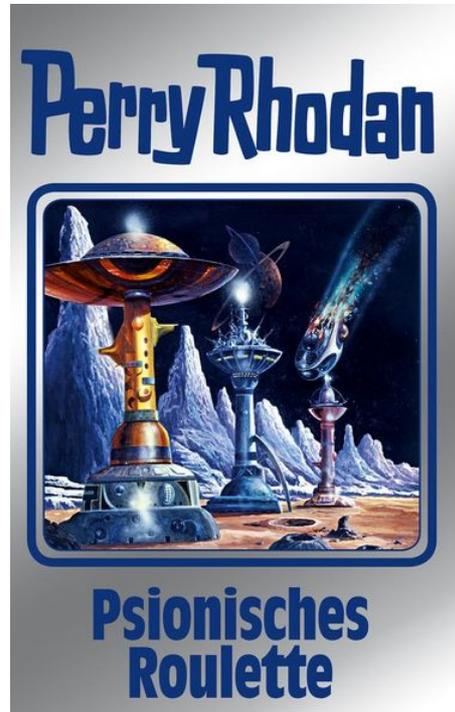


Perry Rhodan – cycle 18

« Chronofossiles »



4

Roulette psionique

(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).

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 Réveur	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

Résumé du cycle en cours

M 82

Nachor du Loolandre explique aux Terraniens l'origine de l'Armada Infinie. L'Univers est parcouru par le Code Moral, un ensemble de champs psioniques chargés d'informations, analogues aux gènes des cellules vivantes. Après la disparition de l'un d'eux, 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.

COR

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

ANDROBÊTA

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

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

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

NUAGES DE MAGELLAN

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

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

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.

VOIE LACTÉE

1-1-Helm, le maître de la base Matrice, veut créer une armée de super-combattants à partir de l'Oxtornien Stalion Dove qui s'est retrouvé prisonnier sur la base. Il le contraint à affronter des clones successifs.

Albert Einstein, un androïde créé par 1-1-Helm, lui vient en aide et le met en contact avec le Terranien Giffi Marauder prisonnier de la base Armurerie. Il s'arrange aussi pour qu'il reçoive un okrill comme compagnon, Peruz.

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

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

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

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

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

L'Armada Infinie s'approche du Monde-aux-Cent-Soleils et l'activation du Chronofossile se produit. Une hyper-onde de choc se manifeste près du Gel-Rubis. Un autre effet est que les Bioposis font un bond dans l'évolution. Ils sont désormais capables d'émotions.

Taurec et Perry Rhodan partent pour le Gel-Rubis.

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

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

L'ABÎME

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

Le Seigneur d'Acier, un mystérieux personnage apparu à Starsen cinq années plus tôt, se révèle être Lethos-Terakdschan. Atlan part à sa recherche et doit affronter certains de ses agents qui abusent de leur position. Il finit par entrer en contact avec Lethos-Terakdschan qui se trouve dans une projection du Sanctuaire de Kesdschan. Il lui apprend que la vie grise isole Starsen du reste 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.

Aventures dans le Pays Gris

Fascicule Perry Rhodan n° 1217 : *Abenteuer im Grauland* (Peter Terrid, décembre 1984)

CHAPITRE 1

L'Ancien et le Frère Supérieur, les chefs des Gériocrates et de la Fraternité de Starsen, se présentent auprès du Seigneur Gris Lord Mhuthan et lui parlent de leur échec face aux Chevaliers de l'Abîme. Il rejette leurs explications avec mépris. Après leur départ, il décide de faire appel aux Tizides.

CHAPITRE 2

Atlan, Jen Salik et Lethos-Terakdschan arrivent dans une station de transmetteurs. Ils sont équipés de sarabs, ou sarens de l'Abîme, qui ont entre autres fonctions de leur permettre de se fondre dans le décor. Des robots hostiles, mais en mauvais état, leur tirent dessus. Ils arrivent à l'extérieur dans un paysage gris, terne et sinistre. Ils sentent que l'influence de l'Abîme agit sur leur psyché, rendant tout morne.

Ils voient apparaître des êtres pourvus de deux paires de bras et d'une tête évoquant celle des bulldogs. Ils se présentent comme des Abakiens. Grâce à leurs sarabs, les trois Chevaliers de l'Abîme peuvent se faire passer pour de la vie grise. Atlan sent que l'influence grise a changé ces êtres autrefois joyeux en créatures moroses.

Après leur départ, Atlan et Jen Salik se sentent malades, comme s'ils avaient la grippe. C'est l'effet de spores présentes dans l'air. Il leur faut un moment avant que les activateurs cellulaires en neutralisent les effets.

CHAPITRE 3

Depuis peu, la vie des Abakiens a changé. Autrefois gais et pleins de vie, ils sont devenus renfrognés et acariâtres. Une des exceptions est le jeune Bonsin. Ses parents, Frobo et Borla, considèrent qu'il a l'esprit dérangé. Pour changer cela, Frobo décide de retourner voir Maître Dovhan. Un conseil décide toutefois que la totalité du clan va y aller, cinq cents hommes, femmes et enfants.

Ils se mettent en route. Lors d'une étape, ils découvrent que de petites créatures, autrefois amusantes, sont devenues agressives. Ils subissent une attaque à laquelle Bonsin met fin en jouant de la musique avec une flûte.

CHAPITRE 4

Le Tizide Maître Dovhan est le directeur d'une station de recherche et travaille pour le Seigneur Gris Lord Mhuthan. Comme de nombreux Tizides, il effectue des recherches sur l'influence de l'Abîme. Il se livre à des expériences sur lui-même, manipulant son propre code génétique. Certains Tizides sont allés si loin sur cette voie que leur apparence a radicalement changé. Un double de Maître Dovhan, mais avec une mâchoire de prédateur, pousse sur son propre corps.

Il est informé de la visite d'Abakiens puis reçoit Frobo et Bonsin. Il leur montre un enregistrement sur l'origine des Abakiens.

Dans un lointain passé, les Tizides sont confrontés aux difficultés que leur posent de petites créatures parasites, les Abakiens. On décide de pratiquer des manipulations génétiques pour les rendre plus grands et réduire leur fertilité. La forme physique des Abakiens évolue avec le temps. Des Tizides découvrent plus tard qu'ils auraient de toute façon évolué dans la même direction. Leurs capacités mentales sont accrues.

Dovhan dit à Frobo de rentrer chez lui. Bonsin reste avec lui.

Il est ensuite informé que deux étrangers ont été capturés. Il se demande si ce sont les Chevaliers de l'Abîme dont il a été prévenu et à cause de qui il a relâché dans l'air un agent bactériologique.

