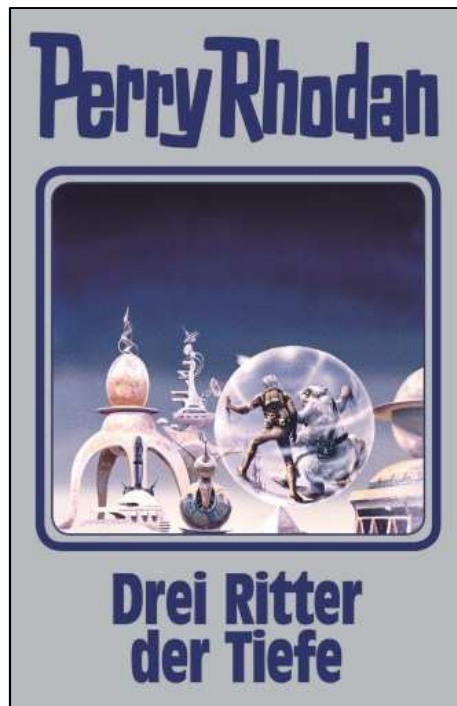


Perry Rhodan

« Chronofossiles et Vironautes »

2



Volume argenté n° 144

Trois Chevaliers de l'Abîme

(résumé)

Présentation

Dans un sens... je suis Ordoban.

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

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

Le cycle 18, intitulé *Chronofossiles*, s'étend du fascicule 1200 (août 1984) au fascicule 1299 (juillet 1986). La parution en volumes argentés est actuellement en cours et on ignore encore combien il y en aura. Le premier est le volume 143 (paru en septembre 2018) et le tout dernier paru à ce jour est le 150 (mai 2020).

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

Volume argenté n° 144

Trois Chevaliers de l'Abîme

Ce livre a été composé à partir des fascicules 1205 à 1209, et 1215 à 1216, parus originellement en septembre, octobre et décembre 1984.

1205	• Kundschafter der Kosmokraten	Thomas Ziegler
1206	• Flucht ins Labyrinth	Clark Darlton
1207	• Im Bann des Kraken	Arndt Ellmer
1208	• In den Katakomben von Starsen	Kurt Mahr
1209	• Die Grauen Lords	Kurt Mahr
1215	• Der Ruf des Stahlherrn	Ernst Vlcek
1216	• Drei Ritter der Tiefe	Ernst Vlcek

Chronologie

1971/1984

Perry Rhodan rencontre les Arkonides Thora et Krest sur la Lune. Unification de l'Humanité et départ pour la galaxie. Rhodan et ses plus proches compagnons reçoivent une immortalité relative. (PR 1-21)

2040/2329

L'Empire Solaire naît et devient une puissance galactique. Conflit contre les Bioposis et des grandes puissances galactiques comme les Akonides et les Bleus. (PR 22-87)

2400/2406

Découverte de la route des transmetteurs vers Andromède ; libération de la galaxie voisine du régime des Maîtres Insulaires. (PR 88-137)

2435/2437

Le robot géant *Old Man* et les Bi-Conditionnés menacent la Voie Lactée. Après l'odyssée de Rhodan à travers M 87, la victoire sur la Première Puissance Fréquentielle est obtenue. (PR 138-187)

3430/3438

Une guerre fratricide menace. Rencontre avec les Cappins et expédition dans Gruelfin pour empêcher une invasion de la Voie Lactée. (PR 188-215)

3441/3443

L'Essaim pénètre dans la galaxie et déclenche une vague d'abrutissement. L'Empire Secret des Cynos devient actif. (PR 216-233)

3444

Les mutants morts pendant la Crise de la Seconde Genèse trouvent un asile permanent. (PR 234-241)

3456/3458

Perry Rhodan doit lutter contre son reflet négatif ; son cerveau est enlevé dans la galaxie Naupaum. (inédit)

3459/3460

Le Concile des Sept attaque la Voie Lactée. Les Larennis, techniquement supérieurs, prennent le pouvoir. La fuite de la Terre et de la Lune conduit dans le Maelström des Étoiles. (PR 242-255)

3540/3583

L'aphilie, l'incapacité des êtres humains à ressentir des émotions, domine la Terre. Perry Rhodan et ses fidèles entament un voyage vers l'inconnu à bord du navire générationnel *Sol*. Retour dans la Voie lactée, où les Humains se battent pour leur liberté. (PR 256-281)

3583/3586

La Terre et la Lune reviennent dans le Système Solaire depuis la lointaine galaxie Ganuhr. Perry Rhodan apprend l'histoire de la superintelligence Bardioc. (PR 282-297)

3586

Le *Basis* trouve le vaisseau-spores *Pan-Thau-Ra* ; l'avenir de la Voie Lactée est en jeu. (PR 298-305)

3586/3587

Perry Rhodan cherche les Citadelles Cosmiques des Puissants et reçoit l'Œil du robot Laire. Des secousses spatiales annoncent la disparition de la Voie lactée, et l'Arkonide Atlan part chez les Cosmocrates, de l'autre côté des sources de la matière. (PR 306-331)

3588/426 NDG

La Hanse Cosmique est créée comme un rempart contre Seth-Apophis. Après deux millions d'années, les Porleyters retournent dans la Voie lactée. (PR 332-353)

426/427 NDG

L'Armada Infinie et la flotte galacte dans la galaxie M 82 ; lutte contre les Forgerons et incursion dans le Loolandre. Attaque du Décalogue des Éléments sur les Chronofossiles de la Voie Lactée et d'Andromède. (PR 354-379)

Résumé du cycle en cours

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

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

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

L'Armada Infinie arrive en périphérie d'Androbêta début décembre 427 NDG, mais Kazzenkatt, l'Élément-Pilote du Décalogue des Éléments, réussit à enlever Perry Rhodan. Perry Rhodan et un androïde au service de Kazzenkatt, Waylinkin, sont projetés dans le passé, en 2402 après J.-C., quatre jours avant l'éradication des Deux-Nez par les Maîtres Insulaires, le but étant de démoraliser le Terrien.

Un Chronaute, une créature capable d'évoluer dans le temps, sauve Perry Rhodan à temps. Avec l'aide des Chronautes, tous les Deux-Nez sont enlevés juste avant leur extinction et amenés en 427 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.

Éclaireurs des Cosmocrates

Thomas Ziegler

septembre 1984



CHAPITRE 1

Atlan, Jen Salik et Carfesch arrivent dans le bâtiment au centre de la station Cortrans. Un être de forme sphérique d'une taille d'un mètre avec une couronne d'yeux apparaît : Drul Drulensot, le Contrôleur, doué de télépathie. Ils le voient sautiller, tandis qu'il chasse des « punaises solaires », en fait des particules de poussière hyperdimensionnelle. C'est sa seule occupation depuis des millénaires.

Atlan et Jen Salik veulent pénétrer dans l'Abîme, analyser la situation et tout préparer pour le moment où Perry Rhodan arrivera avec l'Armada Infinie. Drul Drulensot parle de Roster Roster et Jorstore, les deux derniers visiteurs, il y a des millénaires. Pour accéder à l'Abîme, les Cosmocrates ont construit la Fosse et posté dedans les Gardiens. Ils ne laissent passer que les êtres orientés positivement. La Fosse a toutefois changé. On peut entrer, mais personne n'en sort.

Pour Drul Drulensot, le Pays de l'Abîme est devenu un piège et les visiteurs risquent d'y être bloqués longtemps, d'autant plus qu'ils possèdent des accumulateurs d'énergie vitale, des activateurs cellulaires. Il existe une deuxième sortie, à la Montagne de la Création, où était ancré le Gel-Rubis.

Carfesch dit à Atlan et Jen Salik qu'ils doivent trouver les Ingénieurs Spatio-Temporels et rétablir une liaison avec le Haut-Pays, non qu'ils donnent à l'Univers

standard. S'ils ont oublié leur mission ou s'ils n'existent plus, Atlan et Salik devront ouvrir par eux-mêmes la deuxième porte. Carfesch les laisse et repart.

CHAPITRE 2

À Starsen, il n'y a pas de soleil et le ciel est couvert de nuages gris permanents. Il règne une clarté monotone, sauf durant les cinq heures du temps-noir. Il y a souvent des combats entre les peuples différents vivant dans les divers quartiers.

Une bande de pillards se trouve dans des ruines datant de l'ère avant l'Isolement. Chulch, un être au corps velu et pourvu de six jambes, est en compagnie de douze individus appartenant au peuple des Bayares, des créatures minces à douze membres et à la peau transparente. Ils sont au service du Gériocrate Kalk 978. Les Gériocrates, des citoyens de Statut Quatre, bénéficient de privilèges, contrairement aux citoyens de Statut Un. Un autre groupe, la Fraternité, protège tout en les opprimant les citoyens de Statut Un.

Chulch atteint la vieille École. Avant l'Isolement, la Haute-Tour était le terminus de l'Ascenseur. Chulch ne croit pas en l'existence du lieu appelé le Haut-Pays. Il dispose d'un instrument qui peut détecter les pièges. Le chemin étant libre, il avance. Il trouve le portrait d'un humanoïde d'où une voix s'élève. Elle parle de se rendre au Vagenda. Chulch pense que le portrait date d'avant l'Isolement, quand Starsen était pleine de vie.

Chulch quitte le bâtiment et est projeté à terre par une explosion. D'autres secousses et un mur de flammes se produisent. Il voit trois individus en cape blanche : un pyrokinésiste, un télékinésiste et un télépathe. Il perd connaissance.

CHAPITRE 3

Le Contrôleur conduit Atlan et Jen Salik dans une chambre où s'étendent des milliers de réceptacles. Ils se déshabillent et s'installent dans deux d'entre eux. Drul Drulensot annonce qu'il règle le tunnel hexadimensionnel et qu'il les rejoindra dans la Fosse. Ils ne perçoivent rien de leur environnement pendant le trajet. La voix de Drul Drulensot se fait entendre et il donne des explications.

