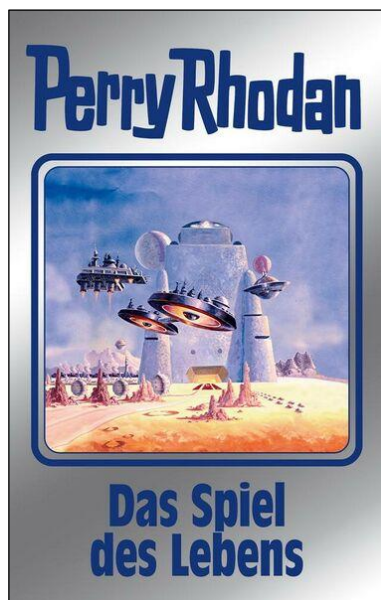


Volume argenté n° 156

Das Spiel des Lebens

Le Jeu de la Vie



AU COL DE L'ICANA

Fascicule Perry Rhodan n° 1284
Am Pass der Icana (Kurt Mahr, mars 1986)

CHAPITRE 1

Sur Mardakaan, Irmina Kotchistova paralyse un Elfahde qui se promène dans la capitale, Kolimar, un général et commandant au service du Guerrier Éternel Ijarkor. Elle lui injecte un sérum anti-molécules-code qu'elle a développé. L'expérience réussit. L'Elfahde oublie le Code du Guerrier.

Reginald Bull visite la capitale. Il cherche des informations sur les quarante-huit Terraniens formés à l'Upanishad du pôle Nord, les équipages disparus de deux Tsunamis. Dans un établissement, il rencontre Salov, un humanoïde, avec qui il fait équipe dans une partie de haleph, un jeu de société qui se joue dans un champ tridimensionnel. Salov lui dit que les Terraniens, maintenant des Shana, suivent la formation de leur plein gré. Quand ils se séparent, il lui remet une capsule avec des informations.

Le Panish Panisha Graucum vient voir Roi Danton et Ronald Tekener qui arborent leur Poing du Guerrier, porté à la ceinture. Reginald Bull est invité à la réunion. Il explique que lui et ses compagnons veulent se rendre à l'Upanishad, mais cela leur est refusé. Ils ne remplissent pas les conditions nécessaires. L'Ophalien exerce une influence psionique sur Reginald Bull qui explique ce qui s'est passé sur Cloréon et comment il a jeté son Permis

dans le soleil.

CHAPITRE 2

Avec l'approche du Jeu de la Vie, la ville de Mardakka est pleine de touristes. Toute une série d'épreuves avec des présélections se déroulent avant. Selon des rumeurs, un participant au jeu final a déjà été désigné.

Graucum exige que Reginald Bull quitte la planète car il a commis un sacrilège. Roi Danton l'apostrophe. Il clame qu'ils ont été envoyés par le Sotho qui est au-dessus des Guerriers Éternels. Graucum repart en tremblant de colère et de peur.

Peu après, Irmina Kotchistova arrive. Elle est satisfaite car son sérum anti-MC s'est révélé efficace, mais elle n'en dispose que de petites quantités. Elle va en fournir à Roi Danton et Ronald Tekener qui sont soumis au gaz-code contenu dans leurs Permis. Elle retourne sur l'*Esculape* pour produire davantage de sérum.

Le lendemain, le Panish Panisha Graucum annonce publiquement que Reginald Bull se voit accorder le statut d'ancien privilégié, mais qu'il ne pourra pas participer au Jeu de la Vie. Reginald Bull s'installe dans une autre aile du bâtiment où ils logent, avec pour seul compagnon le cyborg Jo Polynese.

L'arbitre Kuursen Ton se présente avec une équipe de cinq Ophaliens. Il doit assurer la sécurité de Bull et le suivre partout où il ira.

Le soir, Reginald Bull reçoit la visite de l'Ulupho Twik qui travaille avec Salov. Twik est une créature sphérique d'environ une main de diamètre. D'un enchevêtrement de cheveux hirsutes émergeait un petit visage aux grands yeux humides. Il l'informe qu'il sera récupéré par des agents de Salov tandis que l'attention de Kuursen Ton sera détournée. Une expédition doit se rendre ensuite à l'Upanishad.

Au matin, les Ophaliens Tomkan et Veedro se présentent auprès de Roi Danton et Ronald Tekener. Pour la première phase du jeu, ils doivent être déployés au pays de Beshen. Les deux hommes prennent contact avec leurs compagnes, Déméter et Jennifer Thyron, avant de partir.

CHAPITRE 3

Reginald Bull se dirige vers l'endroit indiqué par Twik, la place des Treize Guerriers. Il est accompagné par Jo Polynese à l'intérieur duquel sont cachés les Sigans Susa Ail et Luzian Bidpott. Ils sont dans un véhicule, et Kuursen Ton et ses compagnons dans un autre. Un accident est organisé : un transporteur percute le véhicule de l'arbitre. Un glisseur prend à son bord Bull et Polynese. Salov est à l'intérieur. Ils rejoignent une grotte qui lui sert de base.

Salov lui présente le droïde Chimba. CAu service du Guerrier Éternel Ijarkor, il a subi de nombreuses blessures, ce qui a rendu nécessaire un corps de remplacement, qu'il a optimisé avec le temps. Twik, lui, possède certaines capacités parapsychiques. Il semble percevoir d'autres esprits en Jo Polynese.

