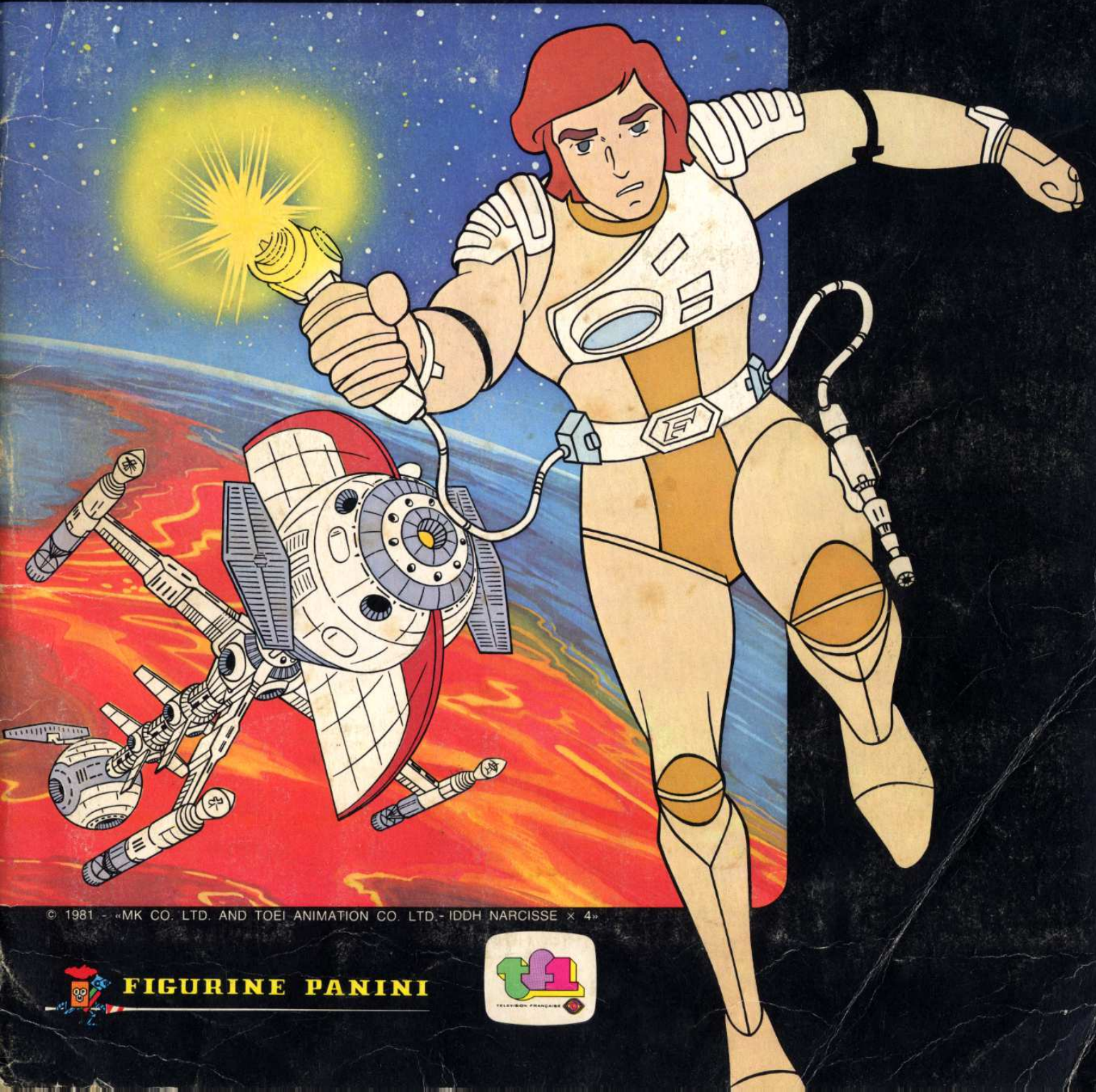


CAPTAINE FLAM



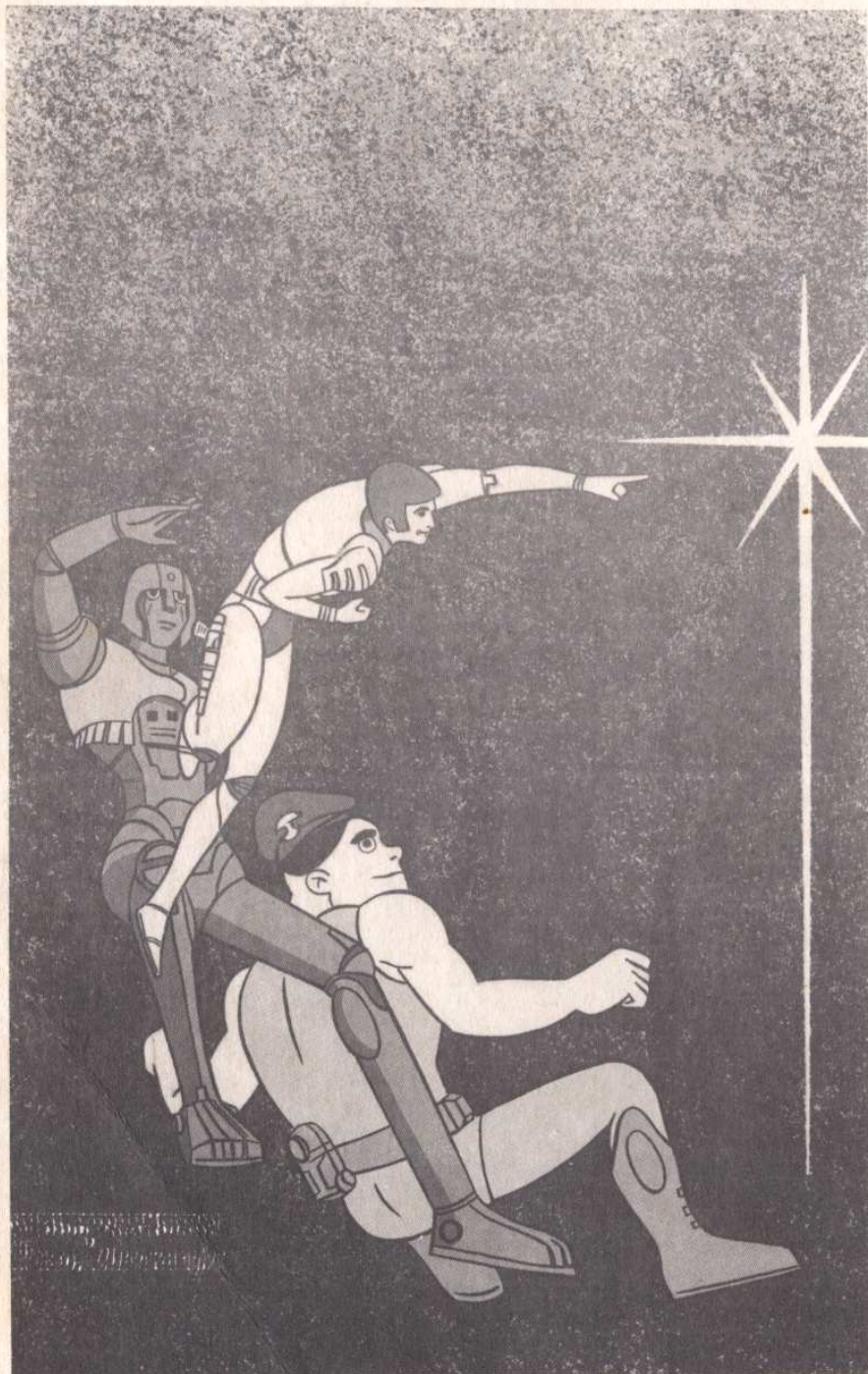
© 1981 - «MK CO. LTD. AND TOEI ANIMATION CO. LTD. - IDDH NARCISSE × 4»



FIGURINE PANINI



LE HEROS DE L'ESPACE



Il y a du nouveau dans le vaste panorama du dessin animé japonais: une nouveauté qui serait plutôt, en fait, un retour à la tradition. Après le déferlement des robots spatiaux appelés à sauver un univers qui place son ultime espoir en ces personnages n'ayant plus rien d'humain, on voit en effet se dessiner un retour en grand style à la science-fiction classique.

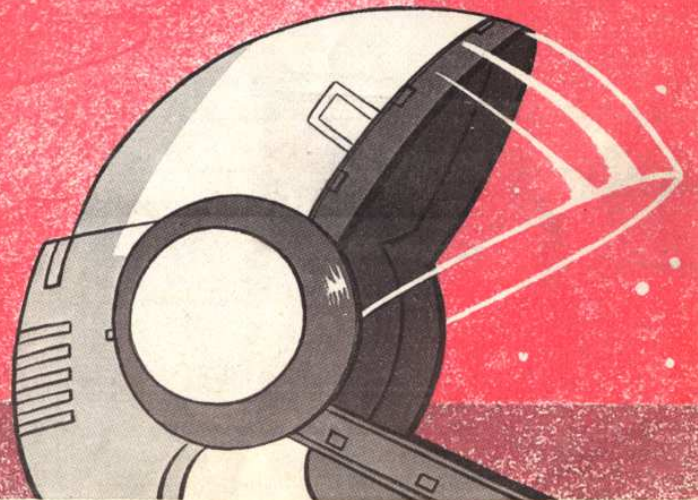
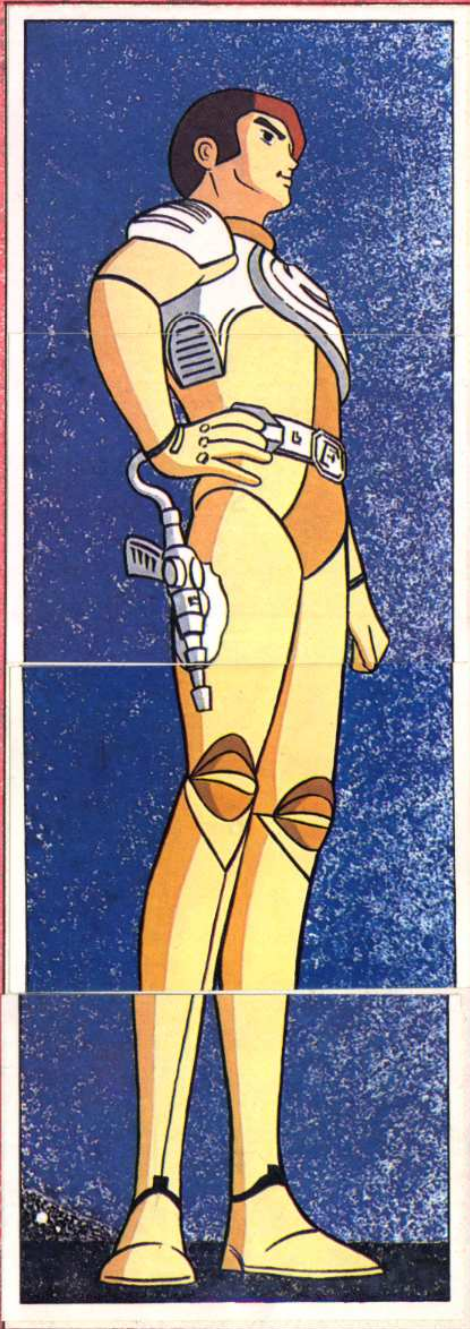
Et «Capitaine Flam» est justement un des chefs-d'oeuvre du genre. Le livre, écrit autour des années quarante par Edmond Hamilton, a enthousiasmé plusieurs générations de jeunes Américains. Tant par l'esprit que par le dessin, la série télévisée en cinquante-deux épisodes qui en a été extraite (et dont vous retrouverez dans cet album les épisodes les plus marquants) s'apparente plus à «2001: l'odyssée de l'espace», un des classiques du cinéma, qu'à la galerie de monstres spatiaux des autres dessins animés. Ici, le personnage principal est un véritable héros et non un jeune homme inexpérimenté appelé à sauver l'humanité.