CHAPITRE 5

Atlan et Jen Salik ont été amenés dans la station de Maître Dovhan. Ils rencontrent celui-ci, un être qui fait trois mètres de haut, avec huit membres et un œil reptilien au milieu du corps, et un deuxième visage à côté du sien. Il effectue une analyse pour s'assurer qu'ils sont bien de la vie grise, comme le simulent leurs sarabs. Il entre en contact avec quelqu'un qui lui ordonne de transférer les deux Chevaliers de l'Abîme.

Dovhan étudie le sang de Bonsin et découvre qu'il est immunisé contre l'influence de l'Abîme, ce qui est dû à un traitement qu'il avait autrefois donné à

Frobo. Il ne veut surtout pas que le Seigneur Gris l'apprenne. Son jumeau prend soudain le contrôle de son corps et les consciences permutent. Maître Dovhan est alors libéré de l'influence de la vie grise et réalise les crimes commis par les Tizides au nom des Seigneurs Gris. Son jumeau compte se livrer à des expériences sur Bonsin, lequel est un mutant.

Lethos-Terakdschan, immatériel, a pris contact avec Bonsin dont il apprécie le caractère joyeux. Il perçoit soudain que le garçon est en danger.

CHAPITRE 6

Le jumeau veut s'en prendre à Bonsin, mais Maître Dovhan réussit à dire au jeune Abakien de prendre la fuite. Le jumeau envoie des robots après lui. Les pouvoirs parapsychiques du jeune garçon se déchainent et il provoque des explosions. Le réacteur de la station entre dans une phase critique. Bonsin quitte la station avant qu'elle n'explose. Lethos-Terakdschan essaie de le retrouver. Atlan et Jen Salik ont préalablement quitté la station par un transmetteur.

Lord Mhuthan en est informé. Il ordonne au Frère Supérieur et à l'Ancien de se laisser absorber par l'Abîme.

Le Halutien Sokrat

Fascicule Perry Rhodan n° 1218 : *Der Haluter Sokrates* (H.G. Francis, janvier 1985)

CHAPITRE 7

Le 10 janvier 428 NDG, Atlan et Jen Salik arrivent dans la station de recherche Eugen-17 où ils sont accueillis par le Tizide Lofker. C'est un être de trois mètres et demi de haut se déplaçant dans une armature sur roues et avec plusieurs excroissances, dont une tête d'insecte. Dans un laboratoire, il teste leur niveau de gris, mais avec chaque fois des valeurs différentes, à cause des sarabs imitant la vie grise.

Atlan et Jen salik apprennent qu'ils vont être transférés à Eugen-3. Lokker veut répéter l'examen, et demande qu'ils enlèvent leur combinaison, ce qu'ils refusent. Lethos-Terakdschan les contacte peu après pour les informer que Bonsin a provoqué un brasier et détruit la station de Maître Dovhan, lequel est mort. Le jeune Abakien est aussi capable de se téléporter. Lofker vient chercher Atlan et Jen Salik qui apprennent que toutes les bases Eugen sont reliées par un réseau de transmetteurs. Quand ils arrivent à Eugen-3, ils ont la surprise de se retrouver face à un Halutien. Il s'appelle Domo Sokrat et affirme être le seul Halutien dans la Terre de l'Abîme.

Ils discutent avec des Tizides pour se procurer des informations. Ils revoient Lofker dont l'état de santé se dégrade manifestement.

CHAPITRE 8

Domo Sokrat explique que le code génétique de la Terre de l'Abîme passe par les stations Eugen. Il plonge Atlan et Jen Salik dans une simulation holographique de leur propre constitution génétique. Il déclare avoir choisi la vie grise par conviction et se considère comme un philosophe de l'Abîme. Un de ses ancêtres est parvenu dans l'Abîme, il y a douze mille ans. Domo Sokrat a fondé une petite colonie qui accueille les vagabonds entre les pays de Mhuthan et Schatzen.

Atlan et Jen Salik revoient Lofker dont l'état physique et moral s'est dégradé. Il est abattu à cause d'un échec. Il refuse d'abord de leur en parler avant de s'y

résoudre. Il les emmène auprès de sa famille, sa femme et ses deux enfants, qui sont figés et paraissent transparents. Il s'insurge quand Atlan touche la femme, ce qui est un tabou chez les Tizides.

Un médecin, Kollopher, vient les examiner. Atlan et Jen Salik veulent aider. À l'aide de leurs sarabs, ils les arrachent à leur paralysie. Lofker ne montre aucune gratitude.

CHAPITRE 9

Peu après, Lofker, en colère, retourne voir Atlan et Jen Salik. Sa famille est de nouveau figée, semblant devenir transparente. Ils retournent la voir, tout en étant conscients qu'elle est la victime d'une expérience de Lofker, une expérience interdite, et il ne veut pas que le Seigneur Gris l'apprenne.

Kollopher est auprès de la femme et des enfants qui ressemblent à des statues vivantes. Il semble perdu. Quand Lofker quitte la pièce, il explique que celui-ci a expérimenté sur des forces hyperphysiques qui ont gelé l'influence grise inhérente aux corps. Il faudrait ériger un champ de stase et ensuite accélérer les fonctions corporelles, mais de tels champs sont interdits. Il faudrait en demander la permission à Torleman, le directeur d'Eugen-3.

Celui-ci en parle au Seigneur Gris qui refuse. Il ne permettra rien qui aille à l'encontre des intérêts de la vie grise. Atlan et Jen Salik décident de passer outre. Ils veulent mettre en place un champ de stase à l'extérieur pour servir de distraction. Ils sortent et affrontent une créature pourvue de tentacules. Ils installent l'équipement sur une plate-forme.

Des machines sont également installées près de la femme et des enfants de Lofker. L'opération réussit, mais Lofker ne se montre toujours pas reconnaissant.

CHAPITRE 10

Torleman apprend que Domo Sokrat, pris de Désir d'Évasion, se déchaîne. Il ordonne d'abandonner la station et de se replier sur Eugen-17.

Atlan et Jen Salik suivent le Halutien déchaîné. Dans un laboratoire, ils découvrent des enfants halutiens dans des incubateurs. Quand Domo Sokrat arrive, ils expliquent que c'est l'œuvre des Tizides. Domo Sokrat détruit tous les clones. Il croit que Lord Mhuthan n'était pas au courant. Les deux Chevaliers de

l'Abîme lui expliquent qu'on la trompe, que la vie grise n'est pas la bonne vie. Atlan propose de faire de lui son Orbital. Le Halutien accepte.

Domo Sokrat se calme. Ils rencontrent Torleman qui s'excuse de s'être livré à de telles expériences.

Lethos-Terakdschan prend contact mentalement avec Atlan. Il est avec Bonsin quelque part dans le pays gris.

Torleman s'entretient avec le Seigneur Gris, qui ordonne qu'Atlan, Jen Salik et Domo Sokrat viennent à lui.