Salov raconte son histoire à Bull. Un Guerrier Éternel bombarda autrefois sa planète, tuant les deux tiers de la population. Les survivants furent pris dans les troupes du Guerrier

Éternel, affectés à des Upanishad ou étant utilisés dans les Jeux de la Vie. Salov a cherché à libérer deux de ses parents contraints à travailler sur Mardakaan. Il libéra l'un d'eux qui mourut peu après. L'autre est maintenant à ses côtés. Salov a mis au point une organisation, la Guilde des Joueurs, qui gagne de l'argent grâce aux paris. Il étend son influence pour pouvoir agir un jour contre les Guerriers Éternels, et il voit en Bull un allié.

CHAPITRE 4

L'Ophalien Miinen Dei observe sur un champ vidéo le cadre dans lequel doit se dérouler un jeu. Le pays des primitifs Alahau, dirigés par le prince Ebhinor, dont la capitale est Ma Lua, doit subir une invasion des forces de l'amiral Belisar, issu du peuple des Panieli, plus avancés.

Le géoplanificateur Demeno Kai a créé tout cet environnement dans le but de tester Roi Danton et Ronald Tekener.

Les Ophaliens Tomkan et Veedro déposent Roi Danton et Ronald Tekener sur un plateau rocheux. Un infocube leur explique les règles du jeu. Chaque joueur se voit attribuer une tâche spécifique et doit se conformer aux lois du Code. Plusieurs centaines d'Ophaliens doivent entonner un champ psionique pour les projeter dans cette réalité.

Le jeu commence et les deux Terraniens oublient leur identité.

Le combattant Huasqa se présente auprès du prince Ebhinor. Le chasseur Manku est là également. Ils doivent guider trois cents guerriers dans les montagnes et tenir le col de Sacsamarca jusqu'à l'arrivée de l'armée d'Ebhinor.

Huasqa descend le fleuve Inauini avec douze grandes barques. Des créatures sauvages appelées Icana hantent la forêt. Huasqa part en avant avec cinquante hommes. Ils trouvent des traces d'Icana. Arrivé au col où des Panieli se sont installés, Huasqa décide de ne pas l'attaquer comme convenu. Il a une meilleure idée : faire appel à une Icana, un animal de dix fois la taille d'un homme et pourvu de huit pattes.

CHAPITRE 5

Le groupe de Reginald Bull voyage vers le nord. Leur glisseur se pose à deux kilomètres du plateau rocheux de l'Upanishad. Ils repèrent la présence d'une force psionique, générée par des dizaines de projecteurs. Bull s'avance avec Twik et Chimba. Celui-ci désactive sa conscience après avoir programmé son corps robotique. Il peut ainsi s'avancer sans être affecté par l'influence psionique. Il réussit à détruire un projecteur. Bull craint à un moment qu'il a été détruit, mais il se reconstitue vite.

Ils arrivent devant le mur de l'Upanishad. Bull veut prendre contact avec les quarante-huit Shana terraniens. Tout le groupe s'introduit dans l'enceinte, puis ils se séparent. Une alerte finit par se déclencher. Les Sigans et Twik attirent l'attention sur eux, tandis que Bull cherche les Terraniens.

CHAPITRE 6

Au matin, Huasqa fait venir Manku auprès de lui et lui expose son plan. Il n'a pas attaqué les Panieli au col pendant la nuit, comme cela aurait été logique. Il a une meilleure idée.

À la fin de la journée, toute l'armée des Panieli arrive. Une tente somptueuse destinée au général Belisar, un petit homme au dos tordu, est dressée pour la nuit. La nuit tombe. Huasqa s'éloigne avec dix guerriers et Manku. Ils font basculer des rochers pour réveiller l'Icana, qui se rue sur le camp. Les Atahau se précipitent et Huasqa capture Belisar. Au matin, les Atahau se sont emparé de tout le matériel des Panieli dont beaucoup sont morts.

La simulation prend fin. Roi Danton (Huasqa) et Ronald Tekener (Manku) retrouvent leur identité, ils sont toujours sur le plateau rocheux. Tomkan et Veedro arrivent et annoncent qu'ils ont emporté la victoire. Ils doivent passer victorieusement trois autres épreuves éliminatoires et pourront participer au Jeu de la Vie.

L'Elfahde Volcayr se réjouit de savoir qui il devra affronter.

LE JEU DE LA VIE

Fascicule Perry Rhodan n° 1285
Das Spiel des Lebens (Kurt Mahr, avril 1986)

CHAPITRE 7

Roi Danton a retrouvé son identité. Il était Huasqa ainsi que d'autres dans les phases de jeu qu'il vient de vivre. Il écrit son nom sur une feuille qu'il glisse dans sa poche pour se rappeler son nom, à l'avenir. Ronald Tekener, à côté de lui, est sceptique.

Ils ont été installés dans un hôtel luxueux. Alors qu'ils mangent, une petite créature sort d'une miche de pain, avec un visage pourvu d'une minuscule trompe. Gluk est un Ulupho et a été envoyé là par Salov. Il utilise comme mot de passe le terme anti-MC, qui ne peut provenir que d'Irmina Kotchistova. Elle a réussi à mettre au point une petite quantité de sérum anti-MC et voulait les en informer.

Il les informe aussi sur Reginald Bull, parti pour l'Upanishad avec trois compagnons, dont son cousin Twik. Il n'y a plus de nouvelles depuis plusieurs jours.

Reginald Bull progresse dans l'Upanishad tandis que Twik et les deux Sigans attirent l'attention sur eux. Il se retrouve enfin face à un des Shana terraniens.

Volcayr se sent prêt à se mesurer à son adversaire. Il a suivi les préliminaires. Un Panish vient le chercher. Il doit le conduire à la résidence du despote Targiiv.

CHAPITRE 8

Le matin, Tomkan et Veedro viennent chercher Roi Danton et Ronald Tekener. Le Jeu de la Vie va commencer. Ils les amènent sur un terrain dans la montagne puis repartent. Roi Danton a toujours dans sa poche la feuille où il a écrit son nom.