Versé en géologie, en chimie et en biologie, Capitaine Flam est tout à la fois un astronaute, un redresseur de torts, un astrophysicien et même, à l'occasion, un meneur d'hommes. Mais sa véritable vocation, c'est l'espace et ses mystères, ses distances incommensurables et ses zones inexplorées où l'on goûte encore la saveur de l'aventure.

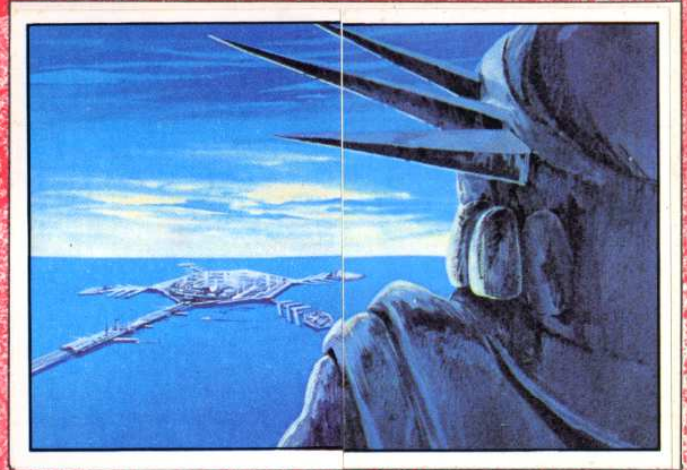
Autour de lui, sur le Cyberlabe, gravitent quelques personnages sympathiques et hors du commun: Mala, l'androïde «boule de gomme», capable de prendre les apparences les plus variées; Grag, un robot pas comme les autres, tant par sa taille que par ses facultés intellectuelles; le Professeur Simon, cerveau vivant qui, protégé dans un container, accompagne Flam dans ses voyages et lui apporte ses lumières sur les questions scientifiques les plus complexes; et puis la belle et dynamique Joan Landor, qu'une affectueuse amitié lie au Capitaine; sans oublier, enfin, le jeune et entreprenant Ken Scott, émule en herbe du valeureux héros de l'espace.



