qui se comptent par milliers, prennent le nom de Vironautes.

Stalker rejoint son propre vaisseau, l'*Estartu*, qui se trouve en périphérie du Système Solaire. Le 24 février 429 NDG, il reçoit une délégation à bord. Il présente deux de ses compagnons, des enseignants de la philosophie Upanishad qu'il veut faire enseigner dans la Voie Lactée.

Ronald Tekener vient voir Stalker. Excité par Skorsh, Stalker se transforme en combattant implacable, une bête furieuse. Il s'excuse ensuite pour ce qui vient de se passer.

Stalker remet à Roi Danton, Reginald Bull et Ronald Tekener des Permis qui leur permettront de se déplacer librement dans les galaxies d'Estartu.

Un conglomérat de 1300 vironefs, dont l'*Explorateur* est la partie centrale, part début mars 429 NDG à destination de la galaxie Erendyra. Ils arrivent dans un système où une planète est entourée de 23 anneaux magnifiques, les Anneaux Élyséens. Ce sont les restes d'anciennes lunes. La surface est un désert radioactif résultant d'une guerre nucléaire survenue il y a cinquante ans. Les Vironautes rencontrent un Elfahde, un être en armure pourvue d'aiguillons, qui, avant de mourir, exige que les visiteurs quittent la planète. Il leur indique les coordonnées de la planète Cloréon à 11 800 années-lumière.

Le conglomérat de vironefs se dirige vers la planète Cloréon. L'*Explorateur* descend à la surface en ruines. Un écran d'énergie l'empêche de repartir.

Un Guerrier appelé Kalmer est venu autrefois sur la planète et a donné un délai de cinq mille ans aux Cloréoniens pour se préparer au Dernier Combat. Un écran de quarantaine les empêche de quitter la planète. Les Cloréoniens ont remodelé leur société. Dans son ensemble, elle se désigne maintenant comme le Corps et se divise en Organes, Synapses et Neurones. La Conscience qui les dirige se compose de trois Neurones particulièrement doués. Il existe aussi les Anticorps, des soldats.

Une des vironefs part voir de plus près les Anneaux Élyséens et découvre un vaisseau cloréonien venu des colonies. Plusieurs Cloréoniens dirigés par le dénommé Haiikin passent sur la vironef, qui rejoint Cloréon. Haiikin coupe l'écran de quarantaine mais il déclare alors qu'ils sont là pour mener le Dernier Combat. Un Elfahde apparaît soudain et annonce qu'il est prêt pour le Dernier Combat.

VOLUME ARGENTÉ N° 151

Fièvre stellaire

À bord du *Pont Arrière*, une des vironefs du conglomérat entourant l'*Explorateur* de Reginald Bull, la Sigane Jizzi Huzzel et le Terranien Rainer Deike s'intéressent à une plante particulière découverte sur une planète proche, Comanzatara, douée d'une certaine forme de conscience. Pour en apprendre davantage, ils prennent contact avec des Cloréoniens coloniaux, mais n'obtiennent aucune information.

Sur Cloréon, Reginald Bull apprend qu'une flotte des Cloréoniens coloniaux est arrivée pour mener le Dernier Combat. Il se rend sur leur nef amirale où il est reçu avec les honneurs. Le Poing du Guerrier porté par Reginald Bull, le Permis remis par Stalker, le conditionne pour qu'il se considère maintenant comme un Guerrier Éternel et veuille mener le Dernier Combat. Il met au point un plan d'attaque de Cloréon, puis retourne sur la planète et prend contact avec la Conscience, le trio de Cloréoniens qui dirige Cloréon, et se propose également comme leur général en chef. Peu à peu, il échappe à l'influence du Poing du Guerrier.

Alors que le conflit est sur le point de se déclencher, l'Elfahde Volcayr annonce que le Dernier Combat est terminé. Le comportement des belligérants a montré qu'ils étaient dignes d'être admis dans l'empire des Guerriers Éternels.