Le mutant bloqué

Fascicule Perry Rhodan n° 1219 : *Der blockierte Mutant* (H.G. Francis, janvier 1985)

CHAPITRE 11

Lethos-Terakdschan et Bonsin voient cinq structures semblables à des tentes s'approcher d'eux. Un être ressemblant à un lézard vient vers eux et fait preuve d'une très mauvaise vue. Il se présente comme Deggla, le Grand Empereur du peuple des Dreggas. Il les invite à un repas. Bonsin se montre joyeux, n'hésitant pas à leur faire des blagues. Lethos-Terakdschan le soupçonne d'être un psinerget, capable de pouvoir utiliser librement les énergies psioniques. Un Dregga explique qu'autrefois, il y avait de grandes migrations de peuples dans l'Abîme. Bonsin dit qu'il se trouve à l'emplacement d'une « source de force ».

Lethos-Terakdschan établit le contact avec Atlan qui l'informe que lui et ses compagnons sont sortis de la station Eugen-3. Une sorte de rayon tracteur les emporte. Le contact est rompu.

Bonsin continue à s'amuser, en mettant de la colle sur un fruit si bien que tous les Dreggas à table se retrouvent collés les uns aux autres. Sur la demande de Lethos-Terakdschan, Bonsin les téléporte plus loin.

Un tube apparaît. Ils y pénètrent. C'est une sorte d'ascenseur qui les conduit dans une caverne où les attend un humanoïde à tête de buffle, un Strama. Le jeune Abakien connaît ce peuple. Il dit être venu ici il y a longtemps. Tout un groupe s'assoit autour d'un feu. Bonsin fait circuler une boisson à laquelle il a ajouté un produit chimique, que Lethos-Terakdschan identifie comme un poison. Cela ne fait toutefois que rendre les Stramas ivres.

CHAPITRE 12

Ils retournent à la surface et rencontre le Golex Ferril que Bonsin considère comme un ami. Il ressemble à une étoile de mer avec des bras de dix mètres de long. Il aspire aux pitreries du jeune Abakien. Lethos-Terakdschan comprend que Ferril, tout comme les Dreggas et les Stramas, sont des projections mentales créées par Bonsin pour échapper à la vie grise qui a envahi son monde.

Lethos-Terakdschan affirme qu'il est son ami et qu'il veut l'aider. Le Golex disparaît. Bonsin précise qu'il peut créer ces projections mentales là où se trouvent des sources de force. Il s'agit de champs d'énergie psionique dont il ignore l'origine. Lethos-Terakdschan cherche à persuader Bonsin de lutter contre le Seigneur Gris qui a rendu ce monde sinistre.

Bonsin s'absente pendant deux jours. Quand il revient, il affirme ne plus vouloir revivre ce qui s'est passé dans la station de Maître Dovhan quand ses pouvoirs se sont déchaînés. Lethos-Terakdschan lui dit qu'il contrôle maintenant mieux ses pouvoirs. Il veut agir contre le Seigneur Gris. Pour accéder à la nef de Lord Mhuthan, il faut qu'ils se laissent embarquer et pour cela, ils doivent le défier. À partir des informations mémorisées par Lethos-Terakdschan, Bonsin matérialise un robot ayant l'apparence d'un corps d'action porleyter et pouvant les abriter tous les deux.

CHAPITRE 13

À l'intérieur du Paladin-Porleyter, Lethos-Terakdschan et Bonsin s'approchent d'un camp où se trouvent plus de trois cents enfants du peuple des Chapeliers, qui ressemblent à des parapluies pourvus de pattes. Le Seigneur Gris s'en sert apparemment pour ses recherches. Le Paladin-Porleyter doit s'opposer à un mur d'épines et à un robot insectoïde. Les enfants Chapeliers sont impassibles, sous l'effet de l'influence grise. Lethos-Terakdschan et Bonsin attendent en vain une réaction de Lord Mhuthan. Lethos-Terakdschan s'adresse aux Chapeliers adultes qui vivent dans un chantier naval abandonné, mais ils restent indifférents au retour de leurs enfants.

CHAPITRE 14

Atlan, Jen Salik et Domo Sokrat ont été embarqués sur la nef de Lord Mhuthan et attendent depuis des jours. Elle se compose d'un assemblage de cinq plates-formes ou nacelles, qui peuvent devenir indépendantes. C'est un des rares appareils à pouvoir voyager d'un bout à l'autre de l'Abîme, ce qui n'est normalement possible qu'avec des transmetteurs. Un robot vient les chercher pour les emmener auprès de Lord Mhuthan, qui les considère comme des serviteurs. Il se présente comme une forme nébuleuse. Il veut les envoyer à Schatzen comme espions afin de préparer la conquête du pays pour lui.

Lethos-Terakdschan et Bonsin s'éloignent du camp des Chapeliers. Ils approchent d'un bâtiment où vit une seule créature. Bonsin sent qu'il en émane des impulsions qui influencent les enfants et les adultes. Ils l'attaquent. Le Paladin-Porleyter finit par la tuer.

Un grondement lointain se fait entendre, la nef de Lord Mhuthan. Ils sont emportés par un rayon tracteur.

Atlan, Jen Salik et Domo Sokrat voient le corps d'action arriver et comprennent que c'est Lethos-Terakdschan. Il est amené dans la nacelle-5. Lord Mhuthan fait détruire le Paladin-Porleyter. Lethos-Terakdschan s'est dématérialisé, et Bonsin en sort. Le Seigneur Gris le traite de monstre. Bonsin prend la fuite. Lord Mhuthan dit que ses nouveaux Paladins le tueront, parlant d'Atlan, Jen Salik et Domo Sokrat. Il veut ainsi un gage de loyauté de leur part.

CHAPITRE 15

Bonsin fuit dans le vaisseau, traqué par un robot. Il a peur d'utiliser ses facultés.

Lethos-Terakdschan prévient mentalement Atlan et Jen Salik de sa présence. Il arrive dans une salle de contrôle. Il doit affronter un robot et réussit à désarrimer la nacelle-5. Tous les autres le rejoignent. Lethos-Terakdschan annonce qu'il fait de Bonsin son Orbital.

Le bastion dans le Pays Gris

Fascicule Perry Rhodan n° 1225 : *Bastion im Grauland* (Kurt Mahr, février 1985)

CHAPITRE 16

La nacelle-5 se dirige vers Korzbranch, sur un plateau rocheux. Ils sont suivis par des Ratans, des lézards volants, et des Paladins, des soldats de Mhuthan, des créatures synthétiques. La nacelle s'écrase dans la jungle. Un lézard volant survole Atlan, avec plusieurs soldats sur son dos. Les Paladins les attaquent. Ils se battent, puis une lueur dorée enveloppe les assaillants qui se transforment en poussière. Lethos-Terakdschan a libéré de la force vitale qui a annihilé la vie grise.