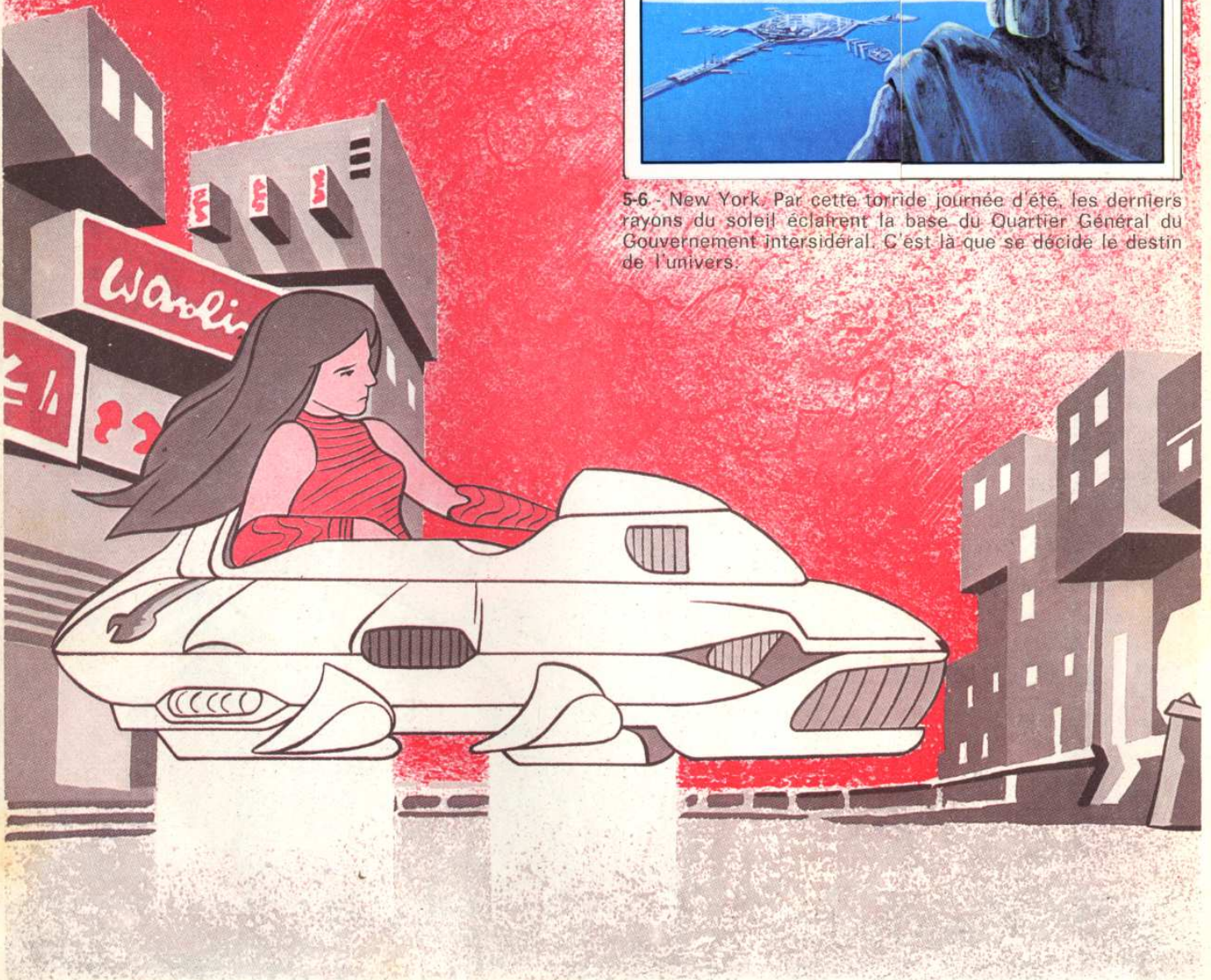
CAPITANE FLAM

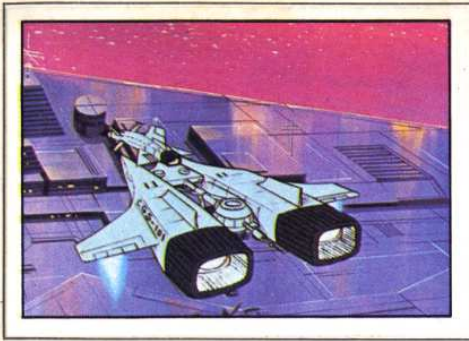


L'EMPEREUR DE L'ESPACE



5-6 - New York. Par cette torride journée d'été, les derniers rayons du soleil éclairent la base du Quartier Général du Gouvernement intersidéral. C'est là que se décide le destin de l'univers.





7 - Un vaisseau spatial descend sur la rampe d'atterrissage, rentrant d'une mission d'importance vitale dans l'espace interstellaire.



8 - Non loin, sur un édifice dominant la ville, quelqu'un attend avec impatience de pouvoir interroger le pilote de ce vaisseau.



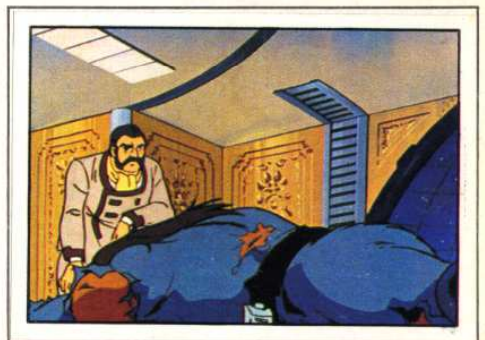
9 - C'est Cashoo, le président du gouvernement. Il a envoyé quelques-uns de ses hommes les plus sûrs à Mégara, planète perdue dans une...



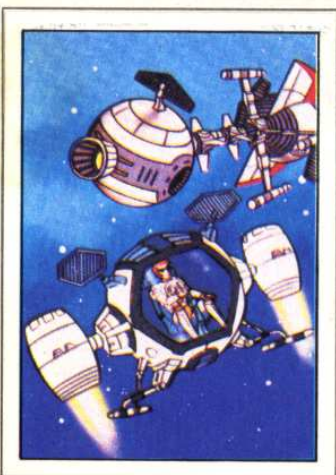
10 - ...lointaine galaxie, où se passent d'étranges phénomènes. Mais au lieu de l'agent Peterson, Cashoo voit apparaître un homme-singe...



11 - ...aux vêtements en loques, qui murmure d'une voix rauque: «Empereur de l'espace... Rétrogradation de l'espace...», avant de...



12 - ...s'écrouter à terre, mort. Scrutant son visage, Cashoo finit par reconnaître, monstrueusement déformés, les traits de l'agent Peterson!