L'Abîme est une couche multidimensionnelle qui sépare cet univers des autres continuums du multivers. 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. Seule une minuscule fraction

émergeait dans l'Univers normal, à 2,8 millions d'années-lumière de la galaxie Behaynien, jusqu'à ce qu'une mutation spontanée défasse son ancrage.

Tandis qu'Ordoban partait avec sa flotte, l'Armada Infinie, à la recherche du champ psionique disparu, les Cosmocrates décidèrent de créer un remplacement de Triicle-9 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. C'est un objet en forme de cuvette de douze mille kilomètres de diamètre, à des millions d'années-lumière de la plus proche étoile. Une fois la liaison avec l'Abîme stable, les Ingénieurs Spatio-Temporels construisirent un monde dans l'Abîme. Le Pays de l'Abîme abrite toutes sortes d'écosystèmes pour héberger les peuples les plus divers. Sous la Fosse, un centre de réception et de formation a été érigé pour accueillir les visiteurs et les peuples participant au projet : l'École, avec une tour dorée au milieu de bâtiments pyramidaux.

Elle est au centre de la ville titanesque de Starsen, ceinte par un immense mur. Il se compose d'énergie condensée et fait 2312 mètres de haut, la hauteur maximale qu'on peut atteindre dans l'Abîme. Quatre porte-transmetteurs permettent de le traverser.

La reconstruction de Triicle-9 commença, mais peu à peu, le chemin de l'Abîme vers le Haut-Pays devint de plus en plus difficile jusqu'à ce qu'il ne soit plus possible. Il était toujours possible d'envoyer quelqu'un dans l'Abîme, mais personne n'en revenait.

Drul Drulensot montre à Atlan et Jen Salik la Montagne de la Création qui se situe au bord de la Plaine de Lumière et constitue le socle de Triicle-9. Ils devront s'y rendre pour prendre contact avec les Ingénieurs Spatio-Temporels. Elle se situe à l'autre extrémité du Pays de l'Abîme par rapport à Starsen. Il faudra utiliser un système de transmetteurs, la distance entre chacun étant de 300 000 kilomètres. Leur premier objectif est l'École à Starsen.

Ils atteignent maintenant la Fosse.

CHAPITRE 4

Chulch se réveille, entouré par les trois psioniques, des agents de la Fraternité. L'un d'eux ressemble à un végétal, un à insectoïde et l'autre est humanoïde. Ils veulent savoir qui l'a envoyé ici, si ce sont les Gériocrates et comment il sait que des visiteurs arrivent du Haut-Pays. Chulch a beau affirmé qu'il n'est qu'un pillard, un simple citoyen de Statut Un, ils insistent. Il réussit à leur échapper et prend la fuite après les avoir assommés. Il se réfugie dans un bâtiment avec une arme paralysante qu'il leur a prise. Il regarde la tour dorée et s'interroge sur les visiteurs dont ont parlé les psioniques. Il part dans cette direction.

CHAPITRE 5

Un Gardien, une énorme masse amorphe noire, cherche à attraper Atlan et Jen Salik. Salik l'identifie comme un Koa Shin, une forme de vie datant des débuts de l'Univers, indépendante du biophore. Drul Drulensot récupère les deux hommes avec un véhicule. Ils doivent éviter une chose fluorescente dévoreuse d'énergie puis arrivent près d'un puits d'où jaillissent des flammes insolites. Une capsule ovoïde flotte au-dessus, l'Ascenseur.

Atlan et Jen Salik revêtent des habits spéciaux, la matière inerte étant rejetée par la Fosse, activateurs cellulaires exceptés. La capsule plonge dans le puits en feu, puis ils voient en dessous d'eux le Pays de l'Abîme. La cabine plonge dans des nuages et arrive au-dessus d'une immense ville, Starsen. Elle se pose au sommet d'une immense tour dorée au milieu de bâtiments en ruines, l'École. Ils ne voient aucune activité. Un robot délabré les accueille avant de s'écrouler. La Flamme au-dessus de la tête d'Atlan disparaît. Ils descendent jusqu'au rez-de-chaussée. Le lieu semble abandonné depuis des millénaires. Ils sont soudain immobilisés par un champ paralysant. Une arme se point sur eux depuis un mur.

CHAPITRE 6

Chulch voit l'objet descendre du ciel et est stupéfié que les légendes concernant l'existence du Haut-Pays et de visiteurs soient vraies. Leur seule présence en fait des concurrents de la Fraternité et des maîtres des Statuts. Chulch se précipite vers la tour dorée au milieu d'explosions et voit les deux étrangers paralysés. Il lance une capsule explosive pour détruire l'arme radiante qui sort d'un mur. Chulch leur crie de le suivre. Une Triade de la Fraternité est après eux, et sans doute aussi les Gériocrates.

Les trois psioniques les attaquent. Six sphères ardentes apparaissent dans le ciel. Chulch explique que ce sont des Gériocrates utilisant les transglobes de système de transport urbain. Six créatures armées en sortent, des Irtipits, vaguement ornithoïdes. Gériocrates et psioniques s'affrontent. Chulch, Atlan et Jen Salik prennent la fuite. Quand Atlan déclare qu'ils doivent partir, l'air flamboie et un globe du système de transport apparaît et les prend à bord avant de décoller.

Chulch est stupéfait que les étrangers puissent activer le système de transport, ce qui veut dire que ce sont au moins des citoyens de Statut Trois.

CHAPITRE 7

Le Gériocrate Kalk 978 discute avec son congénère Hulnan 2317, le Maître de Statut du Quartier Centre, âgé de 2317 ans. La durée de vie d'un Gériocrate est vingt fois plus longue que celle d'un individu normal. Cette prolongation est due à des visites régulières dans le Dôme de Vie. Si elles cessent, un vieillissement rapide se produit.

Le maître des Gériocrates, l'Ancien, réside dans le Dôme de Vie. Il leur a donné l'ordre de surveiller la Haute-Tour pour intercepter les visiteurs du Haut-Pays qui représentent un danger pour la Gériocratie. Ils ont appris que les deux visiteurs sont des humanoïdes, et qu'ils sont accompagnés par Chulch, un pillard. Il y a aussi une Triade de la Fraternité à proximité. Les fugitifs sont partis à bord d'un transglobe. Hulnan veut prendre les étrangers dans la Gériocratie. Kalk lui rappelle que les étrangers qui sont manifestement d'un statut élevé menacent l'ordre établi. Kalk a vu le visage des étrangers et trouve qu'il ressemble à celui du Seigneur d'Acier, un mystérieux personnage apparu à Starsen cinq années de l'Abîme plus tôt.

CHAPITRE 8

La sphère dépose Atlan, Jen Salik et Chulch dans un quartier éloigné de l'École. Ils sont maintenant dans un bâtiment entouré d'un parc sauvage et de ce qui ressemble à des récifs de corail. Dans la pièce se trouve un cube doré d'un mètre d'arête, un dispensateur. Il en existe des millions dans la cité. Ils peuvent matérialiser n'importe quel objet. Salik fait ainsi apparaître une bouteille de vurguzz. Ils matérialisent ensuite du champagne, une table et des chaises.

La ville est habitée par des milliers de peuples différents qui vivent chacun dans une zone délimitée. Il n'y a qu'au cœur de la cité et en périphérie que les peuples

se mélangent. Chulch ne sait pas pourquoi, à un certain moment, les portes-transmetteurs dans le mur de la ville ont cessé de fonctionner.

Les citoyens de Statut Un ne bénéficient d'aucun privilège. Ceux de Statut Deux peuvent utiliser les dispensateurs. Ceux de Statut Trois peuvent utiliser aussi les systèmes de transport et de défense. Au sommet de la hiérarchie se trouvent les personnes de Statut Quatre, les Maîtres du Statut qui bénéficient d'une vie allongée. Ils constituent la Gériocratie dont le siège est un bâtiment appelé le Dôme de Vie. La plupart des Gériocrates, voire tous, sont des Irtipits. L'autre puissance, la Fraternité, se compose de citoyens de Statut Un dotés de parafacultés.

Chulch parle du Seigneur d'Acier apparu cinq années de l'Abîme plus tôt, soit quinze mois terrestres.

Un humanoïde de grande taille et fin se présente. C'est un homme-lige du citoyen de Statut Trois Ol On Nogon, le maître de ce quartier, habité par les Meykatenders. Il s'exprime dans une forme archaïque d'armadien. Les visiteurs doivent lui rendre hommage ou s'en aller. Atlan décide de rester et de s'opposer à Nogon. Il considère que la meilleure façon d'apprendre ce qui se passe est de défier les puissants. Il propose d'envoyer un espion chez Nogon, Jen Salik.

Atlan part avec Chulch à la recherche d'alliés. Ils se dirigent avec un transglobe vers de la périphérie de la ville, mais il est détourné vers le Kraken, le siège de la Fraternité.

Fuite dans le labyrinthe

Clark Darlton

octobre 1984



CHAPITRE 9

Un groupe avec des représentants de divers peuples pénètre dans un immeuble et le pille. Après leur départ, Jen Salik pénètre dans le bâtiment et découvre dans un appartement une famille de Meykatenders, ressemblant à d'énormes chauves-souris, qui ont été volés. Il dit venir du Haut-Pays et chercher des alliés. Cela les perturbe, et il repart.

Salik s'aventure dans les rues désertes et trouve un dispensateur. Il fait se matérialiser un radiant, puis de la nourriture et de l'eau. Il appelle un transglobe et se rend dans un bâtiment pour se reposer. Il est réveillé par des cris et voit des Meykatenders pourchassés par des individus armés. Ils sont enfermés dans un conteneur. Salik intervient et paralyse les soldats. Il dit aux Meykatenders de disparaître. Un d'eux reste avec lui, Wöleböl. Ils se réfugient dans un immeuble où vit le reste de la famille de Wöleböl. Le reste a été capturé en tant que tribut que Nogon délivre régulièrement aux Gérocrates. Wöleböl ne sait pas ce que deviennent les captifs ensuite.

