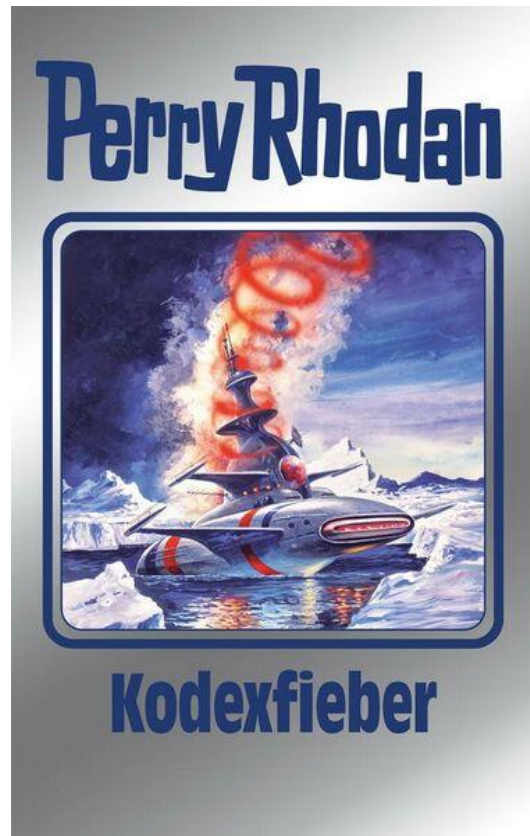


CHRONOFOSSILES

Perry Rhodan – cycle 18

« Chronofossiles »



154

**La fièvre du code**

(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.

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 Légion du Guerrier	400/401
154	• La fièvre du code	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

<b>SOMMAIRE</b>
-----------------

Les révolte des Chevaliers (chapitres 1 à 4)	4
Upanishad (chapitres 5 à 8)	7
La fièvre du code (chapitres 9 à 13)	10
Message de Gruelfin (chapitres 14 à 20)	10
L'Elfahde (chapitres 21 à 26)	17
Résumé synthétique	21
Résumé du cycle en cours	24

## LA RÉVOLTE DES CHEVALIERS

Fascicule Perry Rhodan n° 1272

*Revolte der Ritter* (Kurt Mahr, janvier 1986)

### CHAPITRE 1

Le *Basis* se trouve à proximité d'une colossale quantité de gigantesques fragments qui avaient récemment été la Terre de l'Abîme. Il est près d'une forme mi-matérielle mi-énergétique, la Fosse. Une voix venue du Neutrum, celle du Solitaire de l'Abîme, conseille à tous de quitter la zone, la formation du mégasoleil est imminente.

Le gigantesque soleil Taknu apparaît. Les fragments de la Terre de l'Abîme se regroupent en une énorme masse, les cent cinquante mille îles de salut se rassemblent autour. Un appareil sort de l'intérieur du soleil et se dirige vers le *Basis*. Toute l'énergie de la Fosse est absorbée par le soleil et elle cesse d'exister.

Gnarrader Blek prend congé des cinq derniers Ingénieurs Spatio-Temporels. Il leur dit de retourner auprès des leurs, les anciens Seigneurs Gris étant redevenus des Ingénieurs Spatio-Temporels. Tengri Lethos est aussi présent, ainsi que le Tabernacle de Holt. Ils partent avec deux véhicules. Gnarrader Blek reste dans le Neutrum.

Le premier véhicule arrive sur le *Basis*, avec Tengri Lethos, le Tabernacle de Holt et l'Ingénieur Spatio-Temporel Myzelhinn.

Après un échange sec entre Tengri Lethos et Taurec, Atlan, Jen Salik, Clio, Domo Sokrat, Caglamas Vlot, Fordergrin Calt, Chulch, Wöleböl se matérialisent à bord. Taurec veut savoir où est Perry Rhodan et s'il a rempli sa mission. Perry Rhodan se matérialise à cet instant. Taurec exige de savoir s'il a la réponse à la Troisième Question Ultime, et Perry Rhodan répond non.

### CHAPITRE 2

Taurec et Vishna sont fâchés par cette réponse, bien que Perry Rhodan explique qu'il a renoncé à connaître la réponse pour garder la raison. Rhodan s'éloigne pour aller se reposer. Alors qu'il est dans sa cabine, la voix inconnue qu'il avait déjà entendue se manifeste et lui dit de s'adresser à elle quand il aura besoin d'aide. Il s'endort ensuite.

Après cela, il décrit à Taurec et Vishna ce qui s'est passé dans l'Abîme. Pour lui, l'ajustement du Code Moral ayant eu lieu, sa mission est accomplie. Les Cosmocrates lui reprochent toutefois toujours de ne pas avoir appris la réponse à la Troisième Question Ultime. Ils disent que cela aurait procuré un avantage décisif contre les puissances du Chaos, qu'importe s'il avait perdu la raison.

L'Ingénieur Spatio-Temporel Myzelhinn, comme Tengri Lethos, accuse les Cosmocrates de n'avoir fait aucun effort pour essayer de sauver la population de l'Abîme. Atlan affirme qu'il ne veut plus être un Chevalier de l'Abîme. Vishna rétorque sèchement que c'est une fonction à vie et qu'il n'a pas le choix. Seul compte l'Ordre dans l'Univers.

Taurec et Vishna s'en vont, disant qu'ils reviendront bientôt. Le Tabernacle de Holt disparaît. Le *Basis* est positionné à huit mille kilomètres de l'île de salut qui était le Cyberland. Myzelhinn, Caglamas Vlot, Fordergrin Calt ainsi que Chulch vont s'y installer. Wöleböl a appris où se trouve son peuple, les Meykatenders et va les rejoindre. Clio ignore où est son peuple et va le chercher. Ils partent tous à bord de l'appareil avec lequel Atlan et ses compagnons sont venus. Seul Domo Sokrat reste.

Les îles de salut se sont placées sur une orbite stable autour du soleil bleu géant Taknu. Une semaine s'est écoulée depuis le départ des Cosmocrates. Le *Basis* se prépare à retourner dans la Voie Lactée. Les Unités de l'Armada Infinie patrouillent dans le système de Taknu.

Le *Syzzel* revient sur le *Basis*. Taurec affirme que la place de Lethos-Terakschan est dans le Sanctuaire de Kesdschan, sur Khrat, et il le fait disparaître pour l'y renvoyer. Jen Salik affirme douter de la sagesse des Cosmocrates.

### CHAPITRE 3

Taurec les emmène dans une pièce sur le *Syzzel*. Rhodan, Atlan, Jen Salik et Taurec sont projetés dans une autre réalité.

Ils sont près d'un soleil en train de se transformer en supernova. Taurec explique que l'étoile s'appelle Diyal et que le système est habité par les Oyi qui en sont au stade de la navigation interplanétaire. Les forces du Chaos ont déclenché une mutation du cosmonucléotide responsable de ce secteur, ce qui a provoqué la transformation du soleil en supernova. Les Oyi sont condamnés. La mission des Chevaliers de l'Abîme aurait été d'empêcher cette mutation.

Perry Rhodan se retrouve sur la planète où règne une forte chaleur. Il se trouve près d'un observatoire au bord d'un fleuve. Plusieurs Oyi sont rassemblés sur la berge. Un groupe de jeunes veut aller dans l'eau. Comme Rhodan constate qu'elle est à 51° et mortelle pour leur organisme, il intervient et leur crie de revenir.

Taurec apparaît et affirme que l'Univers a besoin des Chevaliers de l'Abîme qui auraient pu empêcher cette catastrophe. Sato Ambush apparaît alors sur une plate-forme, affirmant que de l'aide est en route. Il a avec lui des robots et précise que la majeure partie de la population sera sauvée.

Il explique qu'ils voulaient montrer à Taurec qu'il y avait d'autres moyens que les Chevaliers de l'Abîme pour servir les Cosmocrates. Un Porleyter apparaît. Cela met Taurec en colère. Il dit aux trois Chevaliers de l'Abîme qu'ils regretteront un jour ce qui vient de se passer.

Cette pararéalité disparaît.

#### **CHAPITRE 4**

Perry Rhodan se retrouve sur le *Basis*, de même que les autres. Dibbu, le fidèle de Nachor, est là également.

Perry Rhodan part avec une corvette pour le Loolandre afin d'y ramener Dibbu et faire ses adieux à Nachor. Celui-ci pense que Taurec va accélérer le voyage de retour du *Basis* pour qu'il ne prenne pas des années. Perry Rhodan retourne ensuite sur le *Basis*. Et effectivement, Taurec intervient. Le *Basis* va voyager sur les lignes de champ psionique qui lui permettront d'aller plus vite.