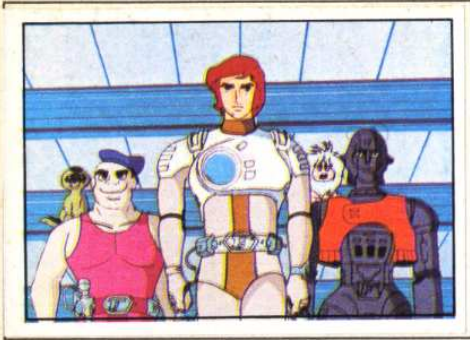
13 - Un seul homme peut percer ce mystère: le Capitaine Flam! Cashoo appelle son vaisseau...



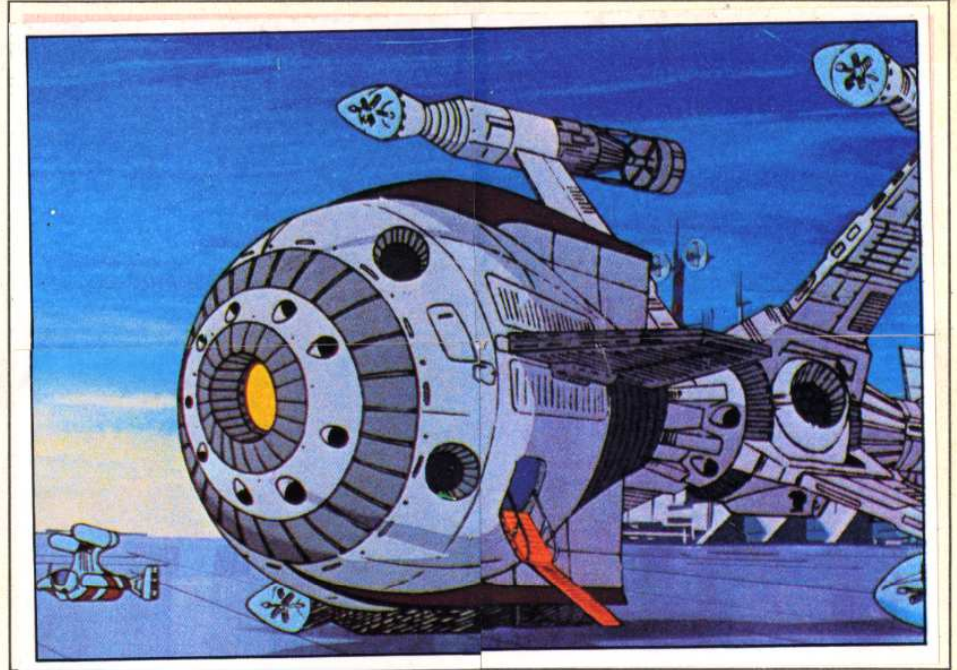
14 - ...spatial et le héros de mille batailles de l'espace arrive aussitôt, à vitesse supersonique.



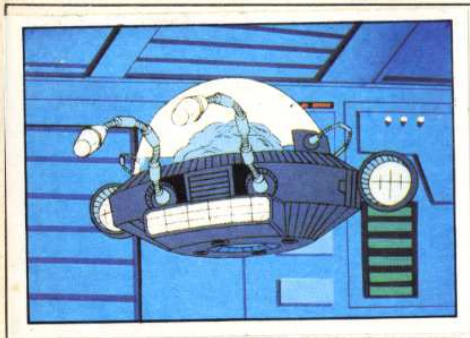
15-16 - «Il semble — dit le président — qu'à Mégara, quelqu'un qui se fait appeler l'Empereur de l'espace soit en train de prendre le pouvoir en répandant une maladie épouvantable!»



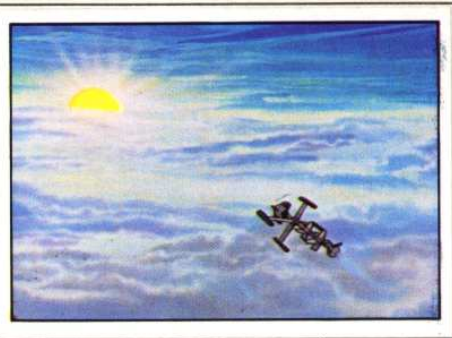
17 - Flam n'a pas besoin d'en savoir plus: suivi des fidèles Grag et Mala, et de Li-maille et Frégolo, les animaux lunaires porte-bonheur,...



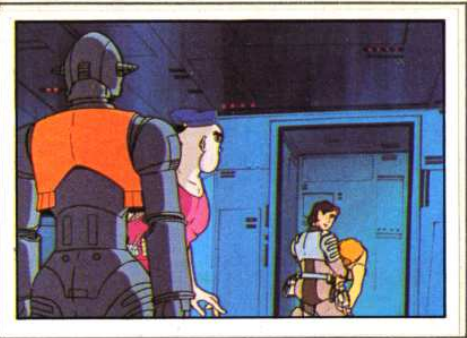
18/21 - ...il va vers le Cyberlab, son merveilleux vaisseau spatial qui lui permet de voyager à une vitesse inimaginable.