CHAPITRE 17

Ils poursuivent vers Korzbranch, la colonie fondée par Domo Sokrat pour aider les égarés, et située sur un plateau. Korzbranch se trouve à la frontière du pays de Schatzen, le pays des archivistes qui conservent des artefacts du passé de la Terre de l'Abîme. Schatzen n'est pas sous l'influence grise, mais Lord Mhuthan est sur le point de lancer une attaque. De fins courants d'énergie vitale remontent jusqu'au plateau de Korzbranch, mais Lord Mhuthan utilise des Saboteurs Vitaux pour les bloquer.

Ils se déplacent dans la jungle, dans un environnement gris où ils ne peuvent se procurer aucune nourriture.

Bonsin s'éloigne. Atlan le suit et le voit chanter devant des plantes. Leur teinte grise disparaît et elles reprennent des couleurs. Il a la capacité de transformer la vie grise en vie réelle.

Le Tizide Fonneher qui dirige la colonie de Korzbranch est informé que Domo Sokrat est au pied du plateau avec quatre compagnons. Ils surgissent de nulle part devant lui.

CHAPITRE 18

Alors que l'ennemi approche, Bonsin téléporte tout le monde. Ils se retrouvent devant un bâtiment face à Fonneher. Atlan explique qu'ils sont des Chevaliers de l'Abîme au service des Cosmocrates et qu'ils sont en route pour la Montagne de la Création afin de contacter les Ingénieurs Spatio-Temporels. L'environnement devient soudain gris. L'influence grise agit sur Korzbranch alors que les Ratans attaquent. Un combat se déroule et l'ennemi est repoussé. L'influence grise reflue. Bonsin sent une source d'énergie vitale à proximité.

Ils se rendent à l'Étang de Lumière, un bassin baigné d'une lumière rouge-or. Il est rempli d'énergie vitale qui ne s'en écoule toutefois pas. Lethos-Terakdschan propose que Bonsin puise dans le réservoir et crée un tunnel d'énergie qui leur permette d'atteindre la frontière de Schatzen.

CHAPITRE 19

L'archiviste Gluschuw appartient au peuple des Alesterwans. Il a une tête de citrouille et une grande quantité de tentacules. Les Alesterwans vivent en symbiose avec les Zyrmii. Les Alesterwans procurent la mobilité et les Zyrmii, incapables de se déplacer par eux-mêmes, la santé et une longue vie. Le symbiote de Gluschuw s'appelle Navedbin. Dans son musée se trouve une pièce unique, le Tabernacle de Holt, un coffret que seuls les Ingénieurs Spatio-Temporels et les Chevaliers de l'Abîme sont censés pouvoir ouvrir, même si Gluschuw n'a pas la moindre idée de ce qu'est un Chevalier de l'Abîme.

Le Tabernacle de Holt refuse de s'ouvrir pour Gluschuw. Celui-ci essaie d'utiliser un microparalysateur, mais le Tabernacle de Holt réagit et projette l'archiviste au loin. Gluschuw quitte l'anneau intérieur du musée et part vers sa cabane dans les bois. Il a la surprise de voir des confrères à l'intérieur alors que les archivistes se tiennent toujours à l'écart les uns des autres. Velvesch-Glod a organisé cette réunion car il a appris que Lord Mhuthan masse ses forces aux frontières de Schatzen. Une invasion est imminente.

Bonsin a généré une sorte de tunnel à travers la jungle grise où l'influence grise ne s'exerce pas. La végétation y redevient verte. Ils se téléportent de nouveau. Ils aperçoivent dans le ciel un Ratan miniature, un éclairer-ratan, mais quand il plonge vers le sol et pénètre dans le tunnel, il se dissout. La vie grise ne peut pas y exister.

Velvesch-Glod annonce qu'une armée de Paladins et de Ratans est prête à les attaquer. Dans les cavernes, des saboteurs travaillent à bloquer le flux d'énergie vitale. Un archiviste explique avoir découvert des créatures grises dans les cavernes, mais les archivistes se disputent puis s'en vont.

Resté seul, Gluschuw va se promener dans la forêt. Il repère cinq étrangers, dont un colosse à quatre bras qu'il avait déjà rencontré il y a des années alors qu'il venait voler quelque chose dans le musée.

CHAPITRE 20

Atlan et ses compagnons constatent à la présence d'herbe verte et l'odeur de fleurs qu'ils ont atteint le pays de Schatzen. Le corridor d'énergie vitale qui leur a permis d'arriver n'existe plus. Ils doivent rendre visite à Gluschuw-Nasvedbin dont Domo Sokrat leur a parlé. Domo Sokrat révèle qu'il y a de nombreuses années, il voulait quitter la Terre de l'Abîme et qu'il s'était introduit dans le musée pour voler un véhicule. À cette occasion, il a menacé puis assommé Gluschuw-Nasvedbin. Il a franchi la constante de l'Abîme, puis est revenu, se livrant à la méditation. Atlan craint que la collaboration avec Gluschuw-Nasvedbin s'avère difficile.

Ils pénètrent dans la cabane de Gluschuw-Nasvedbin qui est vide, puis se rendent au musée, un groupe de bâtiments disposés en cercles concentriques. Un robot les accueille. Lui aussi se compose de deux parties qui argumentent sans cesse. Atlan le baptise Schizo et lui se fait appeler Un-Deux. Il les amène dans une pièce mais il s'avère que c'est un piège. Un champ paralysant les immobilise.

Gluschuw-Nasvedbin triomphe, persuadé d'avoir capturé des espions. Il appelle plusieurs de ses confrères pour interroger les prisonniers devant le Tabernacle de Holt. Celui-ci les identifie comme des Chevaliers de l'Abîme et traite Gluschuw d'idiot. Le robot un-Deux surgit pour annoncer que l'invasion a commencé.

La bataille de Schatzen

Fascicule Perry Rhodan n° 1226 : *Der Kampf um Schatzen* (Kurt Mahr, mars 1985)

CHAPITRE 21

Lord Mhuthan s'adresse aux chefs de son armée, des Tizides. Il demande au Tizide Nervrid, lequel possède un symbiote en forme de serpent qui pousse sur son épaule droite, commence se déroule l'invasion. Les Saboteurs Vitaux ont coupé trois autres artères d'énergie vitale alimentant Schatzen. La seule source qui reste est l'accumulateur sous le Monument de la Spirale. Lord Mhuthan s'en chargera en personne. Nervrid a pour ordre de tuer Atlan, Jen Salik et Domo Sokrat.

Atlan et Jen Salik sortent du bâtiment et voient des milliers de Ratans dans le ciel. L'Arkonide repère un éclaireur-ratan qu'il abat. Il ne devrait toutefois pas pouvoir exister ici. Un-Deux vient annoncer qu'il arrive quelque chose à ses maîtres.

L'influence grise affecte les archivistes qui se montrent résignés. La vie réelle dans la Terre de l'Abîme dépend de l'afflux d'énergie vitale depuis le Vagenda qui circule dans un réseau de cavernes et dont une partie alimente de grands activateurs. Depuis des années, les Seigneurs Gris s'appliquent à bloquer ce flux. Ils ont pour cela fait créer par les techniciens génétiques l'espèce des Saboteurs Vitaux.