Sortuun, le jeune comte de Tjann, marche dans la nature en direction de la ville de Denguon. Le château du despote Targiiv s'y trouve. Il veut entrer en contact avec l'organisation résistante appelée Bourgeon. Il arrive dans la ville et descend à l'auberge

Lion et Épée, où il se présente sous un faux nom. Il dit être intéressé par la fille du patron de l'auberge.

En se déshabillant dans sa chambre, il trouve un étrange papier dans sa poche, mais ne peut déchiffrer ce qui est inscrit dessus. Le nom Ronald lui vient fugitivement à l'esprit. Il se rend dans une maison de bains.

Un homme entre de force pour le punir d'avoir insulté sa fille. Ils se battent. C'est l'aubergiste du *Lion et Épée*, Wrash. C'est lui que Sortuun est venu voir. Il dirige le Bourgeon. Ils se fixent rendez-vous le soir.

Quolar, l'échanson de Targiiv, l'informe que Sortuun est en ville. Ils abordent le sujet des techno-rebelles. Une fois seul, Targiiv, sous l'effet du vin, a l'étrange vision d'une armure pourvue d'aiguillons d'où s'écoule une substance blanche.

Reginald Bull parle avec un des Shana terraniens qui se consacre maintenant entièrement à l'Upanishad et ne veut pas retourner sur Terre. Les autres Shana apparaissent et tous rejettent Bull. Bull comprend qu'ils sont conditionnés par le gaz-code, qu'ils appellent le souffle d'Estartu. Ils disent qu'il doit être puni.

CHAPITRE 9

Sortuun amène une jeune femme dans sa chambre, mais il lui fait prendre un somnifère et pendant qu'elle dort, il sort. Il va au point de rendez-vous fixé par Wrash et utilise un détecteur de personne qu'il a développé à partir de vieux documents. Wrash est là avec plusieurs hommes. Ils partent ensemble.

Wrash dit que le grand coup est imminent. Sortuun lui montre son détecteur de personnes et dit qu'il a un plan pour se débarrasser du tyran sans trop de pertes humaines. Ils s'entendent.

Quolar informe Targiiv que selon des rumeurs, les techno-rebelles vont passer à l'action. Le pays était autrefois habité par un peuple qui pratiquait la technologie. Il est interdit de faire usage des documents restants, mais certains passent outre.

Reginald Bull est entouré par les quarante-huit Shana, ainsi que Graucum et des Panisha. Jo Polynese et Chimba sont aussi présents. Graucum accuse Bull d'être un opposant à la doctrine du Conflit Permanent et de commettre des sacrilèges. Le Guerrier Ijarkor doit décider de son sort.

CHAPITRE 10

Sortuun est accueilli par Quolar, qui s'est attiré le mécontentement du souverain. Quolar lui demande d'attendre dans une pièce, mais Sortuun assomme Quolar et le ligote. il va ensuite voir Targiiv. Il discute un moment avec lui puis repart.

Il retrouve Quolar et le force à lui obéir. Il retourne ensuite à l'auberge *Pichet et Cygne*. Tandis qu'il s'habille, les noms Roi Danton et Ronald Tekener lui effleurent l'esprit.

Targiiv a revêtu son armure et a une étrange vision d'un être avec une armure pourvue

d'aiguillons. Les noms Elfahd et Volcayr l'effleurent. Il s'attend à ce que ses hommes écrasent les techno-rebelles. Une explosion a lieu dans la caserne. Il se met à courir en frappant avec son épée.

CHAPITRE 11

Tandis que les techno-rebelles attendent, Sortuun et Wrash se rendent chez Targiiv. Sortuun s'étonne de développer autant de fourberie et de ruse. Des mines sont allumées, et la première explose. La révolution commence. Sortuun et Wrash traquent Targiiv et le retrouvent. Sortuun l'affronte, et Targiiv est assommé. Ils quittent la maison.

Peu à peu, Roi Danton (Sortuun) et Ronald Tekener (Wrash) – retrouvent leur véritable identité. Ils rejoignent les rebelles, puis leur environnement s'estompe. Targiiv est maintenant l'Elfahde Volcayr.

Salov apparaît auprès d'eux. Il dit que Volcayr est en train de mourir et qu'ils ont gagné la partie. Il les informe que sur ordre d'Ijarkor, Volcayr a été gavé du souffle d'Estartu, une surdose de gaz-code. Salov s'est arrangé pour que le Jeu de la Vie s'arrête avant la fin prévue – la mort de Targiiv. Salov repart avec le corps de Volcayr pour l'amener auprès d'Irmina Kotchistova

Après plusieurs jours, on vient chercher Reginald Bull et on l'amène à Mardakaan, dans le bâtiment où il était auparavant hébergé et où il est maintenant enfermé. Quelque temps plus tard, Irmina Kotchistova le rejoint, accusée de crime contre le Code, car elle a sauvé Volcayr avec le sérum anti-MC.

Volcayr revient à lui. Il est enfermé dans une cage de verre. Il considère la façon dont il a été sauvé comme un outrage au Code, même si elle lui a sauvé la vie. Il se libère et détruit toute trace du sérum.

CHAPITRE 12

Roi Danton et Ronald Tekener sont amenés dans la résidence à Mardakka où se trouvent beaucoup de Shana terraniens.

Le Panish Panisha Graucum arrive. Il annonce que Roi Danton et Ronald Tekener ont gagné le jeu, mais ils n'ont pas respecté les commandements du Code. Le fait que Targiiv/Volcayr ait survécu est pour lui une honte.