Salik veut défier Nogon. Wöleböl l'informe que les objets matérialisés par les dispensateurs, dont les armes, n'ont qu'une existence éphémère. Des individus pénètrent dans le bâtiment et ils partent par un passage secret. Ils rejoignent un appartement où vivent des membres du clan de Wöleböl.

CHAPITRE 10

Le Dôme de Vie où réside l'Ancien des Gérocrates se trouve au centre de Starsen. Il reçoit Hulnan 2317 et Kalk 978 et leur reproche leur échec. Il leur donne une dernière chance sinon ils n'auront plus accès au Dôme de Vie. Ils sont chargés de retrouver Jen Salik qui est près de Nogon. Ils doivent le ramener mort ou vif.

Le temps-noir dure cinq heures, pendant lesquelles les dispensateurs et les systèmes de transport et de défense ne fonctionnent pas. Il fait noir et les soldats d'acier, au service du Seigneur d'Acier, rôdent en capturant ceux qu'ils trouvent.

Salik observe une statue faite par Wöleböl et représentant le Seigneur d'Acier. Il a la surprise de reconnaître les traits de Tengri Lethos-Terakdschan. Jen Salik et Wöleböl sortent dans la rue. Un transglobe les emporte près de la forteresse de Nogon. Il y a des soldats d'acier partout.

Ol On Nogon a un corps en forme de caisson avec une tête piriforme et de gros yeux à facettes. Il reçoit Hulnan et Kalk. Ils veulent que Nogon et Jen Salik s'affrontent dans un combat-de-statut. Le perdant descend d'un niveau dans la hiérarchie. Ils font croire que c'est un ordre de l'Ancien. Ils veulent en profiter pour capturer Salik au moment idéal.

Jen Salik et Wöleböl voient Nogon monter sur un dispensateur pour défier Salik. Une aura lumineuse s'étend. Jen Salik appelle un transglobe mais rien ne se passe. Ils n'ont d'autre choix que d'aller au lieu de l'épreuve. Nogon propose trois types de combat : imagination, potentiel Vagenda, natation d'abîme. Salik choisit le premier, le seul dont il comprend le terme.

Hulnan et Kalk sont à l'étage supérieur d'un bâtiment abandonné. Des lumières intenses sortent des dispensateurs. Juste après la troisième doit commencer le temps-noir. Ils s'approchent de la forteresse.

CHAPITRE 11

Jen Salik et Nogon se retrouvent dans un paysage tropical, dans un marais. Nogon fait apparaître un monstre qu'il envoie sur Salik, lequel se défend de la même façon. Le décor disparaît. Une meute d'êtres armés de lances et de massues tous identiques se rue sur Salik. Il crée un mur invisible qu'il envoie ensuite sur Nogon qui réplique par une torpille. Jen Salik opte pour une stratégie surprise et matérialise un paysage idyllique, une plaine avec des lapins et des insectes. Nogon envoie des créatures après les lapins, animal inconnu pour lui, puis déclenche

une attaque de missile. Salik matérialise alors un papillon qui touche Nogon, mettant fin au combat. Jen Salik a gagné.

Nogon est maintenant un citoyen de Statut Deux, et Jen Salik est le nouveau maître du quartier des Meykatenders. On leur tire soudain dessus et la lumière au-dessus de Starsen s'éteint. Jen Salik et Wöleböl se cachent de leurs poursuivants. Ils doivent aussi éviter les soldats d'acier. Ils s'aventurent dans un secteur que Wöleböl ne connaît pas.

Alors qu'ils se reposent, ils voient un être approcher. Xerx, un homme-lige de Nogon, est à la recherche du nouveau maître, Jen Salik. Celui-ci veut rencontrer le Seigneur d'Acier. Xerx connaît un lieu où ils ne risqueront rien des soldats d'acier. En tant que nouveau maître du quartier, Jen Salik est censé livrer un tribut aux Gériocrates, cinquante prisonniers meykatender. Ils se dirigent vers un bâtiment.

CHAPITRE 12

Hulnan et Kalk ont perdu la piste des deux fugitifs. Ils atteignent le bord du quartier en ruines, évitant des soldats d'acier et s'approchent d'un bâtiment cubique. Ils voient Salik et ses deux compagnons.

Xerx est tué. Jen Salik et Wöleböl se faufilent jusqu'au bâtiment. Ils trouvent l'accès à ce que Wöleböl appelle les cavernes des Ermites Aveugles. Personne n'en est jamais revenu. Hulnan et Kalk sont effrayés de les suivre, mais ils n'ont pas le choix s'ils veulent avoir encore accès au Dôme de Vie.

CHAPITRE 13

Nogon, vaincu, reste un moment sur le toit de son palais. Il aperçoit plus loin les deux Gériocrates qui épient Jen Salik et ses compagnons. Il décide de rester dans son palais, même s'il est déchu. Le palais est déserté, et l'armurerie a été vidée. Il trouve quand même un homme resté fidèle, mais celui-ci est tué par des soldats d'acier. L'un de ceux-ci change d'apparence, révélant le visage du Seigneur d'Acier.

CHAPITRE 14

Jen Salik et Wöleböl doivent fuir vers les cavernes alors qu'on leur tire dessus. Ils atteignent une vaste salle où débouchent plusieurs tunnels. Un humanoïde très vieux dont la peau semble pétrifiée s'approche depuis l'un d'eux. Il s'agit de Jorstore, un éclaireur des Cosmocrates venu là il y a des milliers d'années.

L'activateur cellulaire de Jen Salik l'a réveillé d'un long sommeil. À peine était-il arrivé à Starsen qu'il a été traqué par les Gérocrates et la Fraternité. Il a découvert que l'Ancien et le maître de la Fraternité sont des Ingénieurs Spatio-Temporels déchus. Sa fuite l'a mené dans le labyrinthe de cavernes où il a survécu tant bien que mal jusqu'à se pétrifier peu à peu. Il conseille aux nouveaux venus de se méfier des Ermites Aveugles. Il leur dit de retrouver l'autre éclaireur, Roster Roster, en suivant la lumière de l'activateur cellulaire de Jen Salik, puis meurt.

Jen Salik et Wöleböl partent par le couloir d'où est venu Jorstore.

Au pouvoir du Kraken

Arndt Ellmer

octobre 1984



CHAPITRE 15

Souvenirs de Chulch

Chulch ignore quel est son propre peuple, il ne connaît aucun être semblable à lui. Jeune, il est pris au service de Gag Gag Gour, un citoyen de Statut Deux, et sert de garçon de course. Après quelques années, un combat de statut opposa Gag Gag Gour au dénommé Meistermacher, combat qu'il perd.

Chulch se retrouve seul, le successeur de Gag Gag Gour ne voulant pas de lui. Errant, il parvient à un endroit où sont rassemblés des représentants de différents peuples. Ils entourent une statue d'être volant. Chulch reconnaît son créateur, Gradunoch, une créature insectoïde qu'il a connue durant son enfance.

Le transglobe d'Atlas et Chulch approche du bâtiment en forme de pieuvre appelé le Kraken, qui est le siège de la Fraternité. Ils sont accueillis par un être à la peau bleu pâle qui possède huit yeux avec autant de bouches. Frère Torkun explique que la sphère a été détournée au moyen de leurs forces télékinétiques. Il accuse Atlas d'être un agent du Seigneur d'Acier.

Ils sont séparés et enfermés.

CHAPITRE 16

Tous les Frères appartiennent au peuple des Ni Val. Les facultés suggestives de Torkun lui permettent de contrôler jusqu'à deux douzaines de Triades. Il se réjouit d'avoir capturé les agents du Seigneur d'Acier. Il examine une Triade dont un des membres souffle d'un complexe d'infériorité, ce qui paralyse ses facultés. L'individu est jeté dans un gouffre.

Il va ensuite voir le Frère Supérieur. En route, le Frère Jodevin lui dit qu'ils ont besoin de nouvelles recrues pour remplacer les Triades tuées.

Torkun annonce vouloir chercher des traces du Seigneur d'Acier à la périphérie de la ville. Le Frère Supérieur le charge d'abord d'amener Atlan pour un interrogatoire et d'envoyer Chulch sur le Chemin sans Retour.

Grâce aux objets qu'il a sur lui, Chulch peut s'évader de sa cellule. Il voit Atlan être emmené par deux Triades et un Frère. Il le libère, mais ils sont tout de suite repris.

CHAPITRE 17

À Starsen, suivant les quartiers, la gravité varie de 0,7 à 1,2 g et la composition de l'atmosphère peut être différente.

Souvenirs de Chulch

Gradunoch a en fait construit une machine volante avec laquelle il veut quitter Starsen. Ils quittent l'immeuble et Gradunoch s'envole avec son invention. Il disparaît des regards, puis l'appareil se disloque. Gradunoch est tué. Un envoyé de Rolleifax, le maître de ce quartier, arrive. Chulch entend pour la première fois parler de la constante de l'Abîme, la hauteur maximale qu'on peut atteindre ici.

CHAPITRE 18

Atlan est amené devant deux douzaines de Frères. Torkun lui présente les « preuves » de sa collaboration avec le Seigneur d'Acier, ce qui est punissable de mort.

Les portes-transmetteurs dans les murs de Starsen étaient éteintes depuis une éternité quand, cinq années de l'Abîme plus tôt, l'une d'elles s'activa et une armée d'êtres pourvus de carapaces en sortit. Ils chassèrent tous les habitants de la périphérie de la ville, le mur ne fut désormais plus accessible. Ces soldats d'acier

sévissent depuis pendant le temps-noir et enlèvent des citoyens pour des raisons inexplicables. Un hologramme apparut, montrant un humanoïde masqué. Il émit pendant une demi-année un message télépathique : « Le statut est mortel ».