Une nuit, Perry Rhodan a une vision de Vishna qui dit qu'il a été prévenu. Il ne doit pas s'attendre à revoir Gesil et leur enfant sur la Terre.

Les Chevaliers de l'Abîme souffrent tous de visions dues aux Cosmocrates. Après trois semaines, le *Basis* atteint la Voie Lactée et détermine qu'on est le 8 décembre 429 NDG. Les visions ont cessé, mais pour Atlan, c'est le calme avant la tempête.

Ils apprennent le départ des vironautes parmi lesquels comptent beaucoup de leurs amis, de même que Gesil.

Le *Basis* arrive sur Terre le 23 décembre. Perry Rhodan rencontre Homer G. Adams et Stalker. Adams est enthousiaste devant les perspectives qui s'ouvrent à la Hanse Cosmique.

Taurec apparaît et affirme que les Chevaliers de l'Abîme doivent servir les Cosmocrates. Il proclame le Ban des Cosmocrates. Les Chevaliers de l'Abîme ne pourront pas rester dans la sphère d'influence de l'Immortel, leurs consciences seront sans cesse tourmentées. Taurec disparaît ensuite. Perry Rhodan sent une énorme pression sur son esprit et perd connaissance.

Perry Rhodan rêve. Un inconnu lui dit de prendre la dernière vironef et de venir le rejoindre avec ses amis. Il lui dit aussi que Gesil est en sécurité.

La vironef *Oiseau Migrateur* se pose à proximité. À bord se trouvent L'Émir, Ras Tschubaï, Fellmer Lloyd, Geoffrey Abel Waringer, Icho Tolot, Atlan et Jen Salik. Avant de partir, Perry Rhodan veut parler aux responsables de la Ligue et de la Hanse.

<b>UPANISHAD</b>
------------------

Fascicule Perry Rhodan n° 1273  
*Upanishad* (H.G. Ewers, janvier 1986)

**CHAPITRE 5**

Le 31 décembre 429 NDG, Julian Tiffloor se trouve sur un bateau de plaisance sur le lac Dhal, dans la vallée du Cachemire, quand un radeau l'accoste. Trois robots l'attaquent, mais il s'en débarrasse. Il se remémore comment tout a commencé.

Le 4 octobre, Julian Tiffloor reçoit la visite de Homer G. Adams. Ils partent avec un glisseur. Tiffloor est inquiet du procédé Téléport qui doit être généralisé. Un essai doit avoir lieu sur Arkonis. Adams parle de l'école d'Upanishad qui a été ouverte et dont il avait affirmé devenir le premier élève. Pour Tiffloor, ce n'était qu'un geste politique, mais Adams explique que le fait que Tiffloor ne soit pas venu est considéré par Stalker comme un affront. Tiffloor va finalement se rendre dans l'Himalaya.

**CHAPITRE 6**

Le samedi matin, Julian Tiffloor a un entretien avec Galbraith Deighton avant de partir. Celui-ci lui annonce qu'il sera reçu par les Panisha Yag Veda et Ris Bhran. Tiffloor admet qu'il n'aime pas Stalker et que le comportement de Homer G. Adams lui semble étrange.

Tiffloor arrive à Chomolungma, l'École des Héros, dans l'Himalaya. Somodrag Yag Veda l'accueille sèchement, d'autant plus que le Premier Terranien ironise sur la forme du site. Un autre Panish est présent, Otharvar Ris Bhran. Un élève – Shad – étrusien se charge de Tiffloor, Upper Drummock, qui est surnommé Drummer. Il doit d'abord enlever ses vêtements et enfiler une combinaison argentée, un Sh'ant, une tenue d'entraînement.

Ris Bhran explique les trois stades : Char'Imchar, « Par-dessus la chair », la technique de contrôle corporel total ; Char'Gonchar, « Par-dessus l'esprit », les techniques de méditation, et Shant, « le combat », la formation à l'autodéfense sans arme. Dès qu'un Shad a passé trois niveaux, il devient un Shan.

Julian Tiffloor est amené dans une cabine. Il n'y a pas de toilettes car il est censé avoir un minimum de contrôle corporel. Upper Drummock vient le chercher pour l'amener à la salle commune à un étage inférieur. Il voit les deux Panisha et sept Shad : l'Arra Panatse-Kul, l'Unitair Onck Tschabul, le Bleu Lüttütü et les Terraniens Magistur Leefel, Kopal Flannerty, Lifty Banks et Nia Selegris. Tiffloor est tout de suite fasciné par cette dernière. Ils se rendent dans une salle de méditation. En chemin, Tiffloor fait un détour pour examiner les lieux. On le lui reproche, son prochain repas sera supprimé.

Un exercice de méditation se solde par un fiasco pour Tifflor. L'un de ses compagnons dit que c'est peut-être parce qu'il n'a pas encore reçu la consécration de Shad, qui s'effectue dans une salle appelée Dashid. Le Panish dit qu'il n'a pas les conditions requises.

Les deux jours du week-end sont une véritable torture pour Tifflor qui n'arrive à rien et qui n'arrive pas à établir un véritable contact avec Nia Selegris. Il repart, dépité.

## CHAPITRE 7

Six semaines plus tard, Julian Tifflor arrive sur le *Mutoghmann Scerp* où il fait la rencontre de la Kamashite Lelila Lokoshan. Elle explique être à la recherche de son père-soeur-fils Tovari. Elle a été envoyée par son grand-père Shetvan, très malade, qui veut voir avant de mourir leur dieu tutélaire Lullog.

Sur le Monde-aux-Cent-Soleils, un transmetteur l'a envoyée ici plutôt que sur la Terre. Julian Tifflor a un sentiment de perte depuis qu'il a quitté l'Upanishad. Il est là pour travailler sur l'organisation du Galacticum nouvellement créé.

Cracker, le robot de service de Tifflor, arrive, mais avec une demi-heure de retard. Il affirme avoir été projeté sur le Monde-aux-Cent-Soleils avant d'arriver ici. Il n'a aucun souvenir de ce qui s'est passé. Il a avec lui une malle de sécurité. Une lumière s'allume et une voix se présentant comme le Lobby Scientifique Extraparlementaire annonce qu'ils « ne laisseront pas les monstres qui devraient être morts depuis longtemps » reprendre leur activité sinistre.

Une assemblée complète aura lieu le lendemain. Certains conseillers mènent une campagne contre la Ligue et la Hanse. À la suite de la réunion, les difficultés sont finalement levées. Julian Tifflor promet que le monopole de la Hanse Cosmique sur le paratau de la galaxie Fornax sera allégé, ainsi que le futur commerce avec la sphère d'influence d'Estartu.

Plus tard, Tifflor s'apprête à retourner sur Terre avec un transmetteur en compagnie de Lelila Lokoshan et Cracker. Tifflor a hâte de revoir Nia Selegris. Ils ne se matérialisent pas à l'endroit prévu. Ils sont sur le Monde-aux-Cent-Soleils. Des Bioposis les attaquent. Un être humanoïde s'approche. La Kamashite utilise un petit appareil qui met les agresseurs en fuite.

Des Bioposis et Galbraith Deighton arrivent. Lelila Lokoshan explique que l'appareil qu'elle a utilisé est un paralyseur instinctif mis au point par son grand-père. Des mnémo-modules ont été connectés aux Bioposis pour les reprogrammer après que leur réseau bionique a été bombardé par un rayonnement hexadim, une technologie avancée.

Lelila Lokoshan explique que son père lui a dit de chercher Tovari et Lullog sur la Terre.

Galbraith Deighton est effaré quand Julian Tifflor lui annonce qu'il va retourner à l'Upanishad.



**CHAPITRE 8**

Julian Tifflor rend visite à Homer G. Adams et lui fait part de la décision vis-à-vis du monopole de la Hanse Cosmique. Le Topside Zrec-Kkerr sera envoyé par le Galacticum en mission diplomatique auprès des Nocturnes. Tifflor va ensuite voir Stalker qui occupe une aile dans le siège de la Hanse. Il lui parle également des actions décidées contre le monopole. Stalker lui dit ensuite qu'une fois qu'il aura passé les dix niveaux de l'Upanishad, il sera aussi fort que lui. Cette déclaration met Skorsh, qui est aussi présent, en colère.

Tifflor retourne à Chomolungma où il met toute son énergie dans l'entraînement. Lors d'une épreuve de combats à mains nues, il est facilement vaincu par son adversaire. Il voit ensuite Nia Selegris battre avec aisance l'Étrusien Drummer. Tifflor perd ses autres combats.

Les jours suivants, il s'entraîne avec ardeur et progresse, maîtrisant de mieux en mieux son corps. Un jour, il apprend que Perry Rhodan est de retour dans le Système Solaire avec le *Basis*. Il décide d'aller le voir. Yag Veda lui accorde une journée de congé.