Une lumière apparaît avec le symbole de la Troisième Voie, un triangle avec trois flèches partant du centre et pointant vers l'extérieur. Le Guerrier Éternel Ijarkor s'exprime. Il confirme que Tekener et Danton sont bien les vainqueurs du jeu. Ils devront ensuite essayer d'atteindre la Porte du Roi, une des Portes Héraldiques de la galaxie Siom Som. Graucum doit les guider vers la première.

En revanche, Irmina Kotchistova et Reginald Bull, pour leurs crimes contre le Code, sont déclarés hors-la-loi, Toshins. Ils porteront une marque pendant neuf années de Mardakaan, soit cent années terriennes, et ne pourront quitter les Douze Galaxies. Ils seront considérés comme des parias.

Les quarante-huit Shana terraniens doivent être amenés sur le vaisseau d'Ijarkor. Volcayr doit aussi lui être amené.

Une marque circulaire rouge est apposée sur le front de Reginald Bull. Si on essaie de l'enlever ou de quitter les Douze Galaxies, elle explosera. Il en va de même avec Irmina qui, même avec ses facultés, n'arrive pas à s'en débarrasser. Ils pourront néanmoins se déplacer librement dans la sphère d'influence d'Estartu.

L'Explorateur, *l'Esculape* et le *Livingstone* se séparent du reste des vironefs.

Danton et Tekener attendent maintenant que Graucum se manifeste.

LES RÊVES DE COMANZATARA

Fascicule Perry Rhodan n° 1286
Comanzataras Träume (Peter Griese, avril 1986)

CHAPITRE 13

La vironef *Pont Arrière* s'est rendue dans la galaxie Siom Som, NGC 4503. Soudain, la propulsion cesse de fonctionner et un choc terrible ébranle le vaisseau. La vironacelle à l'intérieur de laquelle vit la Sigane Jizi Huzzel, une construction en forme de cuve, lui permet de s'en sortir. Elle est la seule survivante. Elle se retrouve près d'une planète, et elle réussit tant bien que mal à rejoindre la surface.

Jizi Huzzel baptise la planète Hulos. Elle s'installe dans une grotte. Alors qu'elle cherche à manger, elle est surprise par un robot en forme de cône, d'un demi-mètre de haut. C'est ce qui reste de Captain, l'intelligence virale qui commandait le *Pont Arrière*. Il a vu Comanzatara, une plante d'un mètre de haut et dotée de conscience, dériver dans l'espace.

Ils rejoignent la grotte, où Jizi Huzzel retrouve Comanzatara. La plante parle de ses rêves, de Reginald Bull, de Toshin. Elle dit que la marque de Toshin a été imposée à Reginald Bull et Irmina Kotchistova. Ils mourront s'ils tentent de quitter les Douze Galaxies et sont désormais considérés comme des parias, pour cent ans.

Comanzatara dit aussi que Roi Danton et Ronald Tekener ont été invités par le Guerrier Éternel Ijarkor à se rendre à la première Porte Héraldique de Siom Som.

CHAPITRE 14

Le *Laskat*, le *Lovely Boscyk* ainsi que trois cents segments du conglomerat de *l'Explorateur* sont en route, escortés par des vaisseaux ophaliens, puis un vaisseau composé de dix segments sphériques ainsi que douze vaisseaux-dômes des gardes du corps du Guerrier Éternel Ijarkor apparaissent. Les Ophaliens font demi-tour.

Roi Danton et Ronald Tekener veulent en savoir plus sur ce qui se passe dans les galaxies d'Estartu. Ijarkor les a envoyés pour rejoindre la Porte du Roi au centre de Siom Som. Ils sont appelés par un Elfahde, Farran, de la troupe du Guerrier Granjcar. Il exige que les deux porteurs de Permis agissent conformément à leur statut. Il leur reproche d'être rester en contact avec les Toshins. Ils doivent rejoindre le système de Z'ahtora où une nouvelle Porte Héraldique doit être inaugurée.

Quelque temps plus tôt, le *Laskat* s'est rendu sur la planète désertique Shadiin et a découvert une station Gorim détruite. Les vironautes ont été confrontés à la conscience

désincarnée du Quérion Laymonen qui les a informés que les Quérions étaient en conflit contre les Guerriers Éternels qui les appellent Gorims et que les Merveilles mettaient en danger le cosmonucléotide Dorifer.

Ronald Tekener veut prendre contact avec les Gorims.

L'escadre se déplace lentement vers le système de Z'ahtora. L'*Explorateur*, le *Livingstone* et l'*Esculape* les suivent à une demi-année-lumière de distance. Au centre de Siom Som s'étend une zone de calme sur trois mille années-lumière. Elle n'est toutefois pas complète.

Comanzatara cesse de parler. Elle est affaiblie. Jizi Huzzel s'occupe d'elle.

CHAPITRE 15

Jizi Huzzel se réveille dans sa grotte. Comanzatara est toujours là, mais Captain a disparu. Jizi part chercher de la terre et de l'eau pour la plante. Elle y passe la journée. Par le biais du transphone, un appareil lui permettant de communiquer de façon acoustique, Comanzatara raconte le rêve qu'elle a eu de Reginald Bull et Irmina Kotchistova.

Reginald Bull est en colère à cause de ce qui est arrivé. Une projection de Irmina Kotchistova est à son côté. Elle va remettre à Jo Polynese du sérum anti-MC pour qu'il le remette à Roi Danton et Ronald Tekener afin de les aider s'ils ont à utiliser leur Permis.

Le soir tombe sur Hulos. Jizi s'assure que les fruits de la planète sont comestibles. Comanzatara se remet à parler.