Torkun affirme que le visage des deux visiteurs – Atlan et Jen Salik – est similaire à celui du Seigneur d'Acier. Il montre ensuite le visage de ce dernier, en qui Atlan a la surprise de reconnaître Tengri Lethos-Terakdschan. Atlan affirme qu'ils travaillaient comme ingénieurs sur un soleil artificiel et qu'ils sont parvenus ici par accident.

CHAPITRE 19

Souvenirs de Chulch

Les premières années au service de Rolleifax se passent bien. Il s'occupe du traitement des déchets. Un jour, il rencontre le Petit Silencieux, pourvu de trois bras et de trois jambes, et d'un œil unique. Il récupère ce qu'il peut dans les déchets. Chulch lui parle de son désarroi de ne pas savoir à quelle espèce il appartient.

Une demi-année s'écoule. Rolleifax se plaint soudain que des affaires importantes ont disparu. Chulch est accusé d'être le voleur même s'il n'y a aucune preuve. Chulch est renvoyé et doit quitter le quartier au plus vite. Il doit se trouver un nouveau maître. Il retrouve le Petit Silencieux qui est l'auteur des vols. Il s'excuse car il ne savait pas que la colère de Rolleifax se porterait sur Chulch. Il lui propose de travailler ensemble et de s'intéresser au meilleur réservoir de trésors de la ville : la vieille École.

CHAPITRE 20

Frère Jodevin vient chercher Chulch. Il le teste mentalement et détermine qu'il est utilisable. Chulch est conduit dans une pièce baignant dans une lumière dorée. Des forces psychiques s'abattent sur lui. Quand le calme revient, il découvre qu'il est à présent doté de facultés pyrokinétiques. Il peut enflammer des objets à distance. Il doit maintenant devenir le membre d'une Triade. Il comprend que c'est le sort des personnes qui disparaissent dans le Kraken.

Atlan est soumis à des impulsions suggestives. Torkun voit dans ses pensées le visage de Tengri Lethos et en conclut que c'est un ami du Seigneur d'Acier. Atlan subit des illusions. Une force mentale inattendue lui vient en aide. Elle se présente

comme le Vagenda, et affirme agir pour les Ingénieurs Spatio-Temporels. Atlan doit se rendre dans les cavernes des Ermites Aveugles. C'est là que se situe son but. Atlan prend la fuite.

CHAPITRE 21

Souvenirs de Chulch

Chulch et le Petit Silencieux s'installent dans la vieille École, constituée de milliers de pyramides au centre desquelles se dresse une tour dorée, où aboutit l'Ascenseur censé être le lien avec le Haut-Pays. Après plusieurs années, le Petit Silencieux s'en va, laissant toutes ses affaires à Chulch.

CHAPITRE 22

Jodevin indique à Chulch la Triade dont il doit faire partie. C'est alors que des soldats d'acier surgissent. Jodevin et les Triades se retirent dans le Kraken. Chulch essaie d'abord d'éviter les soldats d'acier puis constate qu'ils l'ignorent. Il se met alors à la recherche d'Atlan. Celui-ci lui dit que ce sont en fait des amis, et que le Vagenda lui a parlé. Ils plongent dans un trou donnant accès aux cavernes des Ermites Aveugles.

Chulch informe Atlan que ceux-ci sont aussi appelés le Peuple de l'Abîme et qu'ils sont censés être les plus anciens habitants de Starsen et qu'ils ont mauvaise réputation. Il est persuadé que le Vagenda a menti à Atlan.

Dans les catacombes de Starsen

Kurt Mahr

octobre 1984



CHAPITRE 23

Wöleböl et Jen Salik se déplacent dans les cavernes en dessous de Starsen, un véritable labyrinthe. Wöleböl souffre de la faim et de la fatigue. Ils s'arrêtent près d'un étang. À son réveil, Jen Salik voit un arbre qui n'était pas là auparavant. L'arbre lui donne à manger une mousse noire. Wöleböl le présente comme un Ermite Aveugle. La créature est capable de parler. Elle s'appelle Kerzl. Elle affirme ne pas être vraiment un Ermite Aveugle et s'exprime de façon sibylline avant de s'en aller.

CHAPITRE 24

Atlan et Chulch descendent une rampe qui les mène dans les catacombes. Ils entendent du bruit, quelqu'un approche. Il s'agit de Frère Torkun et d'autres Frères. Ils poussent devant eux une centaine de personnes appartenant à divers peuples, en état hypnotique. Plusieurs créatures ressemblant à des arbres approchent, ceux que les Frères appellent le Peuple de l'Abîme, ce sont les Ermites Aveugles. Les Frères leur laissent les prisonniers et disparaissent. Atlan décide de les suivre.

CHAPITRE 25

Wöleböl et Jen Salik ne souffrent plus de la faim, maintenant qu'ils trouvent de la mousse partout. Ils parviennent dans une caverne où ils sont attaqués par des créatures en forme de buissons qui projettent des épines acérées. Ils prennent la fuite. L'activateur cellulaire de Salik se met à briller, comme l'avait annoncé Jorstore. Les assaillants prennent la fuite.

Wöleböl est percé de nombreuses épines. Jen Salik décide de le ramener en ville plutôt que de suivre le chemin indiqué par la lueur de l'activateur cellulaire. Ils parviennent dans un secteur où la gravité est moindre et où l'air a des relents d'ammoniac. Wöleböl détermine qu'ils sont à la limite du quartier des Ningwo. Jen Salik cherche à rejoindre la surface. Kerztl apparaît et lui reproche d'ignorer les signes.

CHAPITRE 26

Atlan et Chulch observent les Ermites Aveugles et leurs prisonniers. Ils les ont suivis pendant des heures et sont arrivés dans une profonde caverne. Les Ermites Aveugles donnent à manger à leurs captifs dont certains commencent à sortir de leur apathie. Certains essaient de s'enfuir mais sont vite repris. Les Ermites Aveugles les replongent en léthargie.

Après quelque temps, d'autres créatures d'apparence végétale ressemblant à des saules surgissent. Elles ont des troncs noueux et des branches flexibles avec lesquelles elles fouettent l'air. Elles affrontent les Ermites Aveugles et s'emparent de deux prisonniers. Elles disparaissent ensuite. Atlan décide de rattraper les « saules ».

Ils partent, Atlan monté sur le dos de Chulch, mais ils arrêtent vite, réalisant qu'ils sont distancés. Ils repartent en arrière, puis se nourrissent de mousse noire dans la caverne d'où ils sont venus. Atlan veut maintenant retrouver la piste des Ermites Aveugles. Ils les rattrapent alors que ceux-ci sont attaqués par d'autres créatures végétales de forme sphérique. Leur corps se compose d'un entrelacement de branches flexibles. Les sphères s'en vont.

Quand des Ermites Aveugles se précipitent vers Atlan, il rappelle à Chulch les facultés qu'il a récemment acquises. Par ces dons pyrokinétiques, Chulch met le feu à un Ermite Aveugle. Les six autres prennent la fuite. Atlan veut maintenant voir s'il peut aider un des prisonniers.

CHAPITRE 27

Jen Salik et Wöleböl sont arrivés sur une plate-forme. Kerzl dit ne pas être un Ermite Aveugle. Les Ermites Aveugles, son peuple, les buissons à épines et les plantes sphériques descendent de la même espèce mais ont évolué différemment. Jen Salik explique qu'il veut ramener son ami blessé à Starsen. Wöleböl affirme que l'activateur cellulaire de Salik lui a fait du bien. Ils suivent une galerie. Salik reçoit un coup soudain sur la tête et perd connaissance.

À son réveil, il entend plusieurs voix qui viennent de masses noires qui se désignent sous le nom commun de Roster Roster. Salik révèle qu'il a rencontré Jorstore. Les masses s'unissent et forment une méduse géante. C'est un être schizomorphe capable de scinder son corps. Il dit que les Ermites Aveugles sont dans la Zone d'Or. Ils y amènent les prisonniers que leur livrent les Frères. Roster Roster parle des Seigneurs Gris, des produits de l'influence grise qui ont perverti les Ingénieurs Spatio-Temporels. Jen Salik montre son activateur cellulaire, ce qui redonne de l'énergie à Roster Roster qui se met à parler.

Peu après Jorstore, les Cosmocrates ont envoyé un deuxième éclaireur dans l'Abîme : Roster Roster, du peuple des Olmaq. Il est parvenu dans les cavernes où il a retrouvé Jorstore. Pourchassés par les Ermites Aveugles qui traquent tous ceux qui ont une étincelle de vie, ils furent séparés. Il sait que les Ermites Aveugles amènent tous leurs prisonniers à l'œuf doré, à l'origine une machine des Cosmocrates. Des Ingénieurs Spatio-Temporels furent victimes de l'influence grise, oublièrent leur mission d'origine et sabotèrent le travail de leurs congénères. C'est ainsi que les portes-transmetteurs dans les murs de Starsen furent fermées. Les travaux à la Montagne de la Création ne se déroulent plus comme prévu pour autant qu'ils existent toujours.

Roster Roster va leur montrer le chemin vers la Zone d'Or, conscient qu'il mourra et se pétrifiera en route. Il change de forme, générant quatre longues jambes. Ils suivent un couloir aux murs lumineux et la force vitale de Roster Roster diminue rapidement. Ils arrivent dans une caverne où débouchent plusieurs galeries et il leur indique laquelle suivre. Il meurt alors. Des Ermites Aveugles approchent puis soudain, un colosse sur lequel est assise une silhouette humaine surgit.