Apprenant qu'il existe des armes dans le musée central ainsi que le Monument de la Spirale où se trouve l'unique accès aux cavernes souterraines, Atlan décide d'y aller. Les forces de Lord Mhuthan attaquent. Les archivistes s'enfuient tandis qu'Atlan, Jen Salik et Domo Sokrat affrontent l'ennemi.

Bonsin se téléporte avec Lethos-Terakdschan et le Tabernacle de Holt dans un bâtiment. Les objets conservés dans le musée sont enveloppés d'une fine couche d'énergie vitale concentrée. Bonsin va essayer de l'enlever.

CHAPITRE 22

Atlan et Jen Salik voient flotter une étrange structure cubique qui est identifiée comme un générateur de force grise. Il constitue aussi le poste de commandement de Nervrid. Ils décident de retourner au musée pour se procurer des armes efficaces. Les Ratans se posent dans le secteur du musée tandis que les Paladins tirent sur tout ce qui bouge. Atlan et Jen Salik les affrontent. Ils sont rejoints par Domo Sokrat.

Nervrid déploie ses forces. Il voit le toit du musée s'ouvrir et un rayon violet en jaillir. Il reconnaît l'effet du canon à intervalles, l'arme la plus terrible des Ingénieurs Spatio-Temporels. Il ordonne un repli immédiat. Le générateur de gris est touché et à moitié détruit.

Atlan se dirige vers les débris et trouve Nervrid gravement blessé. Il le soumet au rayonnement vital de son activateur cellulaire pour apaiser ses derniers instants. Avant de mourir, Nervrid lui dit de sauver Schatzen. Il l'informe aussi que Lord Mhuthan est au Monument de la Spirale dans le musée central.

Les archivistes ressortent de leurs cachettes. Atlan veut aller au musée central sous lequel se trouve le grand accumulateur d'énergie vitale. Ils trouvent un véhicule qu'Atlan baptise aérobis. Bonsin élimine la couche de conservation qui l'enveloppe, et ils partent avec. Le Tabernacle de Holt les accompagne.

CHAPITRE 23

Ils s'enfoncent dans l'intérieur des terres et constatent que les troupes de Schatzen occupent presque tout le pays. La végétation vire partout au gris. Ils se dirigent vers le musée central, une construction gigantesque. Le Monument de la Spirale au centre évoque une coquille d'escargot. La nef de Lord Mhuthan est posée sur le toit. L'aérobis se pose et six archivistes viennent à leur rencontre, dont Henner-Bak, le doyen des conservateurs.

Ils pénètrent dans le musée où sont entreposées de nombreuses machines d'une ère oubliée. Les archivistes ne peuvent pas s'en servir pour se défendre à cause de la couche de protection. Ils se prosternent en apprenant la présence du Tabernacle de Holt.

Bonsin va se téléporter à Korzbranch pour se recharger dans l'Étang de Lumière, accompagné de Lethos-Terakdschan.

Atlan, Salik et le Halutien se déplacent dans un labyrinthe de couloirs et empruntent un puits. Ils affrontent un robot.

CHAPITRE 24

Atlan, Jen Salik et Domo Sokrat suivent un corridor puis une galerie rocheuse. Ils voient au loin une lueur dorée, mais quelque chose l'empêche de se répandre dans la galerie. Des Saboteurs Vitaux, qui ressemblent à de grosses amibes, sont collés aux parois. Ils enflent, absorbent l'énergie vitale et relâchent de la force grise. Les trois s'avancent et les détruisent. De l'énergie vitale peut de nouveau circuler.

Bonsin et Lethos-Terakdschan se matérialisent près des archivistes autour d'Henner-Bak et annoncent que bien qu'assiégée, Korzbranch résiste toujours. Bonsin va libérer le matériel entreposé du manteau psionique qui le protège.

Atlan et ses compagnons arrivent dans la cavité où se trouve le grand accumulateur, un ellipsoïde d'un kilomètre de haut. Ils se retrouvent face à Lord Mhuthan, entièrement couvert d'une robe grise et le visage dissimulé par une capuche. Il affirme que les Seigneurs Gris sont rassemblés dans le Pays Ni qui entoure la Plaine de Lumière des Ingénieurs Spatio-Temporels. Il est informé que les archivistes se défendent avec des armes contre lesquelles les Paladins ne peuvent rien. Un éclair se produit. Bonsin, chargé d'énergie vitale, se matérialise à proximité avec Lethos-Terakdschan.

Atlan, Salik et le Halutien éliminent les robots et les Saboteurs Vitaux. Lord Mhuthan disparaît.

Ils retournent au musée central. Schatzen est maintenant libéré. La force vitale circule de nouveau dans les cavernes. Atlan veut aller à Mhuthan par les cavernes. Le Tabernacle de Holt les accompagnera.

L'heure de Lord Mhuthan

Fascicule Perry Rhodan n° 1227 : *Lord Mhuthans Stunde* (Arndt Ellmer, mars 1985)

CHAPITRE 25

Atlan, Jen Salik et Domo Sokrat suivent les cavernes et arrivent dans une zone où ne circule plus aucune énergie vitale. Ils sont arrivés à la frontière entre Schatzen et Mhuthan. Ils sont attaqués par différentes formes de vie grise, puis subissent une attaque des Paladins. Ils sentent une pression croissante alors que l'influence grise devient de plus en plus forte.

Lethos-Terakdschan et Bonsin sont restés à Schatzen pour aider les archivistes à préparer un second front d'attaque.

CHAPITRE 26

Un disque antigrav amène Lethos-Terakdschan, Bonsin, Henner-Bak et le Tabernacle de Holt à Korzbranch. Ils sont accueillis par Fonneher et expliquent qu'ils doivent libérer au plus vite le Pays Mhuthan de l'influence grise. Bonsin se rend à l'Étang de Lumière mais il est fatigué et sent comme s'il avait perdu ses facultés.

Lethos-Terakdschan demande au Tabernacle de Holt de s'ouvrir. Il lui montre un plan de l'Abîme, n'affichant toutefois que les endroits visités. Il précise que la Terre de l'Abîme fait une année-lumière de diamètre. La Montagne de la Création, d'un jour-lumière de diamètre, est entourée par la Plaine de Lumière, d'un mois-lumière de diamètre, elle-même entourée d'une zone sombre, le Pays Ni. Le Tabernacle de Holt ajoute qu'il ne faut surtout pas violer les Lois de l'Abîme.

Lethos-Terakdschan perçoit qu'Atlan et Jen Salik sont en danger et décide de partir tout de suite.