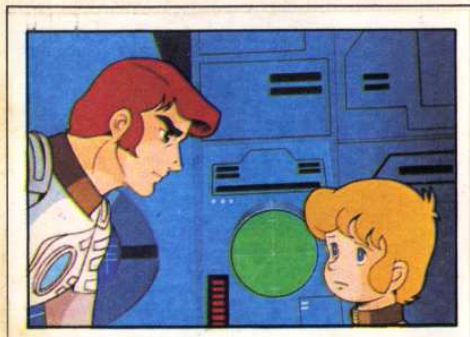
22 - A bord se trouve aussi le Professeur Simon: c'est, abrité dans un « container volant », le cerveau d'un savant mort accidentellement.



23 - A une vitesse supersonique, le Cyberlab fend l'atmosphère, en direction d'une zone lointaine de l'univers. Mais à bord il y a un...



24 - ...passager clandestin: s'apercevant que le poids est plus lourd que d'habitude, Flam a vite fait de découvrir un très jeune clandestin.



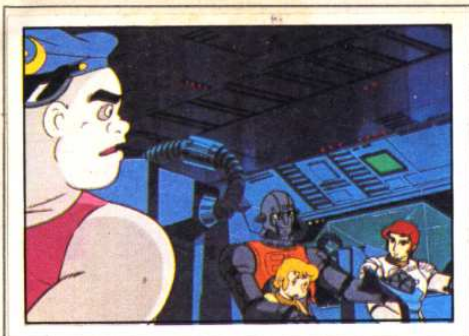
25 - « Je suis Ken Scott, je veux devenir un héros comme toi! Moi aussi je suis seul au monde, mes parents sont morts! », dit crânement l'enfant.



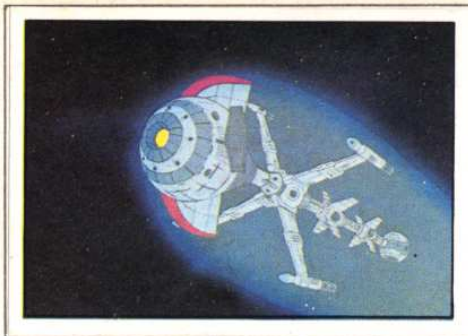
26 - Cela rappelle au Capitaine le tragique accident spatial où ses propres parents ont trouvé la mort. Lui-même, encore au berceau,...



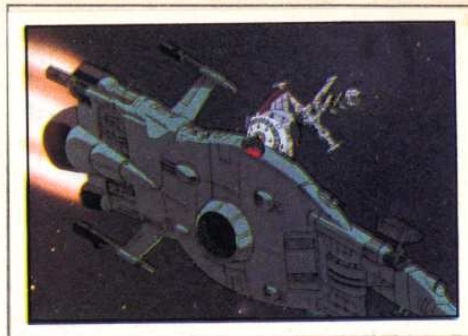
27 - ... fut confié à Grag et Mala, le robot et l'androïde construits par son père, qui était un célèbre électronicien et astrophysicien.



28 - Mais laissons là souvenirs et mélancolie. Ken a l'air dégourdi: pourquoi ne pas l'intégrer à l'équipage pour cette expédition?



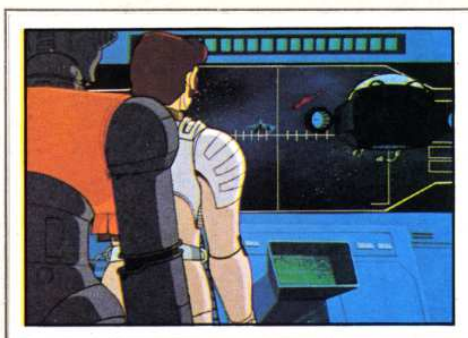
29 - On branche le pilote automatique pour le vol hyper-spatial. Le Cyberlabe vole à une vitesse de 1500 années-lumière par seconde!



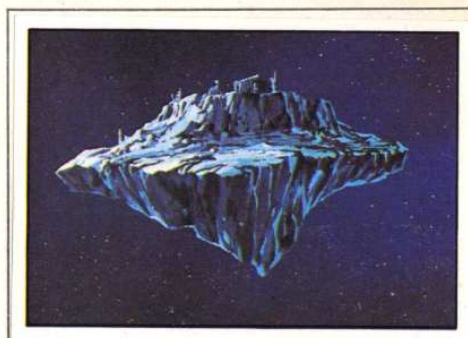
30 - Mais alors que le Cyberlabe approche de Mégara, un vaisseau spatial apparaît à l'horizon et se met à lui tirer dessus.



31 - «Suivons-le! — ordonne Flam à Grag — Peut-être arriverons-nous à capturer l'Empereur de l'espace en personne, ou l'un des siens!»



32 - Le vaisseau ennemi se rapproche d'une planète. « C'est le satellite Noon, qui s'est détaché de Mégara il y a très longtemps », explique Flam.



33 - Dans l'obscurité de la nuit sidérale se dessine la forme du satellite vers lequel le vaisseau-pirate descend, immédiatement suivi par le...