CHAPITRE 28

Atlan et Chulch ont perdu la trace des Ermites Aveugles et de leurs prisonniers. Cela fait cinq jours qu'ils se trouvent dans le sous-sol. Chulch se plaint que les

murs lumineux aspirent sa force vitale. La galerie qu'ils suivent se termine par un éboulis, c'est un cul-de-sac. Ils entendent du bruit et voient huit Ermites Aveugles s'approcher. Ils parlent entre eux du Haut-Pays, de force vitale et d'étrangers, puis disparaissent.

De nombreux Ermites Aveugles excités se ruent vers une vaste caverne baignant dans une intense clarté. Au centre, Atlan voit le corps d'un être pétrifié avec quatre longues jambes. Ils aperçoivent aussi Jen Salik et un Meykatender. Ils les prennent avec eux et fuient. Ils se retrouvent dans une impasse.

Alors qu'ils sont rattrapés, les Ermites Aveugles parlent de sacrifice, mais ils veulent d'abord savoir qui est l'être pétrifié. Jen Salik répond qu'il s'appelait Roster Roster, un éclaireur des Cosmocrates. Il précise que l'autre éclaireur, Jorstore, a subi le même sort. Sa force vitale lui a été retirée. Les Ermites Aveugles disent que leur espoir est perdu, ils ne peuvent plus remplir le réservoir d'énergie vitale.

Kerzl, que les Ermites Aveugles appellent l'Ancien, apparaît. Il dit à Atlan de montrer son activateur cellulaire, ce qu'il fait. Jen Salik l'imite. Kerzl affirme que le temps de l'attente est enfin terminé.

Les Ermites Aveugles qualifient les deux hommes d'êtres bénis. Kerzl disparaît. Les Ermites Aveugles amènent Jen Salik, Atlan, Chulch et Wöleböl dans une grande salle où se dresse un ovoïde de mille mètres de haut qui répand une lumière dorée. Des milliers d'Ermites Aveugles l'entourent. C'est une version gigantesque d'activateur cellulaire.

Les prisonniers qu'Atlan et Chulch avaient suivis arrivent. Ils montent une rampe et disparaissent, toute leur énergie vitale étant absorbée par l'objet ovoïde. Une voix s'exprime alors, celle de l'œuf doré. Il demande qui sont les êtres bénis. Jen Salik répond qu'ils sont des Chevaliers de l'Abîme, ce qui provoque de la joie chez l'œuf doré et les Ermites Aveugles. La voix attend de l'aide de leur part. Elle va leur raconter l'histoire de Starsen et des Seigneurs Gris.

Les Seigneurs Gris

Kurt Mahr

octobre 1984



CHAPITRE 29

Olyph-Schakt, du peuple des Alai, est le coordinateur de son peuple, qui travaille depuis longtemps pour les Ingénieurs Spatio-Temporels. Son vaisseau arrive dans la galaxie Cor, une île stellaire d'étoiles mourantes au milieu de galaxies jeunes. Il se rend au cœur de l'étoile centrale où se trouve une plate-forme de construction récente. Les Alai, qui se comptent en milliers, comportent des spécialistes en divers domaines. Ils sont accueillis par un être sphérique doté d'une couronne oculaire, Narl Narlenhort, le premier Contrôleur. Ils prennent des capsules de verre qui utilisent un corridor hexadimensionnel pour les amener sur la Fosse, une gigantesque cuvette qui constitue le seuil de l'Abîme.

Les Ingénieurs Spatio-Temporels ont construit dans une dimension sous l'espace – l'Abîme – un gigantesque monde discoïdal, le Pays de l'Abîme. D'innombrables êtres y travaillent. Le premier peuple à avoir été appelé est celui des Alai. Ils doivent construire un centre d'habitation et de formation, et aidé les Ingénieurs à résoudre un problème non prévu.

Olyph-Schakt apprend aussi qu'il existe d'autres « gares de l'Abîme » dans le cosmos, qui amènent les voyageurs sur la Fosse. Les Ingénieurs travaillent à la réparation du Code Moral de l'Univers, sans lequel rien n'existerait.

Il arrive sur une plaine morne sous un ciel uniformément gris. Un mur entoure une surface de huit millions de kilomètres carrés. Une ville appelée Starsen doit y voir le jour. Le mur fait exactement 2312 mètres de haut, qui correspond à la constante de l'Abîme, qui limite à cette hauteur la troisième dimension. Des portes-transmetteurs dans ce mur mènent au Pays de l'Abîme.

Plus tard, alors qu'il est sur la plaine, Oliph-Schakt entend par radio un appel au secours. On retrouve les corps de deux spécialistes devenus comme de la pierre. On parle d'une influence grise, ou influence de l'Abîme. Des spécialistes enquêtent sur ce problème. D'autres morts surviennent. Il s'avère que l'influence grise se manifeste dès que du matériau du Pays de l'Abîme est apporté à Starsen. Les murs se composent d'énergie psionique condensée.

L'Abîme est une sorte d'enveloppe qui entoure chaque univers et empêche des chevauchements. Il n'existe pas d'énergie psionique dans l'Abîme, la seule existante est celle constituant le mur, créé par les Ingénieurs Spatio-Temporels. L'influence grise est en fait l'absence d'énergie psionique. Pour séjourner longtemps ici, il faut être rempli de force vitale, d'énergie psionique.

Un système de tunnels va être creusé sous le Pays de l'Abîme et fourni en énergie vitale depuis un point central appelé le Vagenda, qui s'alimente depuis le réservoir d'énergie psionique universelle. Après sa construction, Oliph-Schakt meurt, son esprit se fondant dans l'énergie vitale.

CHAPITRE 30

Des milliers de cycles s'écoulaient. Lotur-Lot est maintenant le coordinateur des Alai. La construction des cavernes et le déversement d'énergie vitale a repoussé l'influence grise. La construction de Starsen et de l'École peut enfin avoir lieu. Il est fait appel à de multiples civilisations, dont les représentants respirent tous de l'oxygène et sont habitués à une gravité entre 0,9 et 1,2 g, afin de faciliter leur installation.

Un jour, Lotur-lot a la visite de Krrrzssl du peuple des Chrass, qui ressemblent à des arbres sans feuilles et se déplacent sur un enchevêtrement de racines. Il en existe quinze mille. Krrrzssl a senti que l'influence grise existe toujours et a pris une forme latente. Les Chrass sont capables de percevoir certaines sortes d'énergie vitale. Krrrzssl propose que son peuple s'installe dans les cavernes pour les surveiller. Une stratégie est mise au point pour repousser la force grise une bonne fois pour toutes.

De l'énergie vitale délivrée par le Vagenda est stockée dans dix-huit accumulateurs, de forme ovoïde. Il se produit toutefois un phénomène imprévu. En raison de la composante psionique de l'énergie vitale, les accumulateurs développent leur propre intelligence. Ils établissent une connexion entre eux, créant un réseau de contrôle.

Krrrzssl part pour la Fosse. Il craint que la force grise y pénètre tôt ou tard. Il y a eu récemment une mutation chez les Chrass avec l'apparition d'individus deux ou trois fois plus grands que leurs parents. Drul Drulensot est maintenant le Contrôleur. Krrrzssl rencontre un Gardien, un être au corps cylindrique, qui se présente comme un Bar Niiv. Or, Krrrzssl sait que ceux-ci sont de forme humanoïde. Cet être n'en est donc pas un. Il constate aussi la présence de substance grise.

Le Chrass retourne dans le Pays de l'Abîme pour faire son rapport à Lotur-Lot. Il apprend que les portes-transmetteurs ont cessé de fonctionner. Starsen est isolée du Haut-Pays et du reste du Pays de l'Abîme. Seize des dix-huit accumulateurs vitaux vont être vidés d'un coup.

CHAPITRE 31

Le seigneur Omrayn est informé par son serviteur qu'un cube en or est apparu dans les appartements de sa deuxième épouse. Ils s'y rendent. Omrayn s'irrite après son serviteur et souhaite avoir un couteau. Un couteau se matérialise alors. Le serviteur appelle à l'aide et un écran protecteur se forme autour de lui. Omrayn souhaite partir d'ici. Une sphère l'entoure alors et l'emporte dans les airs. Sans le savoir, Omrayn et son serviteur ont été témoins de la naissance des systèmes de transport et de défense, des dispensateurs et du système de statuts. À cette époque, tous les habitants de Starsen sont des citoyens de Statut Quatre.

Depuis des années, Krrrzssl erre seul dans les cavernes. Lotur-Lot est mort lors de la tentative d'inonder d'un coup les cavernes d'énergie vitale. Un jour, il reçoit un message télépathique de l'accumulateur d'énergie vitale numéro deux, celui qui est dans la caverne centrale. D'après lui, il n'existe plus qu'un seul autre accumulateur. Le Vagenda ne livre depuis longtemps plus aucune énergie vitale. Après la délivrance d'énergie vitale dans les cavernes, il s'est avéré qu'une influence, la force grise, en absorbait. Elle a transformé l'énergie en matière, et c'est ainsi que sont apparus les cubes dorés. Deux grosses quantités se sont aussi transformées en bâtiments.

Les citoyens de la cité pompent l'énergie vitale matérialisée, utilisant les cubes comme des dispensateurs pour matérialiser des objets. Ils utilisent aussi la force vitale comme moyens de transport ou de défense. Il est impossible de retransformer l'énergie solidifiée. L'usage d'énergie vitale provoque aussi une liaison mentale entre citoyens et accumulateurs, ce qui offre une possibilité d'influence.

Krrrzssl et l'accumulateur développent le principe du combat de statut. C'est un duel psychique durant lequel les opposants ont un contact mental avec l'accumulateur. Celui-ci suggère au perdant qu'il a perdu une partie de ses privilèges. L'état d'origine est le Statut Quatre. Au Statut Trois, on perd la possibilité de prolonger sa vie. Au Statut Deux, on ne peut plus utiliser les systèmes de transport et de défense. Un citoyen de Statut Un ne peut plus utiliser l'énergie vitale.