CHAPITRE 27

Domo Sokrat qui a succombé à l'influence grise a assommé Atlan et Jen Salik. Il les amène auprès de Lord Mhuthan à côté de l'ancien accumulateur d'énergie vitale, devenu entièrement gris. À cet endroit, les deux hommes sentent la force

grise s'insinuer dans leurs cerveaux. Ils sont contraints d'enlever leurs sarabs, ce qui diminue leurs défenses. Domo Sokrat dit alors qu'ils doivent ôter leurs activateurs cellulaires.

Ils essaient de fuir, mais ne peuvent empêcher le Halutien de leur prendre leurs activateurs cellulaires. Peu à peu, ils succombent à l'influence grise. Ils ne se considèrent plus comme des agents des Cosmocrates et se soumettent à la vie grise. Lord Mhuthan les emmène.

CHAPITRE 28

Une troupe dirigée par Fonneher et Lethos-Terakdschan se dirige vers le Pays Mhuthan, suivant un corridor d'énergie vitale généré par Bonsin. Ils arrivent dans un dôme en ruine et rencontrent un Tizide, puis poursuivent leur route. Ils parviennent ensuite dans une station intacte. Des Ratans et des Paladins sont anéantis par l'énergie vitale. Ils rencontrent un groupe de Tizides, reconnaissants d'avoir été libérés de l'influence grise. Ils utilisent la chaîne de transmetteurs et apprennent qu'Atlan et Jen Salik sont dans le dôme-transmetteur de Lord Mhuthan.

CHAPITRE 29

Lord Mhuthan conduit Atlan et Jen Salik au dôme-transmetteur. Une usine de clones y est installée. Le Seigneur Gris explique que les nouvelles générations de Paladins sont capables de résister en partie à l'énergie vitale. Son objectif principal est la Plaine de Lumière afin de transformer les Ingénieurs Spatio-Temporels en vie grise. Presque tous les paladins sont envoyés au Pays Ni. Il veut aussi transformer Lethos-Terakdschan en vie grise et tuer Bonsin. Leur arrivée est annoncée. Atlan et Jen Salik sont envoyés après eux, avec cinq cents Paladins.

Fonneher annonce que la moitié du Pays Mhuthan est libérée. Des Tizides et des Abakiens arrivent à bord de disques volants. Lethos-Terakdschan et Bonsin embarquent sur l'un d'eux. Ils approchent du dôme central et affrontent des Paladins et des Ratans. Bonsin sent quelque chose d'anormal. Lethos-Terakdschan voit Atlan et Jen Salik au milieu des Paladins.

Atlan donne l'ordre d'attaquer. Lethos-Terakdschan, capturé, constate que ses amis n'ont plus leurs activateurs cellulaires.

Lethos-Terakdschan est choqué de voir que ses amis sont devenus de la vie grise. Il voit Atlan hésiter à tirer sur Bonsin. Celui-ci s'effondre tout en déclenchant une explosion d'énergie vitale. Les Paladins et les Ratans se désintègrent. Bonsin a dirigé tout le potentiel d'énergie vitale de la source de Korzbranch vers le Pays Mhuthan, qui est maintenant libre. Il ignore toutefois que cela va dans le sens des projets de Lord Mhuthan.

Atlan et Jen Salik ont recouvré leur libre arbitre. Ils veulent retrouver plus vite Lord Mhuthan qui a leurs activateurs cellulaires. Il leur reste cinquante-cinq heures. Ils récupèrent leurs sarabs.

CHAPITRE 30

Domo Sokrat, libéré de l'influence grise, réalise avec horreur ce qu'il a fait. Il se lance à la recherche de Lord Mhuthan qu'il retrouve. Il lui bloque l'accès au transmetteur par lequel il voulait partir et récupère les deux activateurs cellulaires que le Seigneur Gris avait sur lui. Lord Mhuthan propose de lui indiquer la cachette des Lois de l'Abîme. Il le conduit devant trois double hélices d'énergie vitale condensée. Chacun contient une des trois Lois de l'Abîme. Il touche l'une d'elles et apprend la première loi. « Protégez-vous des sources de la force qui ne font pas partie du Vagenda. Qui en abuse fera errer les peuples ».

Lord Mhuthan se jette sur le Halutien qui plonge dans le vide. Il retourne au transmetteur pour rejoindre le Pays Ni. Il triomphe, car s'il a perdu le pays Mhuthan, il sait que les choses vont dans le bon sens.

Atlan et les autres voient de loin Lord Mhuthan et Domo Sokrat, puis la chute de ce dernier. Ils le retrouvent et il leur rend leurs activateurs cellulaires.

Un calme inquiétant règne sur la Terre de l'Abîme.

La Fabricante de Jouets

Fascicule Perry Rhodan n° 1228 : *Clio, die Spielzeugmacherin* (H.G. Francis, mars 1985)

CHAPITRE 31

Nord Ertse U Fert se rend au Pays Vanhirdekin pour parler à un des Fabricants de Jouets et plus particulièrement à Clio de l'Eau Pourpre. Dans cette région, personne n'a entendu parler de l'influence grise. Les Fabricants de Jouets, les Chylines, 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. Nord Ertse U Fert s'approche d'un lac pourpre et est confronté à une sorte d'oiseau et une sorte de serpent. On demande de sa part qu'il livre tous ses souvenirs, ce qu'il est contraint de faire.

Clio ne se rappelle que vaguement de la Grande Reconstruction quand les Fabricants de Jouets exerçaient une fonction importante. Nord Ertse U Fert se présente à elle, mais ne sait plus pourquoi il est là. Il se rappelle seulement qu'il voulait un appareil qui le protégerait de l'influence grise.

CHAPITRE 32

Clio est contente d'avoir quelque chose d'intéressant à faire. Elle dit pouvoir construire un activateur d'énergie vitale. Elle peut produire tout appareil dont les informations sont enregistrées dans son ADN. Elle remet à Nord Ertse U Fert l'activateur cellulaire qu'elle a généré avec son corps.

Le serpent et l'oiseau attaquent Nord Ertse U Fert alors qu'il s'en va.

L'activateur cellulaire rappelle quelque chose à Clio, mais elle ne sait plus quoi. Le dôme-transmetteur proche, mort depuis des millénaires, s'éclaire soudain. Clio se dématérialise.

CHAPITRE 33

Alors que le calme règne dans le Pays Mhuthan, le dôme-transmetteur se met à briller. Les Tizides et les Abakiens se dématérialisent tous jusqu'à ce qu'à la fin, il

ne reste que Lethos-Terakdschan, Bonsin, Atlan, Jen Salik et Bonsin. Ils pensent à la première Loi de l'Abîme qui parlait de faire errer les peuples.

Des étrangers se matérialisent près du groupe d'Atlan. Ils ressemblent à des roues avec un œil au milieu. Ils disparaissent, alors que d'autres se matérialisent. Une créature géante avale Domo Sokrat.

Il se libère de l'énorme gueule du monstre, lequel s'enfuit. Ils décident de prendre contact avec un être pour savoir ce qui se passe exactement.