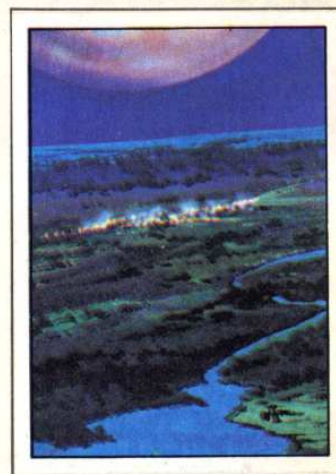
34 - ... Cyberlabe. Une minute après, Flam et Grag entrent, l'arme au poing, dans le repaire ennemi.



35 - Son seul occupant est le pilote: vité immobilisé, il est contraint de parler. Après quoi...



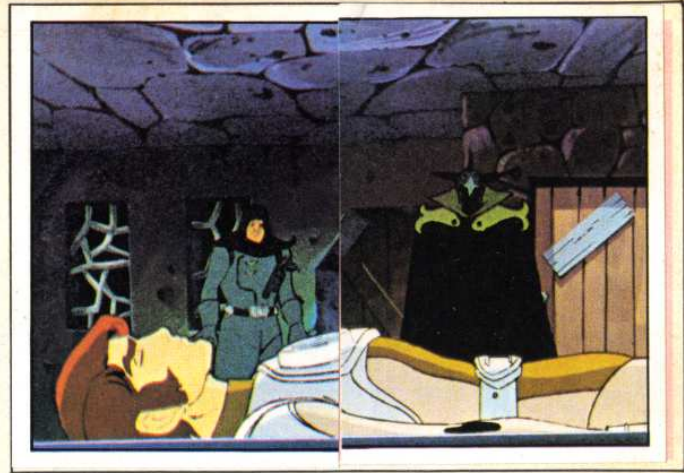
36 - ... Mala, qui peut prendre toutes les formes, se mimétise avec leur prisonnier.



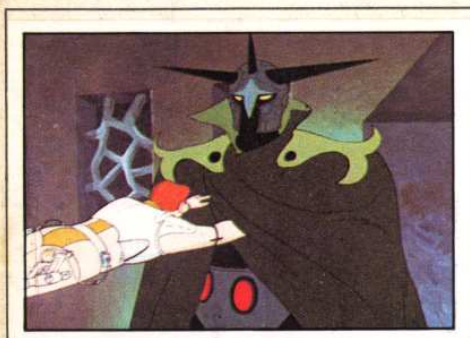
37 - Celui-ci avait rendez-vous le soir même avec l'Empereur de l'espace dans la capitale de Mégara!



38-39 - Dans la capitale, les ultimes descendants de l'antique civilisation de Mégara se promènent tranquillement entre des constructions typiquement terriennes. Mais ce spectacle étonnant ne...



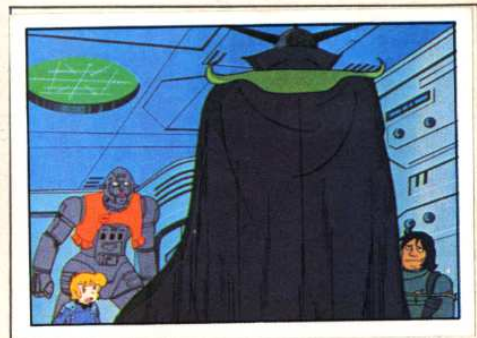
40-41 - ...distrain pas Flam et Grag de leur mission. Dans une cabane de la banlieue de la ville, l'Empereur de l'espace attend l'homme qui doit lui remettre la «dépouille mortelle» de Flam!



42 - Dès que l'Empereur entre dans la pièce, Flam se jette sur lui et découvre qu'il est fait d'une substance immatérielle et qu'on ne...



43 - ...peut donc le toucher! «A présent, — ricane l'Empereur — je vois bien que mon envoyé n'était pas assez fort pour arriver à...



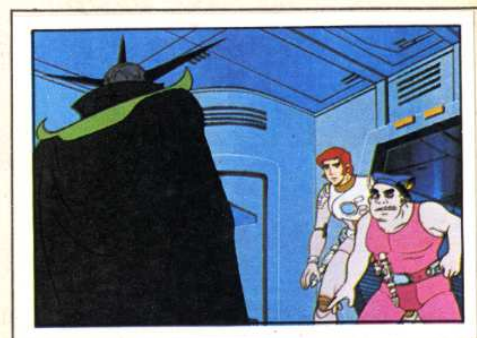
44 - ...te vaincre. On se retrouvera une autre fois, Capitaine Flam!» Et il disparaît en traversant un des murs de la cabane.



45 - Mais avant de partir, il a un compte à régler. Il va au Cyberlab, où se trouve l'homme qui a failli, il pointe son revolver sur lui...

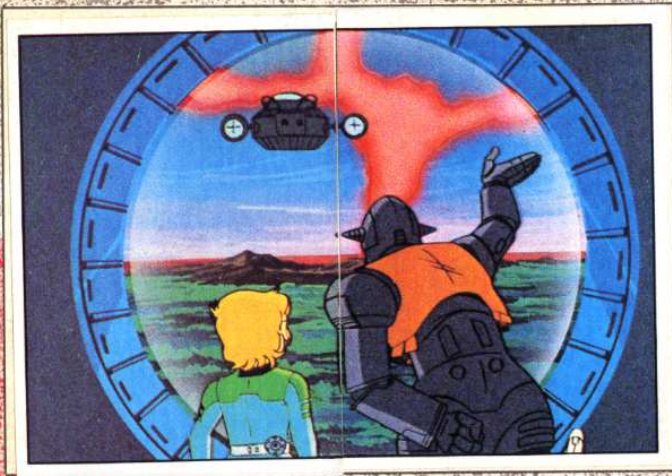


46 - ...et tire: «Ça t'apprendra à ne pas tenir tes promesses!» Flam et Grag font irruption au même instant mais ne parviennent pas...