Les années s'écoulent et les combats de statut deviennent plus rares. Krrrzssl propose à l'accumulateur d'énergie vital II de rechercher l'accumulateur d'énergie vital I. Dans les cavernes, il rencontre des groupes de mutants descendant de son peuple. Après un an, il s'approche de la caverne avec l'accumulateur d'énergie vitale. Il rencontre un être en tenue grise qui se présente comme l'Ancien. Sous la capuche, il n'y a qu'une vague forme mouvante. Krrrzssl prend la fuite.

Un an plus tard, Krrrzssl retourne chez lui, mais il ne trouve plus aucun Chrass. L'accumulateur d'énergie vitale lui dit que les Ermites Aveugles les ont chassés. Ce sont des mutants issus de son peuple, appelés ainsi parce que les habitants de la ville ne savent quels sont leurs organes de vision. Il rencontre un Ermite Aveugle qui lui dit qu'en fait, les Chrass n'existent plus. Ils se sont sacrifiés en étant absorbés par l'accumulateur. Ils sont devenus de l'énergie vitale.

CHAPITRE 32

Plusieurs cycles s'écoulent. Krrrzssl mène une vie solitaire, souffrant longtemps de la perte de ses congénères. Il apprend qu'une forte consommation d'énergie vitale a lieu dans les deux bâtiments issus d'énergie vitale matérialisée. Il se rend dans l'un d'eux et voit plusieurs bipèdes armés qui poussent devant eux près de trois cents créatures diverses. Krrrzssl demande à un des êtres ce qu'ils veulent en faire. Les bipèdes sont au service du seigneur Samitrei qui livre son statut aux Gériocrates en les amenant au Dôme de Vie. Krrrzssl les fait fuir hommes.

Krrrzssl comprend que la Gériocratie est une organisation sinistre qui réclame des citoyens comme tribut. Leur siège est le Dôme de Vie, le premier bâtiment composé d'énergie vitale solidifiée. Les prisonniers sont amenés à l'accumulateur sous le Dôme de Vie pour le remplir d'énergie vitale.

Krrrzssl se rend auprès du deuxième bâtiment, jusque-là uniquement habité par des Ni Val, des êtres dotés de huit yeux rouges avec une bouche en dessous de chacun. Ils se qualifient mutuellement de « frères » et sont vêtus de blanc. Ils poussent vers une rampe des représentants de divers peuples. Un être en gris se présentant comme le Frère Supérieur parle à Krrrzssl. Ils sacrifient des créatures misérables pour assurer la survie de beaucoup. Les Ermites Aveugles attendent à l'extrémité de la rampe et prennent les victimes. Krrrzssl est pris de colère. Les Frères rassemblent aussi tous les citoyens qui ont des dons psychiques particuliers. On leur apprend l'art de la télékinésie, de la télépathie et de la psychokinèse.

Par la suite, à chaque fois que Krrrzssl retourne à Starsen, il trouve la situation encore davantage dégradée. Il se rend souvent à la vieille École dont seule la grande tour est encore intacte. Il a appris que le Frère Supérieur comme l'Ancien des Géiocrates sont des Ingénieurs Spatio-Temporels dégénérés.

Une nuit se produit quelque chose d'inattendu : une porte-transmetteur s'active. Une sphère apparaît avec le visage d'un humanoïde qui proclame télépathiquement : « Le statut est mortel ». Il se fait appeler le Seigneur d'Acier. Des êtres hexapodes dotés de carapaces repoussent de la périphérie tous les habitants de la cité. Krrrzssl retourne dans les cavernes.

CHAPITRE 33

L'accumulateur termine son récit sur l'histoire de Starsen. Il considère l'arrivée de nouveaux envoyés des Cosmocrates comme une chance de salut.

Les citoyens amenés à l'accumulateur sont transformés en énergie vitale, ce qui provoque la dissolution de l'énergie matérialisée des dispensateurs, laquelle retourne dans les cavernes où elle est absorbée par l'influence grise. D'après le premier accumulateur, d'ici trois ans, toute l'énergie vitale matérialisée se libérera d'un coup et tout Starsen se transformera en zone grise. L'accumulateur est impuissant, il n'a même pas pu prendre contact avec l'autre accumulateur, sous le Dôme de Vie.

Les Ermites Aveugles s'en vont. Kerzl explique qu'il a été plus actif que jamais après l'arrivée du Seigneur d'Acier, cinq ans plus tôt. Il a compris que les Cosmocrates ont commis une erreur en envoyant des éclaireurs non protégés contre la force grise.

Ils prennent un tunnel qui les mène à la surface. Ils se séparent.

Atlan, Chulch et Wöleböl partent avec un transglobe dans l'intention de rencontrer le Seigneur d'Acier.

Jen Salik, accompagné au début par Kerzl, se rend au Dôme de Vie. Il se laisse prendre par les Gérocrates et est conduit au premier accumulateur d'énergie vitale dans lequel il se dissout.

L'appel du Seigneur d'Acier

Ernst Vlcek

octobre 1984



CHAPITRE 34

Une sphère de transport emmène Atlan, Wöleböl et Chulch jusqu'en périphérie de la ville. Ils sont tout de suite arrêtés par des soldats d'acier bien qu'Atlan proclame être un ami du Seigneur d'Acier. Ils sont mis dans une cellule. Atlan insiste après d'un garde pour qu'il prévienne le Seigneur d'Acier. Le Kyrlien Mosker se présente comme un missionnaire du Seigneur d'Acier. De deux mètres de haut, il a un large torse osseux et quatre bras. Il accuse Atlan d'actes criminels car il a utilisé de l'énergie vitale en se servant du système de transport.

Atlan raconte comment lui et Jen Salik sont arrivés à Starsen. Mosker explique qu'ils assurent l'ordre dans la périphérie. Le début de la révolution a eu lieu il y a cinq ans quand le visage du Seigneur d'Acier s'est exprimé au-dessus de tous les dispensateurs, mais depuis, il n'a plus parlé. Sur les images projetées, ses lèvres bougent mais on ne l'entend pas. Des interprètes sont chargés de transcrire ses instructions. Certains missionnaires et interprètes abusent de leur position.

Atlan veut voir le Seigneur d'Acier, mais personne ne sait où il est. Le missionnaire Ghaatin apparaît et se montre hostile.

CHAPITRE 35

Ils sont amenés sur une estrade devant des tribunes avec des milliers de spectateurs. Des soldats d'acier arrivent avec deux petits humanoïdes, puis Ghaatin avec une escorte de sauriens, des Hégètes. Il annonce qu'ils sont rassemblés pour entendre la volonté du Seigneur d'Acier. Atlan, Wöleböl, Chulch ainsi que le Troteer Ar'Gentov sont accusés d'avoir utilisé de l'énergie vitale à leur profit personnel. Le visage des soldats se transforme en celui de Tengri Lethos dont les lèvres bougent. Un des deux interprètes affirme que tous les prisonniers sont condamnés à mort.

Atlan appelle en pensée Tengri Lethos. Au moment où les soldats vont tirer, leurs visages se transforment de nouveau et prennent l'apparence de Tengri Lethos. Ses lèvres bougent. Le deuxième interprète, Illor, annonce la véritable volonté du Seigneur d'Acier. Il salue Atlan et attend sa visite. Ghaatin crie d'abattre les prisonniers. Les soldats hésitent. Atlan et ses trois compagnons prennent la fuite.

Un véhicule surgit, une foreuse pilotée par Mosker. Il les prend à bord, mais l'interprète Groelle est tué. Avant de mourir, il affirme que le Seigneur d'Acier se trouve dans le Sanctuaire de Kesdschan.

CHAPITRE 36

La foreuse, de trente mètres de long pour dix de large, servait de moyen de transport pour les Hégètes dans les cavernes, le système de transport de la ville n'y fonctionnant pas. Les tentatives de l'utiliser pour passer sous le mur de Starsen ont toujours échoué.

Ils veulent atteindre le mur et demander le droit d'asile au Seigneur d'Acier. Le cerveau-second d'Atlan lui souffle que la conscience de Lethos-Terakdschan s'est manifestée dans le mur de Starsen comme elle s'est manifestée dans le Sanctuaire de Kesdschan.

Les deux pilotes sont les Hégètes Damoozin et Viilpren. Ils voyagent pendant des heures. Ils perçoivent devant eux un flux d'impulsions vitales. Les Ermites Aveugles font un pèlerinage vers le Grand Œuf, un ancien accumulateur d'énergie vitale aujourd'hui mort. C'est vers là que se dirige le flux d'énergie vitale. Ils craignent que le contact produise une explosion, mais le flux prend une autre direction.

Atlan discute avec Ar'Gentov qui veut rester fidèle au système de statut. Il apprend que l'Ancien et le Frère Supérieur sont des Seigneurs Gris. Ils entendent une violente explosion, puis d'autres. Ghaatin a posé des mines. Ils évacuent la foreuse, plusieurs victimes sont à déplorer.

CHAPITRE 37

Jen Salik se dissout dans l'énergie vitale, certain qu'il est protégé par son activateur cellulaire. Il se trouve maintenant dans un flux pulsant d'énergie vitale. Il perçoit un collectif de consciences, celles des victimes qui ont été livrées à l'accumulateur. Seul Jen Salik conserve son individualité, grâce à son statut de Chevalier de l'Abîme et surtout à son activateur cellulaire. Ce n'est plus lui qui porte l'activateur cellulaire, mais l'activateur cellulaire qui le porte. Il discute avec le collectif de consciences et explique avoir été envoyé par les Cosmocrates pour combattre la vie grise. Le collectif de consciences répond que sa mission est d'alimenter les Gérocrates en énergie vitale pour prolonger leur vie. Jen Salik réplique que c'est un abus. Il dit connaître le chemin vers le deuxième accumulateur et peut diriger l'énergie à travers les cavités. Il souhaite envoyer les courants d'énergie vitale vers le mur de Starsen pour entrer en contact avec Lethos-Terakdschan.