Au siège de la Hanse, Julian Tifflor retrouve Perry Rhodan, Atlan et Jen Salik qui lui expliquent ce qui leur est arrivé. Perry Rhodan, suite à l'appel mental qu'il a reçu, va partir avec la dernière vironef en compagnie de L'Émir, Ras Tschubaï, Fellmer Lloyd, Geoffry Abel Waringer et Icho Tolot. Julian Tifflor préfère rester dans l'Upanishad.

Quelques jours plus tard, à l'Upanishad, le Halutien Domo Sokrat se présente. Il se bat contre Yag Veda et Ris Bhran qui le battent. Domo Sokrat veut devenir un Shad. Tifflor annonce qu'il démissionne de son poste de Premier Terranien pour se consacrer entièrement à l'Upanishad.

Tifflor et Domo Sokrat sont conduits à la salle Dashid où le Terrien se sent devenir un homme nouveau.

<b>LA FIÈVRE DU CODE</b>
--------------------------

Fascicule Perry Rhodan n° 1276  
*Kodexfieber* (Arndt Ellmer, février 1986)

**CHAPITRE 9**

*L'Explorateur* et les vaisseaux qui l'accompagnent ont atteint la galaxie Siom Som.

À bord de *l'Esculape*, Irmina Kotchistova examine les quatre spécialistes Doran Meinster, Colophon Bytargeau, Agid Vendor et Mirandola Cainz qui sont dans le coma. Lors de leur séjour dans le vaisseau de l'Elfahde Volcayr, ils ont été soumis à de fortes doses de molécules-code. Assistée par Kido, elle constate une production anormale d'hormones.

Elle détermine qu'il existe une forte concentration de molécules-code dans le cerveau, produites par la glande pinéale. Il s'agit certainement d'une forme modifiée. Les quatre spécialistes ont peut-être été préparés ainsi par Volcayr.

Par sécurité, Irmina Kotchistova place *l'Esculape* à l'écart des autres vaisseaux.

**CHAPITRE 10**

Au centre de la galaxie Siom Som, NGC 4503, une force empêche la navigation spatiale. Des ingénieurs ont mis au point les Portes Héraldiques, une des Merveilles d'Estartu, pour permettre les déplacements.

Les vironautes cherchent la planète Mardakaan où Merioun a envoyé Volcayr. Longasc a pu donner les coordonnées de ce monde au centre de l'empire stellaire des chanteurs d'Ophal. De son côté, Ronald Tekener continue à chercher des traces de l'équipage d'un vaisseau Tsunami, et Danton veut aller voir les Portes Héraldiques.

*Le Heugurke* parti en reconnaissance revient. Il a découvert une civilisation de plantes intelligentes, les Prygropf, qui ne savent rien des Guerriers Éternels. Le Guerrier Éternel qui opère dans cette galaxie est Ijarkor.

Irmina Kotchistova a mis au point un nouveau sérum contre les molécules-code, mais il n'a aucun effet sur les quatre spécialistes dans le corps desquels la production de molécules-code ne cesse de croître. Irmina continue ses examens. Elle découvre que Kido a quitté *l'Esculape*. Des molécules-code sont soudain détectées dans l'air et le laboratoire doit être verrouillé. La concentration de molécules-code est si grande dans le corps des quatre spécialistes qu'ils en exhalent.

Irmina Kotchistova appelle Reginald Bull. Elle lui dit que les quatre spécialistes exhalent des molécules-code qui ont pénétré toute l'atmosphère du vaisseau. Elle l'informe aussi que Kido est parti.

Le *Livingstone* appelle l'*Explorateur*. C'est une des trois cents vironefs parties trois mois plus tôt vers la galaxie Gruelfin. L'équipage apporte des nouvelles de Gruelfin. Il y a eu de grands bouleversements en rapport avec les Guerriers Éternels. Ils ont ramené trois Cappins. Ils se fixent un rendez-vous près du soleil Connexion.

L'*Explorateur* atteint le système de Connexion qui possède quatorze planètes. La cinquième est un monde de type terrestre. Reginald Bull part avec Lavoree et Stronker Keen pour la onzième planète, un monde gelé.

## CHAPITRE 11

Kido se déplace dans le conglomérat de vironefs et est en proie à des hallucinations. Il converse mentalement avec un interlocuteur fictif qu'il a inventé. Il a aussi des visions du passé. Il se voit ainsi dans un vaisseau en flammes.

La chaloupe emportant Reginald Bull, Stronker Keen et Lavoree arrive sur la onzième planète de l'étoile Connexion, un monde glacé. Ils sont pris par un rayon tracteur et saisis par une structure de nature organique qui les expulse de la planète. En reprenant contact avec l'*Explorateur*, ils apprennent que des dizaines de personnes sont défigurées par des ulcères.

Sur l'*Esculape*, Irmina Kotchistova continue ses examens. Elle veut aller voir les quatre patients dans le laboratoire, estimant qu'ils ont besoin de son aide. Le vaisseau tente en vain de l'en dissuader. Les quatre spécialistes se dressent contre elles, disant agir selon la volonté d'Ijarkor, le Guerrier Éternel. Ils la paralysent.

Kido continue à avoir des visions. Il se voit dans un vaisseau approcher de Yanitscha Yan, la nébuleuse de poussière. Il est alors Kralsh, le commandant d'une chaloupe. Il était à côté d'un Sotho, qui a échoué dans sa mission. Il devait s'enfuir et transmettre un message pour prévenir les Guerriers Éternels.

Il arrive sur l'*Armageddon* où il constate que son corps est en train de muter. Le partenaire fictif de Kido lui dit qu'il est Kralsh.

Sur l'*Explorateur* et les autres vironefs, de plus de plus de vironautes souffrent d'inflammations et d'excroissances sur leur corps. Kido, avec sa faculté de pathogénèse, en est sûrement à l'origine. Il est en pleine métamorphose. Reginald Bull établit un contact avec Irmina Kotchistova. Elle lui dit qu'elle ne peut pas quitter l'*Esculape*.

D'autres vironautes affirment être au service d'Ijarkor. Presque tous les vaisseaux signalent la présence de molécules-code à bord.

**CHAPITRE 12**

Doran Meinster et ses compagnons se considèrent comme des Guerriers Éternels, supérieurs à tous ceux qu'ils pourraient rencontrer. Ils se montrent implacables face aux vironautes qu'ils rencontrent alors qu'ils se déplacent dans le conglomérat. Ils se dirigent vers l'*Armageddon*.

Irmina Kotchistova a détaché l'*Esculape* du conglomérat et suit la trace des quatre spécialistes de la Hanse Cosmique. Elle établit un contact avec Kido qui est sur l'*Armageddon*. Son corps se transforme. Il dit s'appeler Kralsh. Il ressemble maintenant énormément à Skorsh, l'Animateur de Stalker. La pathogénèse a disparu car il a retrouvé sa forme originelle.

Irmina Kotchistova continue à analyser les molécules-code. Elle finit par déceler une altération qu'elle a elle-même provoquée lors de ses analyses. Elle veut trouver un moyen de les empêcher de se propager. Les personnes affectées sont prises d'une frénésie destructrice.

**CHAPITRE 13**

Kido, ou plutôt Kralsh, mesure désormais un mètre, avec des avant-bras et des tibias démesurément longs. Il possède une queue cartilagineuse qui mesurait également un mètre. Il est conscient que sa métamorphose a été déclenchée par les molécules-code. Une partie de sa mémoire revient. Il était en compagnie du Sotho Gun Nliko pour accomplir une mission dans la galaxie Yanitscha Yan, Gruelfin. Là, Sotho Gun Nliko fut tué par des Cappins. Le corps de Kralsh muta et il finit par s'échouer sur Maghala. Il veut retourner dans Yanitscha Yan pour se venger.

Irmina Kotchistova revient dans le conglomérat, toujours près de Connexion. Elle pénètre dans l'*Explorateur*.

Le *Livingstone* venu de Gruelfin arrive, et l'Arra Jas-Tenn prend contact avec Reginald Bull. Juste après, Bull, qui faisait jusque-là partie des vironautes contaminés, se tourne contre les autres. Irmina Kotchistova a relâché dans l'air un sérum anti-molécules-code qui élimine les molécules-code.

L'*Armageddon* avec Krash et les quatre spécialistes se détache du conglomérat et s'éloigne. Jas-Tenn annonce qu'il a avec lui trois Cappins. Il va être question de l'histoire de Gruelfin depuis la mort d'Ovaron.