Le *Laskat*, le *Lovely Boscyk* et les autres vaisseaux s'approchent de la zone de calme. Un secteur est encore connecté à la trame psionique. Les lignes de champ entre les Portes Héraldiques neutralisent la trame psionique et constituent un réseau de transmetteurs fermé sur lui-même. La Porte du Roi est dans la zone centrale.

Les propulseurs à transitions ou linéaires devraient fonctionner dans la zone de calme mais ils ne détectent rien. Farran les appelle. Il les a amenés dans une enclave dans la zone de calme. Le royaume des Sept Soleils se situe là. Une Porte Héraldique doit être inaugurée par Danton et Tekener sur Pailliar, la deuxième planète du système de Z'ahtora. Cela comblera l'enclave.

Ils arrivent dans le système de Z'ahtora qui possède quatre planètes. Farran envoie un message comme quoi il transfère les porteurs de Permis au Gardien du Code Dokroed.

Dokroed, un être ornithoïde, dit à Ronald Tekener et Roi Danton de venir sur Pailliar. Ils peuvent prendre un compagnon chacun. Ils emmènent leurs femmes.

Comanzatara se tait. La nuit passe, puis la plante relate un nouveau rêve.

Reginald Bull et Irmina Kotchistova suivent les événements à distance. Ils voient Roi Danton, Ronald Tekener et leurs femmes quitter leurs vaisseaux. Reginald Bull se dirige vers le système de Z'ahtora, mais son vaisseau cesse de fonctionner. L'enclave a disparu, et la propulsion énerpsi ne fonctionne pas dans une zone de calme. Cela est dû au fait que Dokroed a activé les centrales énergétiques de la Porte Héraldique de Pailliar. Le secteur est désormais entièrement intégré à la zone de calme et la propulsion énerpsi ne fonctionne plus.

Jo Polynese part avec une corvette de l'*Explorateur* afin d'amener les fioles de sérum anti-

MC à Roi Danton et Ronald Tekener. Les deux Sigans sont avec lui. Le Vi de l'*Explorateur* montre des émissions officielles de Pailliar dont les habitants ont un corps en forme de ver d'un mètre et demi et une tête sans cou. Il existe six stations de production d'énergie en orbite. Des énergies psioniques s'en écoulent pour alimenter la Porte Héraldique.

Ils voient le vaisseau de Farran disparaître, utilisant manifestement un propulseur à transitions.

CHAPITRE 16

Comanzatara continue à parler à Jizi Huzzel de ses rêves.

Ronald Tekener, Roi Danton, Jennifer Thyron et Déméter parlent avec Dokroed, un gardien du Code du peuple des Somiens. Il leur annonce que le moment est venu de procéder au pré-amorçage de la Porte Héraldique. Il demande à ce que les dix mille vironautes qui accompagnent le *Lovely Boscyk* et le *Laskat* viennent sur Pailliar où ils seront reçus avec les honneurs.

Ronald Tekener l'interroge sur Stalker, mais il ne veut pas en parler.

La porte couvre un carré de plus de mille mètres sur mille à la surface de la planète et s'élève à deux kilomètres dans le ciel. Il y a sur la façade les sceaux héraldiques et, derrière, le poste de commande où travaillent des représentants du peuple des Nakks. La porte doit recevoir le nom de Porte des Terraniens.

Comanzatara se tait. Jizi est déprimée, elle se sent seule. La nuit passe. Comanzatara reste muette pendant plusieurs jours. Jizi découvre les restes de Captain, définitivement hors service. Elle prélève des cartouches d'énergie dans sa carcasse. Après une cinquantaine de jours, Comanzatara se remet à parler.

Reginald Bull joue aux échecs avec Irmina Kotchistova pour la énième fois, et c'est presque toujours elle qui gagne. Des ébranlements de structures se produisent soudain à proximité de l'*Explorateur*, de l'*Esculape*, du *Livingstone*. Ce sont trois vaisseaux à l'aspect délabré, qui disposent de propulseurs à transitions.

L'un d'eux s'approche, le *Sutaa*. Ils l'appellent, affirmant qu'ils sont des Toshins. Un inconnu répond qu'il en doute. Il voit plutôt en eux des chasseurs de Gorims. Il s'appelle Asphahant, c'est un Pailliarien. Il se montre plus amical en voyant la marque de Toshin sur le front de Bull.

L'*Explorateur*, l'*Esculape* et le *Livingstone* s'arriment au *Sutaa*. Une centaine de navires-robots apparaissent, qu'Asphahant qualifie de chasseurs de Gorims. Les deux autres vaisseaux flibustiers sont détruits. Le *Sutaa* et les trois navires disparaissent dans l'hyperespace.

Comanzatara relate un nouveau rêve.

L'ambiance entre Roi Danton, Ronald Tekener, Jennifer Thyron et Déméter est morose. Cela fait des semaines qu'ils attendent à la Porte Héraldique. Ils n'ont aucune nouvelle des autres vironautes. Un des Pailliariens, Philobero, se montre hostile envers eux. Lui et ses congénères Siromatur et Tarspanata ont joué un rôle important dans la construction de la porte.

Dokroed vient finalement les voir. le moment est venu.

Comanzatara cesse de parler. Une nuit passe, et au matin elle a disparu. Jizi se sent désespérément seule.

Les Shana terraniens Gerard Hoegener, Sandro Andretta et Oliver Grueter qui faisaient partie de l'équipage du *TS-114* sont à bord du vaisseau du Guerrier Éternel Ijarkor. Ils doivent faire leurs preuves dans une mission spéciale. Ils doivent suivre Ronald Tekener et Roi Danton qui vont franchir la Porte Héraldique en direction de la Porte du Roi.