Pour la première fois depuis des milliers d'années, les deux accumulateurs encore actifs sont en contact. Ils commencent à se régénérer mutuellement. Jen Salik part pour le mur de Starsen, composé d'une sorte d'énergie-forme, à la porte-transmetteur jadis utilisée par Lethos-Terakdschan. Une projection du Hathor lui apparaît et lui parle par télépathie. Il est très faible. Salik songe à établir une liaison avec le Vagenda pour provoquer un afflux d'énergie vitale vers Starsen. Les Seigneurs Gris ont toutefois établi un blocus autour de la cité. Jen Salik repart pour l'accumulateur du Dôme de Vie. Il veut maintenant mobiliser toutes les réserves d'énergie vitale et briser le blocus des Seigneurs Gris.

CHAPITRE 38

Le groupe arrive devant le mur de Starsen qui n'est pas lisse mais plein de renforcements, de corniches ou de saillies. Des Hégètes armés patrouillent devant, des alliés de Ghaatin. Le transmetteur est un portail de deux cents mètres de large et quatre cents de haut. Illor, un Mélukke de petite taille, part avec 90 soldats d'acier pour faire diversion. Mosker fait de même avec ses Hégètes. Ils se

précipitent sur la place devant le mur. Montés sur Chulch, Atlan et Wöleböl se précipitent. On leur tire dessus. Quelqu'un crie que ce sont des serviteurs des Seigneurs Gris projetant un attentat sur le Seigneur d'Acier. Il s'agit de Ghaatin, qui ne respecte pas le droit d'asile. Tout le groupe réuni commence à grimper sur le mur. Les soldats d'acier se positionnent parfois pour former une échelle et faciliter l'ascension.

Atlan appelle mentalement Lethos-Terakdschan. Après un moment, le visage apparaît sur le mur et bouge les lèvres en silence. Illor exprime ce que le Seigneur d'Acier cherche à dire. Il lui demande d'aller en haut et de venir à lui au Sanctuaire de Kesdschan. Ils reprennent leur ascension.

CHAPITRE 39

Jen Salik est satisfait de l'évolution de la situation. À son retour à l'accumulateur sous le Dôme de Vie, il constate que le processus de régénération est presque terminé. La conscience collective a commencé à fusionner avec celle de l'accumulateur de la Fraternité. Jen Salik veut renvoyer à son état originel toute l'énergie dévoyée par les dispensateurs et les systèmes de transport et de défense, et provoquer l'effondrement du système de statut.

Oryitus, le maître du quartier des Troltris, est depuis longtemps ennemi de That-It, le maître du quartier voisin des Mamugs. Il veut absolument étendre son territoire en raison d'une explosion démographique hors de contrôle. Une guerre se déroule à la limite depuis des années. Quand Oryitus veut lancer une offensive, les dispensateurs ne lui délivrent pas d'armes. Les systèmes de transport et de défense ne fonctionnent plus non plus. That-It a les mêmes problèmes de son côté. Les deux chefs décident de se livrer à l'Ascension. Ils doivent grimper sur le mur de Starsen pour s'approcher le plus possible du sommet, des perturbations physiques et psychiques se produisant à mesure qu'on s'élève, et le gagnant sera celui à être allé le plus haut. Le Gérocrate Hulnan 2317 sert de juge. Contre toute attente, une voix annonce qu'Oryitus peut accéder à l'École et remplir sa mission.

Hulnan va au Dôme de Vie informer l'Ancien de l'incident. Il a aussi un besoin urgent d'énergie vitale pour prolonger sa vie. L'Ancien a appris que partout dans Starsen, les installations de statut ont cessé de fonctionner. Hulnan 2317 veut recevoir sa douche cellulaire, mais cela ne fonctionne pas non plus, et il meurt de vieillesse.

Le Frère Burllok contrôle sept Triades et en forme une huitième. Il rencontre des difficultés inattendues. Il n'arrive pas à contrôler les trois êtres et à les faire agir comme un seul. Il en va de même pour les autres Frères. Des Triades se révoltent et se déchainent. L'énergie vitale qu'ils utilisent normalement a été retirée du Kraken. On veut en informer le Frère Supérieur, mais celui-ci est introuvable.

Les deux Seigneurs Gris se rencontrent pour une discussion de crise. L'Ancien sait que Jen Salik est la cause de leurs problèmes. Ils ont besoin d'aide de l'extérieur, depuis le domaine gris.

CHAPITRE 40

L'ascension du groupe d'Atlan sur le mur de Starsen devient de plus en plus difficile. Les soldats d'acier sont souvent utilisés pour franchir des obstacles. Les Hégètes craignent la constante de l'Abîme. Des soldats d'acier disparaissent. Ils en voient se dissoudre dans le néant ou fusionner avec le mur. Alors qu'ils ont atteint 2100 mètres environ, la pesanteur commence à s'accroître. L'influence de la constante de l'Abîme les pousse au bord de la folie. Ils ont d'étranges visions. Atlan lutte pour garder le contact avec la réalité tandis que la gravité augmente encore. Il se répète la date en boucle, le 8 décembre 427 NDG, et soudain, il se sent plus léger et constate qu'il est dans le Sanctuaire de Kesdschan.

Trois Chevaliers de l'Abîme

Ernst Vlcek

octobre 1984



CHAPITRE 41

La voix désincarnée de Lethos-Terakdschan parvient à Atlan. Elle lui dit qu'il est dans le mur de Starsen, mais avec des conditions similaires au Sanctuaire de Kesdschan. Lethos-Terakdschan explique comment il est arrivé ici.

Carfesch, l'émissaire des Cosmocrates, apparaît dans le Sanctuaire de Kesdschan avec une mission pour Lethos-Terakdschan. Il doit se rendre dans l'Abîme. Auparavant, il lui donne un aperçu de la structure de l'Univers, avec le modèle d'évolution en peau d'oignon, allant du Big Bang aux Cosmocrates en passant par les êtres vivants, les superintelligences et les sources de matière. Il parle aussi du Code Moral qui traverse l'Univers sous la forme d'une double hélice, et qui est aussi appelé l'Armada Infinie. Des flottes étaient chargées de surveiller les champs psioniques les constituant, mais celle chargée de Triicle-9 ne fit pas son travail, et Triicle-9 muta et disparut du Code Moral.

Après la disparition de Triicle-9, la flotte de surveillance est envoyée à sa recherche, une quête qui durera des millions d'années. Les Cosmocrates chargent le peuple des Ingénieurs Spatio-Temporels de le remplacer par un autre. Par la suite les Porleyters constituèrent une organisation pour protéger contre les puissances du Chaos. Ils retrouvèrent aussi Triicle-9 et l'ancrèrent, puis se

retirèrent dans M 3. Le Hathor Terak Terakdschan fonda ensuite l'ordre des Chevaliers de l'Abîme.

Lethos-Terakdschan connaît maintenant la réponse aux deux premières Questions Ultimes.

1) Qu'est-ce que le Gel-Rubis ?

C'est le champ psionique Triicle-9, partie de la double hélice du Code Moral.

2) Où commence et où se termine l'Armada Infinie ?

Elle n'a ni début ni fin, elle traverse en tant que double hélice du Code Moral l'Univers et est fermée sur elle-même.

Carfesch lui dit que la troisième question (Qui a décrété la Loi, et quel est son effet ?) ne le concerne pas.

Lethos-Terakdschan doit se rendre dans l'Abîme, le lieu d'origine de Triicle-9, pour aider les Ingénieurs Spatio-Temporels confrontés à des difficultés inattendues. Les Cosmocrates ont reçu un appel au secours de leur part. L'influence grise transforme toute vie en une autre forme d'existence, la vie grise. Elle gagne sans cesse du terrain. Lethos-Terakdschan doit atteindre la Montagne de la Création par une sorte de pont dimensionnel édifié par les Ingénieurs Spatio-Temporels plutôt que d'utiliser la Fosse et l'Ascenseur. Deux autres Chevaliers de l'Abîme devraient plus tard le suivre. Lethos-Terakdschan pense à Perry Rhodan et Atlan, mais on a besoin de Rhodan ailleurs. Lethos-Terakdschan doit emporter avec lui autant d'énergie du Sanctuaire que possible et mémoriser des objets qui pourront être recréés ensuite, car il ne peut transporter aucune matière.

Il se rend dans la crypte sous le Sanctuaire de Kesdschan où se trouvent de multiples objets construits par les Porleyters. Il en mémorise plusieurs. Sa conscience est alors projetée dans l'Abîme, mais ça ne se passe pas comme prévu. Il est pris au piège et des forces destructrices l'attaquent. Il reçoit l'aide du Vagenda qui lui explique que les Seigneurs Gris le guettaient et l'ont capturé.

Libéré, Lethos-Terakdschan rejoint une des quatre portes-transmetteurs dans le mur de Starsen, où il réside depuis. Il a reçu pour mission du Vagenda de ne jamais laisser Starsen devenir un domaine gris.

Atlan parle de son côté des Chronofossiles et du Décalogue des Éléments. Tout indique que Lethos-Terakdschan a été envoyé pour préparer les Ingénieurs Spatio-Temporels au retour de Triicle-9.

CHAPITRE 42

Lethos-Terakdschan a pu utiliser l'énergie-forme constituant le mur de Starsen pour ses buts. Il a créé des robots, les soldats d'acier, à partir de données mémorisées, et pris l'identité du Seigneur d'Acier. Il a conquis toute la zone périphérique de la ville. Pour conserver son bastion, il utilise tant de force qu'il a dû renoncer à envoyer un message télépathique aux citoyens. Il attendait les renforts promis par Carfesch.

Tout en menant une guérilla contre la Gériocratie et la Fraternité, il a essayé d'en apprendre davantage sur la situation au-delà du mur. La vie grise isole Starsen du reste du Pays de l'Abîme depuis des millénaires et empêche le Vagenda d'acheminer de l'énergie vitale.