<b>MESSAGE DE GRUELFIN</b>
----------------------------

Fascicule Perry Rhodan n° 1277

*Nachricht aus Gruelfin* (H.G. Ewers, février 1986)

#### **CHAPITRE 14**

Reginald Bull est ému en voyant les Cappins qui accompagnent Daben Bosig, le Mentor du *Livingstone* et l'Arra Jas-Tenn. Cela lui rappelle de nombreux souvenirs. Il y a une femme et deux hommes : la Lofsoogienne Neiradyr, le Takéran Scharlom et le Ganjasi Dorschorow. Ils sont tous trois des Hauts Interprètes.

Quarante-quatre ans plus tôt, le vaisseau de Sotho Gun Nliko a pénétré dans Gruelfin et il a dû être tué. Ils avaient été prévenus de son arrivée. Scharlom, ou plutôt une méta-inductrice présente en lui, dit que c'était Ovaron. Elle raconte ce qui s'est passé jadis.

#### **CHAPITRE 15**

3580 après J.-C. – 52 NDG

Le *Ganjoha Masso* a quitté la planète Hevtrinssan et le corps d'Ovaron est livré à l'espace. Le Ganjo Skorvamon a été destitué par Taryghon, qui est encore plus dictatorial que son prédécesseur. Le maître de la galaxie a imposé les fusibles Ovaron à tous les peuples pour brider la navigation spatiale. Une exception est le peuple des Wesakenos.

Avant de mourir, Ovaron a fait promettre à Keltraton de ramener la paix dans Gruelfin et qu'un contact soit pris avec la Voie Lactée. Ils mettent le cap sur Vecchal.

Quarante-sept ans plus tard, Keltraton est le Ganjo des Wesakenos et une guerre l'oppose à Taryghon. Le *Ganjoha Masso* est devenu le *Cappinasch*, sa nef amirale. Il a essayé en vain d'établir la paix. Une base de l'Empire dans le système de Symnolan est anéantie. La Vecchalia, l'assemblée qui dirige Vecchal, veut une victoire complète. Keltraton pense à Jertaimé, devenue sa femme, et leur fils Kendamonh âgé de quatre ans.

Grâce à une nouvelle arme, une métapositionique, l'Empire a pris le dessus sur les Wesakenos. Dix ans plus tard, une bataille décisive se déroule dans le système de Shuyt où se trouve la planète Vecchal. Keltraton a mis sa femme et son fils à l'abri sur une planète secrète. Les Wesakenos utilisent à leur tour une nouvelle arme. Les deux camps disposent de bombes solaires. Alors que tout semble perdu, une troisième force intervient : le maître du culte de Lupicran.

Il apparaît dans un hologramme. Il propose que Keltraton et Taryghon se rendent sur le monde neutre Stolamosch pour discuter.

Trois ans plus tard, le maître du culte de Lupicran vient voir Keltraton dans sa cabine. La guerre est terminée et Keltraton doit être intronisé le lendemain Ganjo de tous les Cappins.

Ils vont sur la planète et quand ils montent sur une estrade, une explosion anéantit tout et ils sont tués.

## **CHAPITRE 16**

52 NDG – 150 NDG

En 52 NDG, cela fait sept ans que Keltraton est mort. Taryghon a été aussi tué lors d'émeutes. La révolte s'est répandue à toute la galaxie. Jertaime vit avec son fils, Kendamonh, maintenant âgé de 24 ans, sur la planète Cham, dans le système d'Aroch. Un ami de Keltraton, Hatelmonh, les avait amenés là.

La planète est habitée par les Chamyros, des descendants de Cappins qui se sont adaptés à ce monde glacial. Une période de réchauffement met en danger leur civilisation.

Jertaime insiste auprès de son fils pour que l'héritage d'Ovaron ne tombe pas dans l'oubli.

Le temps passe, et le froid revient. Après 72 ans, un vaisseau arrive. Kendamonh et sa mère, devenue fragile avec l'âge, vont l'accueillir. Le visiteur est Hatelmonh. Il annonce que la grande guerre dans Gruelfin a pris fin. La galaxie en sort épuisée et la seule solution serait d'avoir un Ganjo auquel tous pourraient s'identifier. Le seul candidat possible est Kendamonh, le fils de Keltraton.

Le vaisseau repart avec Jertaime et Hatelmonh. Kendamonh entreprend la construction de l'empire. Jertaime et Hatelmonh meurent. Âgé de 104 ans, Kendamonh épouse la Takéране Delschara et ils ont un fils, Kynovaron.

## **CHAPITRE 17**

Dawidosch, le roi des Flibustiers Noirs, intervient avec une flotte dans le système de Skordash pour attaquer un convoi marchand. Il considère avec mépris le Nouvel Empire. Il a été enlevé par les Olkonores sur Hevtrinssan alors qu'il avait vingt ans et est devenu l'un des leurs. Il possède son propre royaume.

Kendamonh n'est plus qu'un vieillard qui répète ce que sa femme et le maître du Culte du Ganjo lui soufflent.

Une flotte ennemie attaque le système de Hotpalamash et sa planète centrale Urgishon, le fief des Flibustiers Noirs, avant d'être vaincue. Les Flibustiers Noirs font des prisonniers, dont la commandante d'un navire, Nameire, qui est une cousine de Dawidosch. Dawidosch la reçoit dans la salle d'audience de son château. Elle se montre méprisante et lui se moque du Nouvel Empire qui est le produit d'une guerre qui a duré cent ans.

Il lui dit que son cousin Kynovaron, enlevé jadis par les flibustiers, a rejoint leur organisation. Dawidosch révèle qu'il est Kynovaron.

La nuit, Dawidosch a une vision, celle du Terranien Perry Rhodan, puis une voix mentale martèle dans son esprit qu'il doit honorer l'héritage d'Ovaron. Le lendemain, il fait libérer Nameire et les autres prisonniers.

Il quitte ensuite les Flibustiers Noirs et devient un adepte du Culte du Ganjo. Il devient par la suite le Curateur Suprême. Il épouse Wagwaneda afin d'avoir un fils qui se chargerait de l'héritage d'Ovaron, mais a une fille, Sivalia. Wagwaneda meurt peu après de maladie.

## **CHAPITRE 18**

L'esprit d'Ovaron erre dans le néant. Il sait qu'il est mort et pourtant, sa conscience continue à exister. Un individu appelé Tornybred prend contact avec lui. Il se présente comme un Gorim, sans donner de détails. Il déclare que les Guerriers Éternels ont installé une zone de calme à proximité. La philosophie du Conflit Permanent met en danger le cosmonucléotide Dorifer et donc le Code Moral de l'Univers.

Ils doivent se dépêcher de partir. Ovaron se promet de diffuser l'avertissement dans Gruelfin.

## **CHAPITRE 19**

278 NDG. Sivalia sent soudain la conscience d'Ovaron établir un contact avec elle et prendre possession de son corps. Il la fait se diriger vers un petit pavillon. Son père, Kynovaron, est le Curateur Suprême du Culte du Ganjo. Il conserve son identité secrète pour ne pas révéler qu'il était autrefois Dawidosch, le roi des Flibustiers Noirs. Ovaron lui parle de son contact avec Tornybred. Après sa mort, sa conscience a été emportée dans le réseau psionique qui parcourt l'Univers. Ovaron parle du danger venu de la sphère d'influence d'Estartu. Gruelfin doit se protéger. Pour cela, il faut détruire d'abord le Culte du Ganjo. Une révolution doit avoir lieu.

Sur la Nouvelle-Takéra, les étudiants Nagonash et Scharlom écoutent avec d'autres l'Interprète Droschkanor proclamer la volonté d'Ovaron, et être hostile au culte. On appelle Interprètes les Cappins qui ont eu un métacontact avec l'esprit d'Ovaron. Des policiers interviennent et une bataille s'engage. Les policiers sont défaits. Des manifestants se présentant comme l'Alliance de Gruelfin s'équipent d'armes. La foule se dirige vers le temple central. Des glisseurs de combat apparaissent et ouvrent le feu. Scharlom est un des rares survivants du massacre.

En 366 NDG, Scharlom, le Ganjasi Dorschorow, un commandant de navire, et l'Olkonore Vareile pénètrent dans une crypte. Ils veulent accéder à la métabalise, le plus grand secret

d'Ovaron, afin d'amener des troupes de la Nouvelle-Takéra sur Hevtrinssan où Siralia et son père sont prisonniers dans le temple d'Ovaron.

Derrière une porte se trouve l'ancien système de survie d'Ovaron, en forme d'aquarium. La métabalise est cachée dessous. Ils accèdent à la pièce et à la métabalise. Scharlom l'active.

Des combattants arrivent, dont l'amirale Neiradyr. Les combats pour le temple d'Ovaron commencent. À l'issue de ceux-ci, Vareile est tuée.