DANS LA ZONE DE CALME DE SIOM SOM

Fascicule Perry Rhodan n° 1287
In der Kalmenzone von Siom (Peter Griese, avril 1986)

CHAPITRE 17

Luzian Bidpott s'adresse à sa compagne, Susa Ail, occupée à écrire avec un stylo dans un cahier. Elle l'ignore d'abord, puis révèle qu'elle écrit un roman d'amour, leur histoire. Ils se trouvent à l'intérieur du cyborg Jo Polynese.

Jo Polynese, ainsi que de nombreux autres vironautes, sont amenés auprès de la Porte Héraldique de Pailliar qui s'élève à deux kilomètres de hauteur. Jo voit un glisseur arriver avec Tekener, Danton, Jennifer Thyron, Déméter et Dokroed. Il voit également passer deux êtres faisant penser à des gastéropodes surdimensionnés, marchant debout et sans véritable coquilles avec six paires de bras. Ce sont des Nakks. Ils sont sourds, aveugles et muets et utilisent des appareils, des masques sonoptiques, pour percevoir leur environnement.

Roi Danton et ses compagnons sont en compagnie de l'Héraldiste Philobero, de l'architecte de la Porte Tarspanata et de l'ingénieur Siromatur. Philobero se montre hautain, mais Tekener le rabroue. Ils arrivent dans la salle de la vérité. Des images s'affichent sur un mur, évoquant un dessin animé. Cela relate l'histoire de Pailliar jusqu'à la conquête de l'espace.

Leurs vaisseaux se posent sur un monde où vivent des Somiens. La projection montre le Guerrier Éternel Nastjor serrer la main d'un Pailliarien. Le Guerrier Éternel offre la propulsion énerpsi. Après plusieurs siècles sous l'égide des Guerriers Éternels, le royaume des Sept Soleils voit le jour. Le Guerrier Éternel Granjcar les a jugé dignes et les Portes Héraldiques ont finalement été construites pour se déplacer dans la zone de calme.

Tekener affirme que le cadeau des Guerriers Éternels, le propulseur énerpsi, et les Portes Héraldiques servent uniquement à rendre les Pailliaris dépendants. Pour Philobero, c'est un sacrilège.

Philobero parle de son congénère Asphahant qui prétendait connaître un système permettant de naviguer dans la zone de calme. Il a été banni par le Gardien du Code en tant qu'hérétique.

Dokroed affirme que le nom de la porte sera la Porte des Terraniens.

CHAPITRE 18

Dokroed les conduit au poste de commandement principal d'où est contrôlée la Porte

Héraldique. Des Nakks y travaillent. Eux seuls sont capables de faire fonctionner la porte.

Dokroed ordonne aux trois Pailliaris de partir. Il explique que les Nakks ne sont pas originaires des galaxies d'Estartu, il ignore leur origine exacte. La porte est prête à être consacrée.

Tous les vironautes présents, dont Jo Polynese avec les deux Sigans, sont placés à l'écart. Sur un écran, ils voient Ronald Tekener et Roi Danton s'approcher de la porte. Ils mettent leur Permis et brisent des fioles contre la porte, accomplissant ainsi la consécration.

Dokroed annonce alors que les porteurs de Permis et leurs compagnes, leurs « concubines spirituelles », vont franchir la Porte des Terraniens, suivis par les vironautes et les gardes du Guerrier Éternel.

Les vironautes passent aussi la porte, mais ils n'arrivent pas au même endroit que Roi Danton et les autres.

CHAPITRE 19

L'*Explorateur*, l'*Esculape* et le *Livingstone* ont été emmenés au sein de la zone de calme et ils ne disposent pas de propulseurs adaptés pour s'y déplacer. Asphahant les appelle et affirme qu'ils sont maintenant en sécurité. Ils se dirigent vers une étoile bleue, le Refuge de la Vérité. Une base se situe dans l'atmosphère de méthane de la planète géante Gallenstein. Des représentants de nombreux peuples y sont présents.

Ils effectuent une nouvelle transition. Le *Sutaa* s'arrime à la station Gallenstein A où sont déjà fixés de nombreux vaisseaux. Ils sont accueillis par plusieurs êtres, dont un Somien, Remkeor. Il a fui les siens à cause de diverses violations du Code.

Asphahant explique qu'il était autrefois un Héraldiste, chargé de concevoir les sceaux des Portes Héraldiques du royaume des Sept Soleils, le domaine des Pailliaris. Il a fui après avoir réalisé la vérité, à savoir que son peuple maîtrisait autrefois la navigation spatiale et que l'histoire a été falsifiée.

Ils ont été littéralement enfermés par Nastjor. Pour Asphahant, les Guerriers Éternels, par la doctrine du Conflit Permanent, se préparent à plus qu'une guerre galactique. L'adversaire légendaire des Guerriers Éternels s'appelle le Desotho, mais personne ne sait qui il est vraiment. Asphahant a retrouvé sa trace.

On signale soudain l'arrivée de chasseurs de Gorims.

CHAPITRE 20

Sur la station Gallenstein A, Remkeor reproche à Asphahant d'avoir attiré ici les chasseurs de Gorims. Bull affirme que c'est Remkeor le traître car il est bourré de gaz-code. Il s'enfuit. Reginald Bull, Irmina Kotchistova et Asphahant rejoignent le *Sutaa* qui décolle en urgence. Ils partent en direction de Cursaafhar, un cimetière spatial.

Les vironautes, dont Jo Polynese et les deux Sigans arrivent à la Porte de Furamo sur une planète sans nom, mais Roi Danton et ses compagnons sont ailleurs. Une guerre semble faire rage sur ce monde. Des gardes et des robots prennent en charge les arrivants. Ils sont amenés dans une caverne subplanétaire. Trois jours s'écoulent. Certains sont soumis à des tests.