Il a envoyé un robot contrôlé mentalement à distance. Le côté extérieur se présente comme une brume informe alors que peu à peu, la vie grise en dévore la substance. Avant d'être détruit, le robot a transmis l'image d'un sol morbide. Il a vu aussi des populations inconnues, dépourvues d'individualité.

Le bastion de Lethos-Terakdschan consiste en une demi-sphère de cent mètres de rayon, avec le Sanctuaire de Kesdschan au milieu, des quartiers, des laboratoires et des arsenaux autour et, en dessous, la centrale de contrôle. Quand Atlan dit qu'il veut trouver ce qui est arrivé à Jen Salik, Lethos-Terakdschan lui explique que le Dôme de Vie n'existe plus. Jen Salik contrôle l'énergie vitale et a relié les deux accumulateurs.

Pour renforcer le mythe du Seigneur d'Acier, Lethos-Terakdschan n'envoie ses soldats après les citoyens que pendant le temps-noir. Cela a toutefois eu pour effet qu'il n'a pu envoyer immédiatement les soldats pour aider Atlan et Jen Salik. Il propose maintenant à Atlan de recevoir l'adoubement de Chevalier de l'Abîme.

CHAPITRE 43

Chulch a été séparé d'Atlan, et il entreprend de descendre le mur. Il y arrive difficilement puis est arrêté par des Hégètes au service du missionnaire Emser. Il est mis dans une cellule où il retrouve Wöleböl. Ils sont amenés dans une salle devant Emser, qui se présente comme une masse informe pouvant générer des pseudopodes. Emser doute fortement qu'Atlan soit un ami du Seigneur d'Acier. Il sait que les installations de statut ne fonctionnent plus dans Starsen, ce dont il se réjouit.

Ils se rendent sur le toit du bâtiment. Emser pense que Chulch est quelqu'un de sincère, mais il veut avoir la preuve que ses propos concernant Atlan et Jen Salik sont vrais. Il y a là l'interprète personnel d'Emser, Rashk, Illor, et Litto, qui travaille pour Ghaatin.

Illor se concentre sur les soldats d'acier et implore le Seigneur d'Acier. Les soldats d'acier ne montrent aucune réaction. Litto, lui, amène les soldats d'acier à afficher le visage du Seigneur d'Acier et affirme que les prisonniers sont des ennemis mortels du Seigneur d'Acier et doivent être tués. Il doit en être de même pour tous ceux qui s'opposent à lui, qu'ils soient interprètes ou missionnaires. Des soldats d'acier lèvent leurs armes, mais c'est sur Litto qu'ils tirent et le tuent.

Des bruits de combat se font entendre. Ghaatin attaque le domaine d'Emser.

CHAPITRE 44

Atlan refuse d'abord de recevoir l'adoubement psionique qui ferait de lui un Chevalier de l'Abîme. Lethos-Terakdschan affirme qu'il a besoin du statut de Chevalier pour pouvoir se protéger dans l'Abîme, mais Atlan n'aime pas les méthodes des Cosmocrates. Il leur reproche d'avoir effacé ses souvenirs de son séjour au-delà des sources de matière et d'avoir fait de lui l'Oracle de Krandhor. Atlan finit par accepter mais une fois la mission dans l'Abîme terminée, il ne travaillera plus pour les Cosmocrates.

Jen Salik constate avec satisfaction que toute l'énergie solidifiée de Starsen perd son aspect matériel et retourne aux accumulateurs, dans un processus lent. Les Gériocrates et la Fraternité perdent leur puissance. Les deux accumulateurs d'énergie vitale pensent pouvoir briser le blocus de la force grise, mais Salik ne veut pas se précipiter. Il part pour essayer de joindre le Seigneur d'Acier. Dans les cavernes, il sent la présence de vie grise et, dans son état particulier, il est attiré par elle. Il découvre une sorte de bunker qui doit être le repaire des Seigneurs Gris.

Dans l'image du Sanctuaire de Kesdschan, Atlan voit défiler une légion d'anciens Chevaliers de l'Abîme qui insistent sur l'importance d'un Orbital auprès d'un Chevalier. Chacun laisse en Atlan une minuscule empreinte psionique.

Le Sanctuaire de Kesdschan devient soudain instable. Les portes-transmetteurs viennent de s'activer. Les Seigneurs Gris ont profité que Lethos-Terakdschan soit

occupé à autre chose pour en prendre le contrôle. L'influence grise pénètre dans Starsen.

Emser essaie en vain de convaincre Ghaatin de cesser son attaque, mais celui-ci exige leur capitulation. Une explosion se produit alors en direction de la porte-transmetteur proche. Un nuage sombre en jaillit. De vagues formes sont visibles à l'intérieur, puis le nuage de consistance cristalline s'obscurcit et se répand. Il s'agit de vie grise. Tout le monde prend la fuite.

Illor est presque aspiré par la vie grise. Il explique avoir vu ce qui ressemblait à un être vivant, mais dépourvu de couleur et rayonnant un froid sinistre.

Ils arrivent devant un bâtiment, la Caserne, où étaient jadis logés tous ceux qui devaient être envoyés dans le Pays de l'Abîme. Le Nadruskien Dhazenyock, missionnaire et interprète, leur interdit d'entrer. Illor intervient. Les soldats d'acier affichent le visage du Seigneur d'Acier et un message télépathique est envoyé sur toute la ville : Starsen ne doit pas devenir grise ! La vie grise doit être combattue.

Le domaine gris devant les portes-transmetteurs ne cesse de s'agrandir.

CHAPITRE 45

Le Frère Supérieur et l'Ancien se sont réfugiés dans un bunker près d'une porte-transmetteur. Pendant longtemps, ils ont voulu faire de Starsen un domaine gris par leurs propres moyens, mais ils ont dû se résoudre à faire appel à de l'aide extérieure.

Lethos-Terakdschan ne peut pas faire grand-chose alors que les autres portes-transmetteurs amènent sans cesse de la vie grise à Starsen. Tout leur espoir réside en Jen Salik. S'il réussit à briser le blocus des Seigneurs Gris et que le Vagenda envoie de l'énergie vitale, Starsen sera sauvée. Jen Salik se manifeste. Il lui faudrait encore deux jours pour remplir sa mission, deux jours qu'ils n'ont pas. Atlan veut se rendre à la Caserne où il est persuadé que se sont retranchés l'Ancien et le Frère Supérieur.

Plusieurs soldats d'acier forment un transmetteur, et Atlan se fait projeter directement dans le domaine gris en périphérie. Parmi les êtres devenus de la vie grise, il reconnaît un des deux pilotes de la foreuse, Viilpren. Il colle son activateur cellulaire dessus et, pendant un moment, il semble qu'il l'a libéré de l'influence grise, mais Viilpren ne fait que simuler. Atlan l'assomme, le charge sur son épaule et quitte le domaine gris. Il retrouve Chulch, Wöleböl et les autres. Ils sont

encerclés par le domaine gris. Lethos-Terakdschan envoie un message télépathique, enjoignant la population à fuir dans les cavernes.

CHAPITRE 46

Atlan part pour la Caserne d'où personne n'est revenu. Il est accompagné de Dhazenyock, Chulch et Wöleböl. En route, ils retrouvent le TeDe-Fe Zoke, un ancien fidèle d'Ar'Gentov. Ils traversent un labyrinthe ténébreux puis aperçoivent une salle avec des machines. Dhazenyock et Chulch ouvrent le feu sur des ennemis invisibles puis des robots. Zoke et Wöleböl disparaissent. Atlan se lance à leur recherche et les trouve prisonniers de cocons, de même que toutes les victimes que Dhazenyock a envoyées dans la Caserne. Atlan libère Zoke et Wöleböl de leurs cocons mais ils demeurent inconscients.

Il entend des voix chuchoter. Les Seigneurs Gris lui demandent de venir à eux. Il est prêt à venir discuter, sans armes. Il veut mieux connaître l'adversaire. Les Seigneurs Gris veulent qu'il se débarrasse de son activateur cellulaire, ce qu'il fait. Mais alors qu'il s'approche, les Seigneurs Gris, soudain pris de panique, s'enfuient.

Les deux accumulateurs ont ramené toute l'énergie vitale matérialisée à son état original. Ils se déchargent d'un coup, et la conscience de Salik accompagne le flux. Les Seigneurs Gris sont pris au dépourvu. Ils s'attendaient à une attaque du Vagenda depuis l'extérieur. Le blocus brisé, le Vagenda envoie un torrent d'énergie vitale qui déferle sur Starsen. Il émet en même temps un message mental disant qu'il a besoin de l'aide des trois Chevaliers de l'Abîme. Jen Salik entoure Atlan d'une sphère d'énergie vitale pour le protéger.

Atlan reprend son activateur cellulaire. Les prisonniers des cocons gisent à terre, hébétés. Atlan et ses compagnons prennent le chemin du retour. Les murs des cavernes répandent maintenant une douce lumière dorée. Les quelques taches sombres restantes s'estompent lentement.

Atlan et Jen Salik prennent congé de Chulch et Wöleböl en promettant qu'ils reviendront. Lethos-Terakdschan leur remet des combinaisons spéciales devant assurer leur protection et leur nourriture, des sarabs, ou sarens de l'Abîme

Les trois hommes vont franchir une porte-transmetteur qui les amènera au Vagenda, puis à la Montagne de la Création, leur véritable mission étant de préparer le retour de Triicle-9 dans son lieu d'origine.

Résumé synthétique

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

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

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

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

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

Annexe

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 le Pays de l'Abîme, un gigantesque monde discoïdal. À leur arrivée, c'est une plaine morne, sous un ciel uniformément gris. 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.

Le Pays de l'Abîme est alors fourni 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.

Starsen

Ville titanesque du Pays 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.