Clio se matérialise sur un plateau où elle rencontre un autre Chyline, un mâle, Dao de la Montagne Brillante. Lui aussi a été brusquement projeté ici. Ils voient des êtres de différentes sortes, parfois hostiles. Un véhicule avec deux Tizides s'éloigne.

Clio produit une plate-forme antigrav. Ils voient autour d'eux des milliers de créatures différentes. Elle produit des armes avec son corps, se mettant ainsi en état de transe. Dao a du mal à contrôler la plate-forme qui s'écrase.

CHAPITRE 34

Clio se réveille et constate qu'elle est enveloppée de fils menant à une structure ovoïde. Elle voit l'épave de la plate-forme, mais aucune trace de Dao. Elle est emportée dans les airs. Elle se libère et tombe à terre. Elle pense d'abord que Dao l'a abandonnée, puis l'aperçoit, porteur d'un radiant lourd. Un être en spatiandre blanc avec un cou de quarante centimètres flotte dans l'air, il tire sur Dao et le tue. Les Chylines ont la capacité de régénérer leurs cellules et sont normalement immortels, mais Dao a été touché au cerveau. Clio génère une deuxième plate-forme.

Clio s'approche discrètement d'un groupe d'être blancs. Avant de mourir, un ornithoïde touché par un tir radiant explique que ce sont des Exterminateurs. Ceux-ci parlent entre eux, disant que tous les habitants originels de Korzbranch ont disparu et que des êtres de toutes les régions de l'Abîme sont apparus.

Bonsin parle à un quadrupède qui explique s'être brusquement retrouvé ici, avant de s'éloigner.

CHAPITRE 35

Atlan et ses compagnons rencontrent un être qui affirme que quelqu'un a abusé de la source de Korzbranch et provoqué un déplacement des populations.

Lethos-Terakdschan et Domo Sokrat montent au sommet du dôme-transmetteur pour s'informer sur les autres Lois de l'Abîme. Une toile d'araignée bloque leur chemin dans le puits antigrav. Ils affrontent une araignée intelligente et parviennent au sommet. Lethos-Terakdschan apprend les deux autres Lois de l'Abîme : « Ne change pas la constante de l'Abîme. Qui pose la main sur elle détruit la Terre de l'Abîme », et « L'énergie vitale est le souffle de la vie. Qui brise son flot rend la vie grise ».

Ils ont besoin d'autres informations qu'ils comptent se procurer auprès de l'accumulateur d'énergie vitale.

Clio s'éloigne du camp des êtres blancs avec son véhicule antigrav. Elle se pose près d'un village. Un des habitants explique que les Exterminateurs sont une sorte de police de l'Abîme. Créés par les Ingénieurs Spatio-Temporels, ils agissent contre ceux qui ont enfreint les Lois de l'Abîme, sans pour autant se soucier des Seigneurs Gris. Ils font de deux mètres et demi à trois mètres de haut, et la sphère à l'extrémité de leur cou est un organe sensoriel composé d'énergie-forme. Elle rencontre un Kartihien, un petit être à fourrure bleue, qui la cache quand un Extermineur s'approche. L'Extermineur le tue, puis continue à chercher Clio.

CHAPITRE 36

L'Extermineur finit par partir. Clio rejoint sa plate-forme, mais elle a été endommagée. Elle prend le propulseur et suit trois Extermineurs en direction du Pays Mhuthan, quittant le plateau de Korzbranch. Elle les voit tirer sur quelqu'un dans un bosquet puis poursuivre leur route. Elle trouve les cadavres de nombreux Abakiens. Elle développe une arme pouvant agir contre les Extermineurs.

Devant le dôme-transmetteur, Atlan, Jen Salik et Bonsin voient trois humanoïdes s'approcher d'eux. Ils sont paralysés.

Clio est témoin de la scène. Elle fait usage de l'arme qu'elle a créée et abat un des Exterminateurs sans le tuer.

Lethos-Terakdschan et Domo Sokrat arrivent dans les cavernes sous le dôme-transmetteur. L'accumulateur d'énergie vitale s'est régénéré grâce à l'action de Bonsin. Il révèle qu'il existe deux sources de force : le Vagenda, dans lequel on peut puiser sans difficulté, et des sources sauvages qu'il faut éviter. Les Ingénieurs Spatio-Temporels s'en sont servis jadis pour provoquer des déplacements de population, mais cela s'est avéré dangereux.

Lethos-Terakdschan et Domo Sokrat retournent à l'extérieur et affrontent les Exterminateurs avant d'être paralysés. Clio tue un des Exterminateurs. Les deux autres se retirent. Clio libère ensuite de leur paralysie Atlan, Jen Salik et Bonsin.

En voyant l'activateur cellulaire de Jen Salik, Clio sent ses souvenirs lui revenir.

Roulette psionique

Fascicule Perry Rhodan n° 1229 : *Psionisches Roulette* (Ernst Vlcek, mars 1985)

CHAPITRE 37

Ils partent tous s'installer dans une station Eugen en ruines. Clio parle de ses souvenirs à ses nouveaux compagnons.

Clio s'éveille à la vie consciente. Son créateur – un Tizide – affirme avoir créé un être capable de former n'importe quel appareil à partir de sa substance corporelle et des informations présentes en elle. Elle est soumise à une série de tests. Elle va être envoyée dans le Vagenda, d'autres Chylines suivront.

Le Vagenda est une structure sans forme précise, constituée d'énergie dorée. Il livre aux Chylines le matériau brut pour leur production. Chaque Chyline s'occupe d'une petite partie de la reconstruction. Un jour, Clio s'effondre, mais son créateur explique qu'elle possède une sorte d'immortalité et passe par une phase de régénération. Quand la tâche des Chylines est terminée, un Tizide appelé Trafala arrive pour lui expliquer la raison de son travail.

Il lui parle de Triicle-9 et de son remplacement, du problème de l'influence grise et du Vagenda conçu comme source inépuisable d'énergie vitale. Les Jaschemes, les techniciens de l'Abîme, ont conçu le principe des accumulateurs d'énergie vitale, mais ceux-ci doivent être produits par des êtres vivants pour fonctionner. C'est pour cela que les Tizides ont créé les Chylines. Les informations dans leur corps proviennent des Jaschemes.

La Grande Reconstruction va entrer dans sa phase suivante. D'innombrables peuples vont s'installer dans la Terre de l'Abîme. Les Chylines seront chargés de leur procurer ce dont ils ont besoin. Trafala repart.

CHAPITRE 38

Un Exterminateur en reconnaissance s'approche. Une centaine d'Abakiens sortent de cavernes et sont paralysés. Une explosion déclenchée par Domo Sokrat à plusieurs kilomètres attire au loin les Exterminateurs.

Il revient avec l'un d'eux, Arq, inconscient.