## CHAPITRE 20

Le pouvoir des Cultistes a été brisé. Kynovaron lance un appel en rappelant le danger que présentent les Guerriers Éternels. L'Alliance de Gruelfin se met en place. Après la mort de Kynovaron, Siralia devient la première femme Ganjo. Elle vit à l'écart.

En 385 NDG, un vaisseau, l'*Ovaron*, se déplace dans le Nuage Rouge de Terrosh. Il y a à bord la spécialiste en communication Neiradyr, le Takéran Scharlom, un physicien hexadim, et le Ganjasi Dorschorow. Ce sont des Hauts Interprètes, les principaux responsables de la Patrouille Gruelfin, dont l'*Ovaron* est le vaisseau amiral. Cela fait trois ans qu'Ovaron n'a pas communiqué avec eux. Un transmetteur l'envoie au sein de la petite galaxie Morshatzas. Ils mettent le cap sur Erysgan. Ils se placent à un endroit où ils s'attendent à l'arrivée de Guerriers Éternels.

Après quarante et un jours, un vaisseau étranger apparaît. Il ressemble à une étoile à douze branches. Siralia établit un métacontact avec Scharlom et s'exprime par sa bouche. Ils appellent l'étranger, le Sotho Gun Nliko sur lequel se trouve un petit être, son Animateur Kralsh. Il dit être un émissaire d'Estartu.

Neiradyr tente un métatransfert sur Gun Nliko, mais n'y parvient pas. Au lieu de cela, l'être devient hostile. Le métrarayonnement a eu un effet métagène sur des molécules de son corps. Le Guerrier Éternel les attaque et ils doivent détruire son vaisseau. Une chaloupe peut fuir.

En 429 NDG, les Cappins terminent leur récit devant Reginald Bull. Celui-ci est étonné qu'Ovaron soit toujours vivant, même si c'est sous la forme d'une conscience. Les astronautes du *Livingstone* ont été d'abord pris pour des Guerriers Éternels avant que la vérité soit établie.

Reginald Bull veut discuter de la situation avec Ronald Tekener et Roi Danton.



<b>L'ELFAHDE</b>
------------------

Fascicule Perry Rhodan n° 1278  
*Der Elfahder* (Kurt Mahr, février 1986)

**CHAPITRE 21**

L'Elfahde Volcayr se déplace dans la ville de Mardakka, sur la planète Mardakaan. Deux Uuredda, qu'il appelle « gros ventres », le suivent. De petite taille, ils ont des corps gonflés et des crânes ronds et sans poils. Il les attend. Il disent appartenir à la guilde des Créateurs de Jeu et avoir une proposition pour lui. Il les tue néanmoins.

Dans le système de Cedor, son congénère Merioun lui avait dit d'aller sur la planète Mardakaan, dans la galaxie Siom Som, où se déroule le Jeu de la Vie.

Il s'est rendu compte que c'est une forme de rétrogradation. Personne ne l'a accueilli sur la planète avec les honneurs qui lui étaient dus.

Au Foyer où il est logé, il reçoit la visite de l'Ophalien Miinen Dei, un Créateur de Jeu. Les Ophaliens mesurent environ un mètre vingt, avec un corps en forme de tonneau, des bras-tentacules et un crâne ovoïde couvert de sortes de tubercules. Leur activité principale est d'organiser le Jeu de la Vie. Ils s'expriment en chantant.

Miinen Dei l'informe qu'il aura un rôle particulier à jouer dans le Jeu de la Vie. L'arbitre Kuursen Ton viendra le voir le lendemain pour le familiariser avec les règles du jeu et le préparer au combat.

Le Panish Panisha Graucum veut que Volcayr lui rende un service en lui faisant une description précise des Gorims, les étrangers qu'il a rencontrés, à savoir les vironautes.

**CHAPITRE 22**

Volcayr visite la ville de Mardakka en attendant que Kuursen Ton vienne le voir. Le soleil de Mardakaan est D'haan, une étoile rouge. Il se rend dans une montagne où il se livre à un rite religieux, vénérant Aachd, le soleil de sa patrie. Il rejoint son glisseur.

Manipulé à distance, son véhicule ne l'amène pas où il veut. Un membre de la guilde des Créateurs de Jeu dit vouloir faire un marché avec lui. Il doit perdre le jeu dont il est le favori, pour que les parieurs gagnent beaucoup d'argent. Il refuse sèchement.

Plus tard, il se livre à un rituel dans un étang dans lequel il a versé diverses substances, quittant son armure.

Le Haut Arbitre Kuursen Ton, un Ophalien, rend visite à Volcayr. Il lui demande de parler de ce qui s'est passé sur Cloréon, et Volcayr obéit, sous l'emprise d'une influence psionique. Il

ne comprend pas comment il peut se laisser ainsi manipuler. Il détermine par la suite que d'autres Ophaliens étaient présents et amplifiaient les pouvoirs psioniques de Kuursen Ton.

### **CHAPITRE 23**

Volcayr passe une journée et une nuit dans l'étang. Il se remémore le passé.

Des milliers d'années plus tôt, Elfahd est un monde luxuriant, avec deux cents colonies dans la galaxie Absantha-Shad. Une naine blanche, Maard Uyo, l'Œil du Diable, s'approche du soleil Aachd et arrache les planètes de leurs orbites. Un plan audacieux est mis en place, altérer génétiquement les Elfahdes pour qu'ils puissent survivre. Ils prennent leur forme actuelle, vivant dans des armures. Le Guerrier Ajanneh, se présentant comme le seigneur d'Absantha-Shad, se manifeste alors.

Les planètes du système sont finalement détruites, sauf Elfahd et Paan. La vie finit par reprendre, mais les nouveaux Elfahdes n'ont plus rien en commun avec les Elfahdes qui vivent sur des colonies. Plusieurs millénaires plus tard, le Guerrier Ayanneh revient et leur parle du Conflit Permanent. Ils acceptent de devenir les porteurs d'armes des Guerriers.

Volcayr se réveille.

Kuursen Ton arrive. Ils utilisent un transmetteur pour aller voir le constructeur de décors ou géoplanificateur Demeno Kai, un Ophalien. Il crée les environnements dans lesquels se déroule le Jeu de la Vie, dans des pararéalités. Il appelle l'endroit où il travaille le *studio*, un dôme de cent mètres de diamètre.

Volcayr est amené dans un environnement prévu pour le jeu.

### **CHAPITRE 24**

Dans une vallée, Volcayr affronte une créature en forme de raie géante puis rencontre Salov, le coordinateur de la Guilde. Il explique la Guilde prend soin de ses membres en essayant d'influencer le cours du jeu pour réaliser de grands bénéfices sur les paris. Les perdants doivent servir les architectes géoplanificateurs pendant un an.

Salov juge les chances de Volcayr faibles. Il devra affronter des Gorims, venus de Siom Som à la recherche de leurs congénères, qui se trouvent dans une école d'Upanishad sur Mardakaan. Ils avaient remporté la victoire lors d'un précédent Jeu de la Vie.

Volcayr fait le signe convenu avec Demenoi Kai et quitte la simulation.

Le 9 août 429 NDG, les trois vironefs opérant dans la galaxie Siom Som se regroupent, l'*Explorateur* de Reginald Bull, le *Laskat* de Ronald Tekener et le *Lovely Boscyk* de Roi Danton. Ronald Tekener a appris sur une planète que des Terraniens vivent sur Mardakaan, après

avoir gagné le Jeu de la Vie. Ce sont fort probablement des survivants des équipages des Tsunami.

Il s'agit maintenant de les libérer.

## **CHAPITRE 25**

Volcayr, accompagné de Kuursen Ton, visite pendant plusieurs jours les ateliers et studios des architectes géoplanificateurs. Les épreuves de sélection lui seront épargnées et il sera directement engagé dans le jeu décisif.

Il décide de se rendre à l'Upanishad au pôle Nord et de prendre contact avec les Gorims qui s'y trouvent. Il franchit un mur de protection psionique et pénètre dans le bâtiment de l'école. Il voit les statues des anciens Panish Panisha, tous des Ophaliens, sauf l'Attar Panish Panisha, le premier, à peu près humanoïde avec une tête conique et des structures en éventail des deux côtés. C'est Oogh at Tarkan, le fondateur de la philosophie du Conflit Permanent, le premier Sotho.

Trois étudiants, des Shana, l'attaquent. Il finit par perdre connaissance.

Le *Lovely Boscyk* a rejoint les deux autres vironefs. Roi Danton parle de la zone de calme au centre de la galaxie, un secteur en dehors de la trame psionique, sans doute d'origine artificielle. Il a aussi entendu parler de Dorifer, un cosmonucléotide apparemment similaire au Gel-Rubis.