L'*Explorateur* part pour un secteur d'où a été reçu un message de détresse de Ronald Tekener. Le Poing du Guerrier est jeté dans un soleil.

Les Porleyters ont mis au point une arme contre le Maître des Éléments : l'involueur qui doit lui faire subir une évolution inversée, une involution. Le dispositif est situé dans l'étoile Aerthan et doit être activé par l'impulseur, en forme de lance.

Le Porleyter Lafsater-Koro-Soth et un de ses congénères accompagnent le *Basis* dans la galaxie Fornax où vivent des êtres appelés les Nocturnes. Le plus ancien d'entre eux, le Sage de Fornax, pourra leur dire où est Éden II.

Les Nocturnes sont à l'origine des membranes dérivant dans l'espace. Ils deviennent ensuite des piliers établis sur des planètes et, en grandissant, acquièrent toujours davantage d'intelligence. Ils secrètent une substance psychomatérielle, le paratau. De fortes concentrations provoquent de violentes tempêtes psioniques. Le peuple des Kartaniens venu de la galaxie M33 le transportait au loin, mais depuis quelque temps, ils ne viennent plus. Perry Rhodan accepte de se charger de cette tâche.

Le *Basis* s'approche d'Éden II dont les coordonnées ont enfin été déterminées. L'activation du dernier chronofossile commence, mais s'interrompt soudain à cause du Maître des Éléments. Tout l'équipage perd connaissance, sauf Gesil. Elle prend l'impulseur et se rend sur Éden II.

Le Maître des Éléments est en fait la superintelligence V'Aupertir, né de la fusion du peuple des V'Aupertir qui vivaient il y a cent millions d'années

Le Maître des Éléments a déclenché une onde de choc psionique qui a paralysé l'Immortel et l'a contraint à libérer les Concepts en lui qui se matérialisent partout sur Éden II.

Après un long voyage en compagnie d'un Concept, durant lequel elle communique avec son enfant qui possède d'étranges facultés, Gesil se retrouve face au Maître des Éléments. Elle le frappe avec l'impulseur et il disparaît.

L'Immortel offre alors à Gesil un activateur cellulaire qu'elle prend dans le but de le donner plus tard à sa fille. Il ajoute qu'il est très fatigué et qu'il lui faudra attendre six mois avant d'activer le chronofossile Éden II.

Perry Rhodan tient toutefois à agir immédiatement. Il déclenche l'activation du chronofossile, mais ça ne se passe pas comme prévu, et il disparaît.

Gesil retourne sur Terre où elle embarque à bord d'une vironef.

Le Maître des Éléments rejoint la base Dépôt et sent la présence en lui de la conscience de Perry Rhodan. Il lui faudrait détruire l'involueur, mais il n'en a pas les moyens. Il a besoin d'un allié et le seul envisageable est Stalker. Le Maître des Éléments et Stalker se rencontrent, mais Stalker n'est pas intéressé par une alliance. Au contraire, il s'arrange pour qu'une flotte galactique détruise la base Dépôt.

Sheela Rogard travaille au consulat de la planète Captain Hornex où elle finit par rencontrer le consul Erasmus Espré Esperanto qu'elle n'avait encore jamais vu. Elle ignore qu'il s'agit

d'en réalité du Maître des Éléments. Sa physionomie change sans arrêt, ce qu'il attribue à une maladie. Il subit en fait les différentes phases de l'involution.

Le 15 août 429 NDG, l'École des Héros Tschomolungma est inaugurée au sommet de l'Everest. Stalker explique que l'enseignement de l'Upanishad éveille toutes les forces et les capacités potentielles d'un individu.

Le Maître des Éléments finit par s'établir en Floride où, après une brève période où lui et Sheela Rogard vivent ensemble, il régresse jusqu'à disparaître complètement. À l'instant de sa mort, la conscience de Perry Rhodan est libérée. Il retrouve l'Immortel, et à eux deux, ils activent pour de bon le chronofossile Éden II.

Perry Rhodan réintègre son corps, dans le poste central du *Basis*.