Roi Danton et ses compagnons constatent qu'ils sont arrivés seuls à destination. Trois Somiens les accueillent. Lagoeur leur dit qu'ils sont arrivés sur la planète Pruugh par la Porte de Sapphad. Roi Danton et Ronald Tekener qui portent leur Poing du Guerrier en permanence sont de plus en plus affectés par les molécules-codes.

La situation est délicate sur la planète. Les Pruughiens, qui sont semblables à des Humains, sont en conflit avec un autre peuple, mais ils ne veulent pas se battre. Ils ne veulent pas de la philosophie du Conflit Permanent qu'on veut leur imposer, ce qui est une insulte au Code. Roi Danton et Ronald Tekener affirment que les Pruughiens doivent se battre.

Jennifer Thyron et Déméter décident d'agir.

CHAPITRE 21

Dokroed, qui avait accompagné les vironautes à la Porte de Furamo, utilise de nouveau la porte pour se rendre sur Pruugh. Jo Polynese le suit discrètement avec les deux Sigans.

Le soir, Roi Danton et Ronald Tekener, qui se sentent comme des Guerriers Éternels, dînent. Jennifer Thyron et Déméter ont mis au point un plan. En jouant sur la séduction, Déméter amène Roi Danton à l'embrasser et ils couchent ensemble. À cette occasion, il enlève le Poing du Guerrier.

Jennifer Thyron fait de même avec Ronald Tekener. Les deux Permis semblent avoir disparu. Lagoeur est perplexe devant la situation. Quand les Permis sont retrouvés, Ronald Tekener et Roi Danton qui ont recouvré leur esprit refusent de les remettre. Ils participent à des négociations avec les Pruughiens. Ils disent qu'ils agissent correctement. Des Somiens font leur entrée.

Les deux Sigans qui ont sur eux des fioles de sérum anti-MC quittent Jo Polynese alors que celui-ci se retrouve face aux Shana Sandro Andretta et Oliver Grueter. Il est tué par eux.

Susa Ail contacte Jennifer Thyron, et Luzian Bidpott Déméter. Danton et Tekener les rejoignent. Une réunion va avoir lieu avec Dokroed. Le Somien décide que les porteurs de Permis n'ont pas réussi l'examen de Pruugh et doivent se présenter à la Porte de Sapphad.

LA PORTE DES BARBARES

Fascicule Perry Rhodan n° 1288
Das Barbarentor (H.G. Francis, avril 1986)

CHAPITRE 22

Dokroed arrive avec les Galactes sur un monde tropical, Camat. Il disparaît soudain, de même que Déméter, Jennifer et Roi Danton. Lizian Bidpott et Susa Ail se retrouvent seuls avec Ronald Tekener. Une grande ombre en mouvement apparaît, en forme de saurien volant. C'est en fait une construction artificielle avec des dizaines d'humanoïdes à bord. Ils leur tirent dessus, puis ils s'éloignent.

Les sceaux héraldiques sur la Porte Héraldique montrent l'évolution des habitants de ce monde, les Camaters. Ceux-ci ne mesurent qu'un mètre environ. Ils ont un crâne en forme de croissant et deux yeux qui se déplacent sur la peau. Les Somiens cherchent à endiguer

leur développement religieux.

Tekener et les Sigans partent à la recherche de leurs compagnons. Ils arrivent dans une savane et suivent une sorte de temple de verre qui se déplace. L'aéronef les attaque de nouveau, puis s'éloigne. Le temple disparaît derrière les collines.

Le temple se dresse en fait sur le dos d'un énorme animal qui se déplace. Trois silhouettes humaines sont visibles à l'intérieur.

Des Camaters essaient de détacher les lianes qui pendent sur les côtés, en fait des cordons musculaires. Le temple a été attaché sur la carapace dorsale de l'animal contre leur volonté.

Les Galactes arrivent à disloquer le temple de verre.

Roi Danton, Déméter et Jennifer Thyron sont libérés. Dokroed apparaît et leur dit qu'ils vont partir.

CHAPITRE 23

Ils se matérialisent dans la Porte des Barbares sur la planète Mliron. Des sceaux héraldiques leur montrent l'histoire de la planète de façon accélérée. Mliron est la première des deux planètes du soleil T'hidda. Les Somiens ont colonisé le système des millénaires auparavant.

La population se compose aujourd'hui pour un quart de Somiens. Les Mlironiens, des humanoïdes de deux mètres de haut remarquablement minces, refusent de reconnaître le Code des Guerriers. Pour eux, selon une légende, le héros Desotho reviendra un jour.

Dokroed laisse les Galactes seuls tandis qu'ils visitent la ville. Mlironiens et Somiens sont censés vivre en harmonie, mais les Mlironiens vivent plutôt dans une sorte de ghetto.

Le prêtre Ropha Khertrai est jeté dans la rue et dans la boue après avoir été frappé. Il est ramassé par un cocher. Il l'emmène dans son chariot jusque chez lui. Sa femme est choquée en reconnaissant le prêtre. Ropha Khertrai revient à lui, et repart.

Istra Feta, médiatrice entre Somiens et Mlironiens, prend contact avec les Galactes. Elle leur apprend que suite aux interventions génétiques des Somiens, elle ne possède pas de caractères sexuels secondaires. Si elle veut avoir des enfants, elle doit demander la permission pour que l'infertilité soit inversée.