Les trois vironefs arrivent près de Mardakaan. Elles perçoivent un hymne des chanteurs d'Ophal.

## **CHAPITRE 26**

Les vironautes sont envoûtés par le chant psionique qui les accueille. Il s'arrête finalement, et Graucum, le Panish Panisha, envoie un message de bienvenue.

Reginald Bull s'entretient avec Graucum, disant qu'il n'a pas aimé son accueil. Le Panish Panisha les accueille comme les héros de Cloréon et de Cepor. Bull affirme qu'ils ne sont pas là pour participer au Jeu de la Vie, mais pour libérer les Terraniens prisonniers de l'Upanishad. Graucum affirme que les quarante-huit Terraniens sont là de leur plein gré. Il n'est pas possible de leur parler. Les vironefs sont quand même les bienvenues.

Volcayr est emmené dans les profondeurs de l'école. Les Gorims, des Terraniens, considèrent ne plus rien avoir en commun avec leur peuple d'origine et être uniquement de futurs soldats des Guerriers Éternels.

Volcayr est confronté à Graucum qui lui reproche d'avoir enfreint le commandement d'obéissance. Volcayr se déclare prêt à mourir. Le Guerrier Ijarkor ne le veut toutefois pas. Il devra affronter des Terraniens pendant le Jeu de la Vie. Il se déclare prêt à le faire.

Il est soumis à une dose importante de gaz-code dans la salle du Dashid, que le Panih Panisha appelle le « souffle du Guerrier ». On le soumet à cent fois la dose normale.

Le but d'Ijarkor est de faire des Terraniens des soldats pour son armée et le combat contre Volcayr sera l'ultime test.

Volcayr est maintenant prêt à participer au Jeu de la Vie. Tous ses doutes ont disparu.

## RÉSUMÉ SYNTHÉTIQUE

Le mégasoleil Taknu apparaît à l'endroit où se sont matérialisés les fragments de la Terre de l'Abîme. Tengri Lethos, le Tabernacle de Holt, Atlan, Jen Salik, Clio, Domo Sokrat, Caglamas Vlot, Fordergrin Calt, Chulch et Wöleböl rejoignent le Basis. Perry Rhodan apparaît à cet instant. Taurec exige de savoir s'il a la réponse à la Troisième Question Ultime, et Perry Rhodan répond non. Taurec et Vishna le lui reprochent. Tengri Lethos accuse les Cosmocrates de n'avoir fait aucun effort pour essayer de sauver la population de l'Abîme, puis Atlan affirme qu'il ne veut plus être un Chevalier de l'Abîme.

Caglamas Vlot, Fordergrin Calt et Chulch vont s'installer sur l'île de salut qui était le Cyberland. Wöleböl part rejoindre son peuple, les Meykatenders. Clio part à la recherche des siens. Seul Domo Sokrat reste.

Taurec affirme que la place de Lethos-Terakschan est dans le Sanctuaire de Kesdschan, sur Khrat, et il le fait disparaître pour l'y renvoyer.

Taurec projette Perry Rhodan, Atlan et Jen Salik dans une pararéalité où un peuple est proche de l'extinction pour leur montrer que l'Univers a besoin des Chevaliers de l'Abîme, mais Sato Ambush apparaît avec des robots et un Porleyter et démontre ainsi qu'il existe d'autres solutions.

Le *Basis* repart pour la Voie Lacté et atteint la Terre le 23 décembre 429 NDG. Taurec proclame le Ban des Cosmocrates. Les Chevaliers de l'Abîme ne pourront pas rester dans la sphère d'influence de l'Immortel, leurs consciences seront sans cesse tourmentées. Perry Rhodan, Atlan et Jen Salik embarquent sur la dernière vironef, l'*Oiseau Migrateur*. À bord se trouvent aussi L'Émir, Ras Tschubaï, Fellmer Lloyd, Geoffrey Abel Waringer et Icho Tolot.

En octobre 429 NDG, Julian Tiffloor se rend dans l'école d'Upanishad, l'École des Héros, qui a été ouverte dans l'Himalaya. Il est accueilli par les enseignants (Panisha) Somodrag Yag Veda et Otharvar Ris Bhuran. Ils lui expliquent la philosophie de l'enseignement. Pendant un week-end, Julian Tiffloor suit la formation avec un groupe d'élèves, ou Shada. Il est particulièrement fasciné par la Terranienne Nia Selegris. N'arrivant à aucun résultat, il repart dépité.

Après un séjour sur le *Mutoghmman Scerp*, il retourne sur Terre, démissionne de son poste de Premier Terranien et se consacre entièrement à l'enseignement de l'Upanishad.

L'*Explorateur* et les vaisseaux qui l'accompagnent ont atteint la galaxie Siom Som, NGC 4503. Au centre de la galaxie, une force empêche la navigation spatiale. Des ingénieurs ont

mis au point les Portes Héraldiques, une des Merveilles d'Estartu, pour permettre les déplacements.

À bord de l'*Esculape*, la concentration de molécules-code dans les corps de Doran Meinster, Colophon Bytargeau, Agid Vendor et Mirandola Cainz est si grande qu'ils en exhalent. Ils se considèrent désormais comme des Guerriers Éternels.

Le corps de Kido, qui est sur l'*Armageddon*, se transforme. Il dit maintenant s'appeler Kralsh et ressemble énormément à Skorsh, l'Animateur de Stalker. Une partie de sa mémoire revient. Il était en compagnie du Sotho Gun Nliko pour accomplir une mission dans la galaxie Yanitscha Yan, Gruelfin. Là, Sotho Gun Nliko fut tué par des Cappins. Le corps de Kralsh muta et il finit par s'échouer sur Maghala. Il veut retourner dans Yanitscha Yan pour se venger.

L'*Armageddon* avec Krash et les quatre spécialistes se détache du conglomérat et s'éloigne.

Le *Livingstone* appelle l'*Explorateur*. C'est une des trois cents vironefs parties trois mois plus tôt vers la galaxie Gruelfin. L'équipage apporte des nouvelles de Gruelfin. Il y a eu de grands bouleversements en rapport avec les Guerriers Éternels. Ils ont ramené trois Cappins qui font un récit à Reginald Bull.

Quarante-sept ans après la mort d'Ovaron, Keltraton est le Ganjo des Wesakenos et une guerre fait rage dans la galaxie. Keltraton est tué. Sa compagne Jertaime et leur fils Kendamonh se réfugient sur la planète Cham. Des années plus tard, la guerre a pris fin. La galaxie en sort épuisée et on vient chercher Kendamonh pour qu'il devienne un Ganjo auquel tous pourraient s'identifier.

Kynovaron, le fils de Kendamonh, devient le roi des Flibustiers Noirs, un groupe de pirates, et prend le nom de Dawidosch. Une nuit, une voix mentale martèle dans son esprit qu'il doit honorer l'héritage d'Ovaron. Il quitte ensuite les Flibustiers Noirs. Il a une fille, Siralia.

Ovaron n'est pas vraiment mort, sa conscience continue à exister et erre dans le néant. Un individu appelé Tornybred prend contact avec lui. Il déclare que la philosophie du Conflit Permanent met en danger le cosmonucléotide Dorifer et donc le Code Moral de l'Univers.

Ovaron contacte mentalement Siralia. Il lui parle du danger venu de la sphère d'influence d'Estartu.

Par la suite, plusieurs Cappins ont des métacontacts avec Ovaron. Ils sont appelés Interprètes. Un nouveau pouvoir, l'Alliance de Gruelfin, se met en place. Siralia devient la première femme Ganjo.

En 385 NDG, un vaisseau accueille un navire des Guerriers Éternels avec à bord le Sotho Gun Nliko et son Animateur Kralsh. Quand un métatransfert est tenté sur Gun Nliko, celui-ci devient fou et les attaque. Son vaisseau doit être détruit. Une petite chaloupe peut fuir.

L'Elfahde Volcayr a été envoyé sur la planète Mardakaan dans la galaxie Siom Som où se déroule régulièrement le Jeu de la Vie. La planète est habitée par les Ophaliens qui s'expriment par des chants. Ils mesurent environ un mètre vingt, avec un corps en forme de tonneau, des bras-tentacules et un crâne ovoïde couvert de sortes de tubercules.

Volcayr est conduit auprès de Demeno Kai, qui crée les environnements dans lesquels se déroule le Jeu de la Vie, dans des pararéalités. Il apprend qu'il devra affronter des Gorims, venus de Siom Som à la recherche de leurs congénères, qui se trouvent dans une école d'Upanishad sur Mardakaan. Ils avaient remporté la victoire lors d'un précédent Jeu de la Vie.