Clio est dans le Vagenda quand le Tizide Plasmido vient avec d'autres pour donner de nouvelles missions aux Chylines. Le Vagenda se montre doté de conscience. Il déclare que le facteur le plus important pour créer le champ psionique devant remplacer Triicle-9 est les milliards d'êtres intelligents, chacun porteur d'une force psionique, qui vont peupler la Terre de l'Abîme. Il faut ensuite canaliser ces flux psioniques. La mission des Chylines est de procurer aux différents peuples les moyens pour vivre.

Plasmido emmène Clio à la station Eugen-1. Grâce aux dômes-transmetteurs, on peut projeter n'importe quel groupe d'un endroit à un autre.

Tant qu'elle vit à Eugen-1, Clio n'a qu'une vague idée du plan d'ensemble. Plasmido l'envoie dans un autre pays où une discorde règne entre plusieurs peuples.

Un jour, un nouveau Premier Gardien Génétique annonce à Clio que les Ingénieurs Spatio-Temporels ont trouvé un nouveau moyen pour générer le schéma d'informations du remplacement de Triicle-9, en puisant dans des sources psioniques sauvages. Le déplacement des peuples prend un tour négatif. Des populations entières sont séparées, la confusion se répand et il y a même des guerres.

Les déplacements de populations cessent brusquement. Les Ingénieurs Spatio-Temporels ont compris que l'utilisation des sources sauvages était une erreur. Ils édictent alors les Lois de l'Abîme. Les Chylines se rendent dans le Pays Vanhirdekin. Ils n'ont plus dès lors de rôle important à jouer.

CHAPITRE 39

Le groupe reçoit la visite du Tizide Armocor accompagné de robots. Il connaît Domo Sokrat. Il est là pour reconstruire Eugen-304. Ils partent ensemble pour Eugen-1. Le Premier Gardien Génétique Kultram accueille les visiteurs. Il explique que les sources psioniques sauvages ont un algorithme qui produit des nouveaux schémas au hasard. Les Ingénieurs Spatio-Temporels regardaient après chaque combinaison s'ils ont trouvé le bon schéma. Ils n'y sont jamais arrivés. Pour Atlan, c'est comme s'ils jouaient à une roulette psionique. Clio reste avec les Chevaliers de l'Abîme, Jen Salik en fait son Orbitale.

Une alarme se déclenche, des explosions se produisent. C'est l'œuvre de l'Exterminateur Arq qui a suivi les Chevaliers de l'Abîme. Il a un message du

Grand Exterminateur qui veut rencontrer Atlan, Jen Salik et Lethos-Terakdschan sur le plateau de Korzbranch.

CHAPITRE 40

Le Grand Exterminateur s'est établi dans le musée central du Pays Schatzen. Les archivistes ont disparu lors du déplacement des populations. Il se rend auprès de l'accumulateur d'énergie vitale pour obtenir des informations sur ceux qu'il considère être des criminels. Il affirme avoir reçu ses ordres d'un Ingénieur Spatio-Temporel, Mhuthan. L'accumulateur explique en vain que Mhuthan est un Seigneur Gris et que les Chevaliers de l'Abîme ont déclenché non intentionnellement le déplacement de populations.

Lethos-Terakdschan et Bonsin partent à la recherche de la nef de Lord Mhuthan. Ils la trouvent. Elle est en panne et des individus s'y sont installées. Un peuple est en train de récupérer des éléments de la nacelle-5. Jen Salik et Clio arrivent. Clio produit des modules qu'ils proposent en échange de la nacelle. Ils peuvent ainsi la récupérer.

Lethos-Terakdschan et Bonsin vont voir l'accumulateur d'énergie vitale qui a appris de son équivalent à Schatzen que les Exterminateurs ne reconnaissent pas le statut de Chevaliers de l'Abîme. Ils veulent retrouver Atlan et les autres à Korzbranch, mais les Exterminateurs ont disposé des champs antipsi et Bonsin ne peut pas se téléporter.

Atlan et ses compagnons sont sur la nacelle qu'ils doivent abandonner quand on leur tire dessus. Des êtres au service des exterminateurs ont été chargés de les arrêter. Le Grand Exterminateur les attend dans le musée central de Schatzen.

CHAPITRE 41

Lethos-Terakdschan et Bonsin fuient dans les cavernes, évitant les Exterminateurs.

Atlan et ses compagnons sont amenés devant le Grand Exterminateur, qui ne connaît rien des Chevaliers de l'Abîme. Pour lui, seul compte le fait qu'ils ont manipulé une source psionique sauvage. Il ignore leurs explications.

Lethos-Terakdschan et Bonsin surgissent et paralysent le Grand Exterminateur. Ils comptent voyager jusqu'au Vagenda par le flot d'énergie vitale, sur une proposition de l'accumulateur.

Afin de les poursuivre, le Grand Exterminateur et ses agents plongent aussi dans l'énergie vitale, ce qui a pour effet de les libérer de l'influence grise, et ils reconnaissent s'être trompés.

Résumé synthétique

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

Atlan, Jen Salik et Lethos-Terakdschan sont arrivés dans ce secteur. Tandis que Lethos-Terakdschan se joint à Bonsin, Atlan et Salik sont emmenés dans une station Eugen, une des nombreuses stations tizides de la Terre de l'Abîme.

Ils ont la surprise de rencontrer un Halutien, Domo Sokrat, dont un de ses ancêtres est jadis parvenu dans l'Abîme. Il se considère comme un philosophe de l'Abîme et ne voit rien de mal dans la vie grise. Il accepte de devenir l'Orbital d'Atlan. Les trois sont appelés par Lord Mhuthan.

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

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

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

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

vitale qui libère tout le Pays Schatzen de l'influence grise. Atlan, Jen Salik et Domo Sokrat recouvrent leur libre arbitre. Avant de disparaître, Lord Mhuthan montre à Domo Sokrat les Lois de l'Abîme, dont la première dit : « Protégez-vous des sources de la force qui ne font pas partie du Vagenda. Qui en abuse fera errer les peuples ».

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. Ses souvenirs reviennent.

Les Chyline ont jadis été créés par les Tizides pour produire les accumulateurs d'énergie vitale. Le facteur le plus important pour créer le champ psionique devant remplacer Triicle-9 est les milliards d'êtres intelligents, chacun porteur d'une force psionique, qui vont peupler la Terre de l'Abîme. À un moment, les Ingénieurs Spatio-Temporels utilisèrent des sources psioniques sauvages provoquant des déplacements de populations afin de trouver le bon schéma d'informations nécessaire à la construction du champ psionique devant remplacer Triicle-9. Vu le chaos engendré, ils arrêtaient et édictèrent les Lois de l'Abîme.

Clio se joint pour de bon au groupe d'Atlan, et Jen Salik la prend comme Orbitale. Ils plongent dans le flot d'énergie vitale pour parvenir de cette façon jusqu'au Vagenda.