Beaucoup de Mlironiens préfèrent vivre dans la nature, car les Somiens interviennent dans tous les domaines de la vie. Ils se rendent à une auberge. Elle les guide ensuite à un temple où s'exprime le prêtre Ropha Khertrai, vénéré par tous. Il clame que les sceaux héraldiques racontent des mensonges. Les Mlironiens connaissaient autrefois la navigation spatiale, mais les Somiens les ont réduits en esclavage.

Ils étaient aidés par ceux que les Somiens appellent avec mépris les Gorims et qui avaient établi une base sur cette planète. Les Somiens cherchent en vain cette station Gorim.

Un des élèves des Gorims était le Desotho, devenu une légende pour eux. Il a été exilé dans le Labyrinthe Orphique de Trovenoor.

Feta invite les Galactes chez elle. Ils décident de rechercher la station Gorim.

CHAPITRE 24

Ropha Khertrai prononce un sermon dans le temple et parle contre les Somiens. Après cela, de nombreuses personnes viennent le voir.

Istra Feta arrive. Elle lui explique que les étrangers veulent voir la station Gorim. Ils quittent le temple ensemble, bien que le couvre-feu ait commencé. Des gardes approchent. Feta met en avant son rang de médiatrice entre Somiens et Mlironiens. Le prêtre est sous sa protection. Les gardes s'en vont.

Ils rejoignent Roi Danton et ses compagnons. Ropha Khertrai va se rendre à la station Gorim en emmenant les deux Sigans. Ils auront un compagnon, Mani Wooren, de la sécurité de l'état, un Mlironien antipathique.

Ils partent à bord d'un dirigeable qui se dirige vers le nord. Il y a aussi des glisseurs dans le ciel, mais uniquement occupés par des Somiens. Les vironautes constatent que la civilisation des Mlironiens a tendance à régresser.

Le dirigeable se pose finalement dans une petite ville de la jungle. Wooren les quitte et rejoint les Somiens. Les vironautes, Ropha Khertrai et Istra Feta poursuivent leur route en train.

Ils arrivent dans un village primitif et sont accueillis par Gores Thybor, le maître des lieux. Ropha Khertrai dit qu'ils veulent aller à la station Gorim, mais Gores Thybor répond qu'il faut attendre. Mani Wooren était là il y a deux heures, et il a tué une femme. Les villageois sont contents de voir un prêtre.

Le lendemain, ils poursuivent leur route sur le dos d'un saurien domestique, conduit par Gores Thybor. Il y a des glisseurs somiens partout, manifestement à la recherche de la station Gorim. Ils s'installent dans une grotte. Un glisseur avec deux Somiens et Wooren approche, mais un système de diversion, des arbres qui se déplacent et une fumée au loin, détourne leur attention. Ils poursuivent leur chemin vers un bateau.

CHAPITRE 25

Ils arrivent près de la station qui ressemble à une énorme main posée sur le sol. Elle se situe au fond d'un canyon étroit. De nombreuses personnes évoluent autour, équipant la station de propulseurs à transitions. Les Sigans ont la stupeur de voir apparaître Reginald Bull. Il est également surpris de les rencontrer. Il explique comment *l'Esculape*, *l'Explorateur* et le *Livingstone* se sont joints aux nomades de l'espace d'Asphahant. Ils sont en route pour le cimetière spatial de Cursaafhar. Ils veulent emmener la station hors de la zone de calme.

Reginald Bull va discuter avec Ropha Khertrai. Il l'amène dans la station où il lui montre un enregistrement, l'hologramme d'un Quérion. Il explique que les Guerriers Éternels perturbent délibérément le Code Moral afin de déclencher une réaction de Dorifer et d'inciter le cosmonucléotide à émettre certains Messagers. Le Quérion a mis en garde les Mlironiens contre le fait de se laisser contraindre par les Guerriers Éternels dans le Conflit Permanent.

Bull va quitter la planète avec la station Gorim.

Roi Danton et ses compagnons, ainsi qu'Istra Feta, continuent leur voyage à travers la région équatoriale. Là, les Mlironiens vivent dans des conditions primitives.

Après trois jours, ils retournent dans la ville au pied de la Porte des Barbares. Ils sont conduits auprès de deux Somiens, Dokroed et Amrogk. Les Galactes insistent pour qu'Istra Feta assiste à leur entretien.

Les Somiens veulent savoir comment les porteurs de Permis procéderaient pour faire des Mlironiens de fidèles acolytes. Roi Danton répond qu'ils leur donneraient la souveraineté. Les Somiens disent qu'ils ont réussi l'épreuve. Ils sont mûrs pour rencontrer le Guerrier Éternel Ijarkor à la Porte du Roi.

Ropha Khertrai est finalement convaincu qu'il est juste de déplacer la station Gorim. Il repart en bateau avec les deux Sigans. Il arrive dans un petit village et prononce un sermon. Dans la montagne, des glisseurs somiens continuent à chercher la station Gorim.

La forêt vierge s'ouvre soudain, des arbres sont projetés au loin alors que la station Gorim s'élève dans le ciel et disparaît. Les Somiens essaient en vain de l'arrêter.

Deux jours plus tard, Ropha Khertrai et les deux Sigans sont à la Porte des Barbares. Istra Feta, joyeuse, les accueille. Elle explique que les Somiens leur ont donné la pleine souveraineté. Ils retrouvent Roi Danton et ses compagnons.

Un serviteur informe Ropha Khertrai que Mani Wooren va être pendu. Le prêtre se précipite et empêche l'exécution sommaire. Il veut qu'il soit jugé devant un tribunal de façon civilisée. Il insiste sur le fait que les Somiens les considèrent comme des barbares, d'où le nom de la porte.

Peu après, Roi Danton et ses compagnons sont conduits à la Porte des Barbares et doivent se préparer à rencontrer Ijarkor.