*L'Explorateur* de Reginald Bull, le *Laskat* de Ronald Tekener et le *Lovely Boscyk* de Roi Danton se dirigent vers Mardakaan avec l'intention de libérer des Terraniens qui s'y trouvent.

Volcayr décide de se rendre à l'Upanishad au pôle Nord et de prendre contact avec les Gorims qui s'y trouvent. Trois étudiants, des Shana, l'attaquent. Il finit par perdre connaissance.

Les Gorims, des Terraniens, considèrent ne plus rien avoir en commun avec leur peuple d'origine et être uniquement de futurs soldats des Guerriers Éternels. Volcayr est soumis à une dose importante de gaz-code dans la salle du Dashid. On le soumet à cent fois la dose normale. Volcayr est maintenant prêt à participer au Jeu de la Vie. Tous ses doutes ont disparu.

<b>RÉSUMÉ DU CYCLE EN COURS</b>
---------------------------------

## SB 143 – 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 il y a des millions d'années, 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 Arpenteur du Temps, une créature capable d'évoluer dans le temps, sauve Perry Rhodan à temps. Avec l'aide des Arpenteurs du Temps, 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 Génie 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.

## SB 144 – 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, 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.

#### SB 145 – 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 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, un ami d'Ordoban, 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.

#### SB 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 des 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.

#### SB 147 – PSYCHOGEL

L'équipe du journaliste Krohn Meysenhardt qui opère depuis le vaisseau *Kisch* est engagée par Julian Tiffleur 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, une autre dimension générée par l'Élément du Froid, 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.

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.

Dans le Système Solaire, 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.

## SB 148 – LA PUISSANCE DU RÊVEUR

Ronald Tekener cherche à identifier le mystérieux Avertisseur. Il est assisté par Srimavo. 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.

Ronald Tekener découvre que l'Avertisseur et les trois sénateurs Timo Porante, Celeste Maranitaires et Patricia Kolmeth ont séjourné sur le vaisseau *TS-114*. 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.

En décembre 428 NDG, l'Unité 3017 de l'Armada Infinie pénètre dans le système d'Aptut, suscitant une inquiétude de la population. Perry Rhodan se rend sur place pour voir ce qui se passe. Il rencontre une jeune Anti de quinze ans, Pathythia Baal. 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.

Douze Machines du Décalogue des Éléments pénètrent dans le Système Solaire. Ronald Tekener pénètre dans l'une d'elles avec une équipe. 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.

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.

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.

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.

#### SB 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.

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 atteindre. 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, qui 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 a pénétré dans le Cyberland. Les Jaschemes utilisent aussi comme moyen de défense les fonctions de leurs usines. De l'énergie vitale déversée depuis le cœur du Cyberland retransforme la vie grise en vie normale. L'armée grise 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. 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.

## SB 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, 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 promet une troisième voie en dehors des Chaotarques et des Cosmo-crates.

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 regroupent 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. 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 vingt-trois 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.

#### SB 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 Aertan 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. Il 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 Chomolungma 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*.

## SB 152 – LES INGÉNIEURS SPATIO-TEMPORELS

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. 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* part avec l'Armada Infinie vers le lieu d'origine du Gel-Rubis. Carfesch apparaît 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 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...

SB 153 – LA LÉGION DU GUERRIER

La vironef *Laskat* commandée par Ronald Tekener est partie pour la galaxie Erendyra dans l'espoir de retrouver le vaisseau *TS-113*.

Ils entrent en contact avec le Shabar Longasc dont le vaisseau est endommagé. Longasc les qualifie de Gorims, terme signifiant étrangers, et dit appartenir à la Légion du Guerrier Kalmer. Dans l'espoir d'avoir plus d'informations auprès du Guerrier Kalmer, ils partent pour le système de Cepor. Là, une flotte intervient pour détruire les trente-trois lunes de la planète Nagath et les transformer en Anneaux Elyséens. Ronald Tekener s'y oppose en vain. Son vaisseau plonge sur Nagath.

La vironef *Lovely Boscyk* se trouve sur la planète Lemparr dans la galaxie Erendyra. L'Étudiant Supérieur Edym Varuson arrive pour parler de l'Upanishad. Il remarque la présence d'une délégation des vironautes et se montre méprisant. Un membre de l'équipage du *Lovely Boscyk*, Jo Polynese, l'insulte. Edym Varuson le provoque en duel.

Jo Polynese est en fait un androïde conçu à l'image d'un Polynésien, peuple aujourd'hui disparu. Il abrite dans son corps deux Sigans, des spécialistes de la Hanse Cosmique, qui l'influencent.

Edym Varuson se bat contre Jo Polynese. Roi Danton arrive et brandit le Permis. Edym Varuson s'incline devant le Poing du Guerrier et cesse le combat comme ordonné.

*L'Esculape* d'Irmina Kotchistova arrive sur la planète Maghala. Elle soigne Ghrou, la femme du riche industriel Ghrou-Tar, qui est tombée malade, ce qui ne plaît pas au grand prêtre Ksoundoska.

Irmina découvre l'épave d'un vaisseau avec une masse de matière organique. Seul un petit groupe de cellules est resté sain. Irmina mobilise ses facultés pour les faire croître et le résultat est un être d'un mètre de haut qui ressemble beaucoup à Skorsh, l'Animateur de Stalker.

*L'Esculape* quitte Maghala et rejoint l'*Explorateur* de Reginald Bull. Roi Danton remet son Permis à Irmina pour qu'elle l'étudie. Il y a une substance organique à l'intérieur.

*L'Esculape* suit le vaisseau de Volcayr jusqu'à la planète Urdalan. Dans une grande coupole, Irmina voit des animaux qui exhalent une vapeur. Il s'agit de nuages de molécules identiques à celles présentes dans le gant de Roi Danton. Elle en prélève une certaine quantité. Ceux qui

respirent ces molécules-code se considèrent comme des Guerriers Éternels et agissent en conséquence.

Reginald Bull quitte l'*Explorateur* pour se rendre sur une foire de la Légion du Guerrier, une coupole d'énergie-forme de trente kilomètres de diamètre destinée à la distraction des différents peuples. Il entre en contact avec un Drakker, un être de trente centimètres de haut, avec six yeux pédonculés. Bull le baptise Whisky.

Le Maerlien Coulinor met un canal-psi à la disposition de Bull pour qu'il puisse espionner Merioun. Il voit ainsi l'Elfahde Merioun s'approcher d'un étang. Son armure s'ouvre, et une masse blanche informe s'en écoule, sa véritable forme.

Bull retourne auprès de Coulinor, mais celui-ci l'enferme car il veut être davantage payé.

Irmina va sur un des vaisseaux de la Légion de Kalmer qui se désigne comme malade. Le vaisseau, un être vivant appelé Yaddah, souffre d'une sorte de cancer. Irmina le guérit. Il lui crée un véhicule organique, et lui donne le nom de *Drayaddah*. Drayaddah se pose sur le dôme de la Foire. Irmina rencontre Whisky puis Coulinor.

Volcayr, qui est à la recherche d'Irmina Kotchistova, apparaît et commence à se déchaîner. Reginald Bull, qui s'est échappé, l'apostrophe, clamant le mépris qu'il a pour la politique des Guerriers Éternels. Merioun se manifeste alors, et dit à Volcayr d'arrêter. Volcayr se soumet.

Le 11 juin 429 NDG, les lunes de Nagath explosent et forment les Anneaux Élyséens. Merioun envoie un message aux vironautes, leur enjoignant de quitter le système de Cepor. La planète Nagath leur est interdite.

Le *Laskat* s'est écrasé dans la jungle de la planète Nagath et ne peut plus repartir. Les Nagathiens sont des sauriens bipèdes intelligents qui dominent la faune de ce monde. Il existe trois types de Nagathiens : les Symbiotes se sentent part de la nature, les Parasites prennent aux autres ce dont ils ont besoin, et les Flegmatiques se laissent vivre. Ronald Tekener y voit un parallèle avec le symbole des Guerriers Éternels.

Les Galactes subissent des attaques de Parasites sans opposer de résistance. Kagham, le chef d'un clan de Parasite, accepte de discuter.

Alors qu'un accord est trouvé avec les Parasites, le Guerrier Kalmer se manifeste et exige que les Nagathiens consacrent leur existence au combat. Les Parasites se montrent de nouveau

hostiles. Les Galactes peuvent enfin quitter Nagath. Les vironautes sont obligés de quitter le système de Cedor.

**Annexe**



## LE DÉCALOGUE DES ÉLÉMENTS

Il s'agit d'une émanation des puissances du Chaos qui intervient dans la Voie Lactée en 427 NDG pour neutraliser les chronofossiles. Dirigé par le Maître des Éléments, il comprend dix composantes :

### **1) L'ÉLÉMENT-PILOTE (KAZZENKATT).**

Membre du peuple des Sarlengorts, il possède un corps fluet, avec huit doigts à chaque main. Sa tête carrée, avec deux bouches, repose sur un cou pharyngique cartilagineux. Des pigments sensoriels rougeâtres, distribués autour de sa tête captent les stimuli du monde extérieur. Aussi appelé Rêveur Astral., il est capable de séparer son esprit de son corps en phase onirique pour se déplacer sur de grandes distances.

### **2) L'ÉLÉMENT DE LA GUERRE**

Ces êtres synthétiques ressemblent à des crustacés argentés pourvus de douze petites pattes. Grâce à celles-ci, ils se fixent sur un hôte pour l'influencer. Ils réveillent leurs instincts primitifs, déclenchent des comportements belliqueux même chez les individus les plus pacifiques. Ils sont capables de se diviser et de créer d'autres individus.

### **3) L'ÉLÉMENT DU FROID**

Il vient d'un autre univers, d'un domaine où le zéro absolu est à moins 961 degrés centigrades. Il apparaît sous l'aspect d'une nébuleuse à la luminosité diffuse. Du point de vue de la physique, il se manifeste en s'attaquant aux sources de chaleur, qu'il ramène à ce zéro absolu. Ses cibles sont alors expédiées dans l'Univers du Froid, ou Négamonde.

### **4) L'ÉLÉMENT DE LA TECHNIQUE (LES ANIN AN)**

Au fil du temps, ils ont peu à peu abandonné leurs corps de chair et de sang et se sont créés des enveloppes de métal et de plastique dans lesquelles ils ont transplanté leur cerveau. Ils fabriquent des armes à la chaîne dans leurs gigantesques vaisseaux, les Machines. Ils sont aussi appelés Technos.

### **5) L'ÉLÉMENT DE L'ESPACE (LES GRUUTHS)**

Ce sont des créatures synthétiques, des robots organiques, qui peuvent être produits à volonté par l'Élément de la Technique. Leur corps a la forme d'un T, long de cent mètres, effilé à l'extrémité postérieure, avec deux lobes perpendiculaires de vingt mètres à l'extrémité antérieure. Par transparence, leur peau laisse apparaître leurs organes animés de pulsations.

**6) L'ÉLÉMENT DE L'ESPRIT (LES TJANS)**

Ce sont des esprits libres de tout support physique belliqueux, vicieux et agressifs. La matière, inerte ou organique, leur sert de véhicule. En outre, ils peuvent l'altérer par restructuration moléculaire.

**7) L'ÉLÉMENT DE LA DISSIMULATION (LES MARGÉNANS)**

Ils possèdent le don de mimétisme et peuvent prendre l'apparence de toute créature, quelle qu'en soit la conformation physique. La forte odeur qu'ils exhalent peut les trahir à des observateurs extérieurs. Ce sont en réalité des Gys-Voolbeerah, des Métamorphes, privés de leur mémoire par le Décalogue des Éléments.

**8) L'ÉLÉMENT DE LA TRANSCENDANCE (LES TRANSCENDANTS)**

Ce sont de grands vers gras, rouge sang, apparemment dépourvus d'organes des sens. Dès qu'ils se sentent menacés ou si on le leur ordonne, ils envoient leur adversaire sur un autre plan de réalité. Là, les victimes oublient leurs intentions hostiles, et si elles reviennent de leur prison, elles demeurent totalement euphoriques.

**9) L'ÉLÉMENT DU TEMPS (LES CHRONIMAUX)**

Ces êtres peuvent influencer les lignes de temps et intervertir tous les plans temporels, avec une maîtrise telle que les domaines permutés se stabilisent dans leur nouveau contexte temporel, que le passé devient le présent. Ils possèdent un corps ratoïde à la peau noire et écailleuse, à huit pattes, avec une tête de reptile. Ce sont en fait des Arpenteurs du Temps asservis.

**10) L'ÉLÉMENT DES TÉNÈBRES**

Plus un phénomène qu'une forme de vie, il semble provenir tout droit des premiers jours de la naissance du Vivant sans avoir été touché par les milliards d'années d'évolution cosmique. Les Ténèbres sont un monstre dévoreur, elles absorbent toute lumière, tout rayonnement, ondes électromagnétiques classiques comme supradimensionnelles.

Le Décalogue des Éléments possède trois bases, implantées dans la constante de fréquence hexadimensionnelle de recouvrement d'un être monstrueux, un Géant de l'Espace. Les Géants de l'Espace sont des entités nées de nuages de matière qui ont accédé à la conscience.

**Matrice** : Le centre technogénétique du Décalogue, dirigé par l'Anin An 1-1-Helm. Elle est finalement détruite.

**Armurerie** : Des rebelles finissent par s'en emparer.

**Dépôt** : Monde central du Décalogue, où sont produites des armes. Le terme Entrepôt est aussi utilisé.

---

## L'Abîme

---

L'Abîme est une sorte d'enveloppe qui entoure chaque univers et empêche des chevauchements. Il est appelé ainsi car en tout lieu du cosmos, il se situe *sous l'espace*. La double hélice de champs psioniques du Code Moral y est ancrée, dont autrefois Triicle-9, le Gel-Rubis.

Après la disparition de Triicle-9, les Cosmocrates décident de créer un remplacement pour éviter un effet domino dans le Code Moral. Ils choisissent un peuple proche de la transformation en superintelligence, capable de construire des galaxies entières à partir de protomatière et connaissant les secrets des trous noirs : les Ingénieurs Spatio-Temporels. Ils créèrent d'abord la Fosse et la stationnèrent dans l'espace intergalactique, pour qu'elle devienne la porte vers l'Abîme.

La Fosse est un objet en forme de cuvette de douze mille kilomètres de diamètre, à des millions d'années-lumière de la plus proche étoile. Des créatures appelées Gardiens la protègent. Des tunnels hexadimensionnels y mènent depuis plusieurs stations réparties dans l'Univers. L'une d'elles se situe au sein de Cortrans, l'étoile centrale de la galaxie Cor, une île stellaire d'étoiles mourantes au milieu de galaxies jeunes.

L'Ascenseur relie la Fosse à l'Abîme, et se termine au sommet de la tour dorée de l'École. Tout le processus est supervisé par le Contrôleur.

Les Ingénieurs Spatio-Temporels aménagent ensuite la Terre de l'Abîme, un gigantesque monde discoïdal. À leur arrivée, c'est une plaine morne, sous un ciel uniformément gris. Elle abrite toutes sortes d'écosystèmes pour héberger les peuples les plus divers. On découvre vite l'existence de l'influence grise – l'absence d'énergie psionique – qui retire leur force vitale aux êtres vivants. Pour séjourner longtemps ici, il faut être rempli de force vitale, d'énergie psionique.

La Terre de l'Abîme est alors fournie en énergie vitale depuis un point central appelé le Vagenda qui s'alimente depuis le réservoir d'énergie psionique universelle, l'énergie circulant par les cavernes souterraines. Des réservoirs d'énergie mentale sont répartis sur toute la Terre de l'Abîme. Ce sont des ovoïdes de mille mètres de haut qui répandent une lumière dorée et dotés d'une forme de conscience.

Des Ingénieurs Spatio-Temporels contaminés par la vie grise et appelés les Seigneurs Gris essaient de s'emparer de la totalité de la Terre de l'Abîme en bloquant l'afflux d'énergie vitale.

La Terre de l'Abîme se compose de nombreux pays, parmi lesquels on trouve Schatzen, Mhuthan, Vanhirdekin.

### ***STARSEN***

Ville titanique de la Terre de l'Abîme, de huit millions de kilomètres carrés, ceinte par un immense mur. Il se compose d'énergie psionique condensée et fait 2312 mètres de haut, la hauteur maximale qu'on peut atteindre dans l'Abîme, valeur appelée aussi la **constante de l'Abîme**. Quatre porte-transmetteurs permettent de le traverser. La ville est habitée par des milliers de peuples différents qui vivent chacun dans une zone délimitée. Suivant les quartiers, la gravité varie de 0,7 à 1,2 g et la composition de l'atmosphère peut être différente.

On y trouve un centre de réception et de formation pour accueillir les visiteurs et les peuples participant au projet de reconstruction de Triicle-9 : l'École, avec une tour dorée au milieu de bâtiments pyramidaux. C'est là que se trouve l'extrémité de l'Ascenseur.

### ***MONTAGNE DE LA CRÉATION***

Lieu du Pays de l'Abîme où était ancré le Gel-Rubis. Elle se situe au bord de la Plaine de Lumière, laquelle est entourée du Pays Ni.