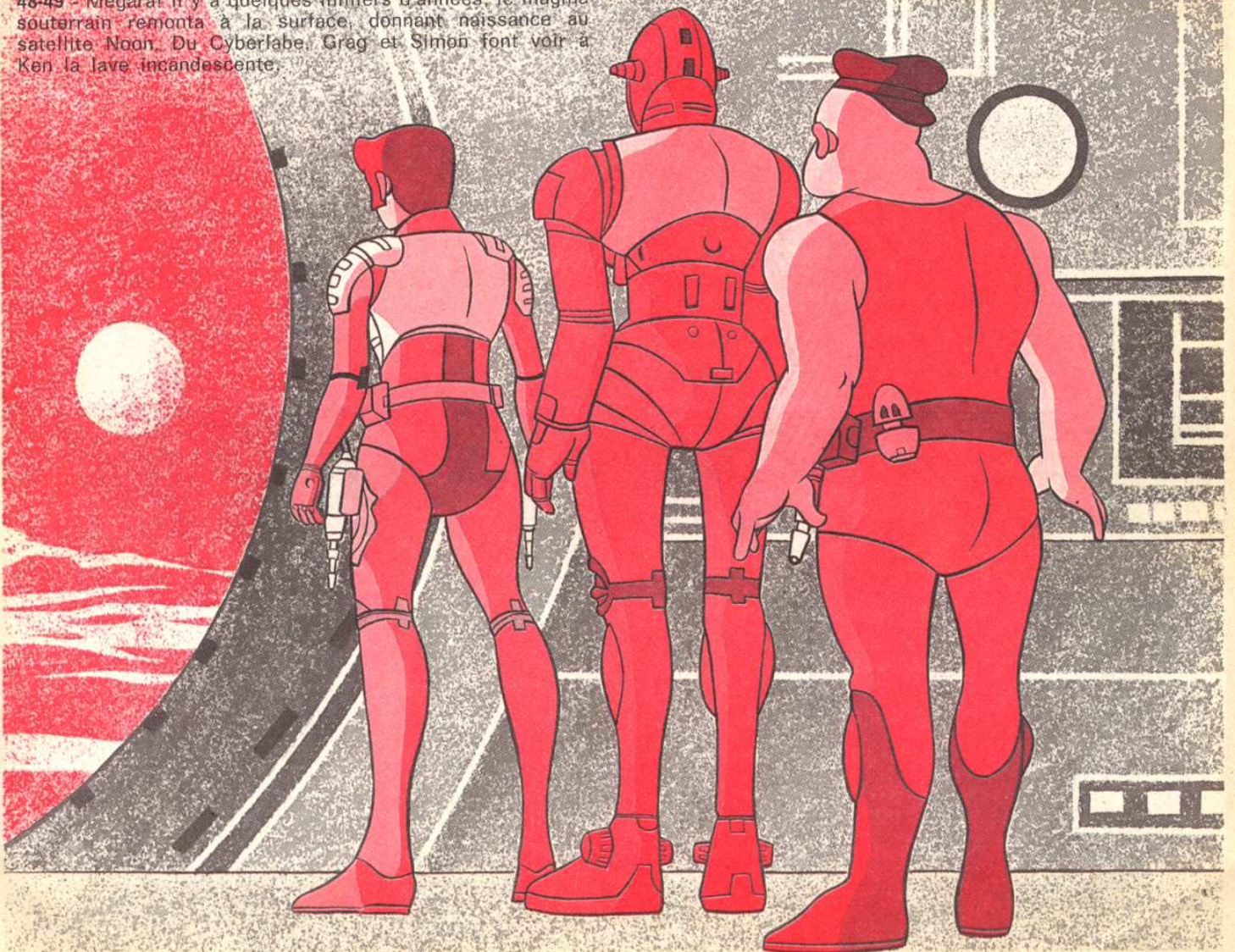


47 - ...à s'emparer du mystérieux personnage: l'Empereur a des armes contre lesquelles le courage et l'astuce sont impuissants.

LA PRISON DE LA MER DE FEU

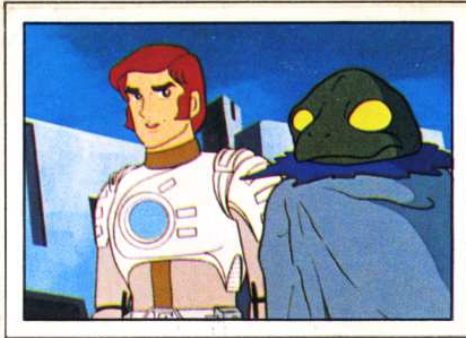


48-49 - Mégara! Il y a quelques milliers d'années, le magma souterrain remonta à la surface, donnant naissance au satellite Noon. Du Cyberlabo, Grag et Simon font voir à Ken la lave incandescente.





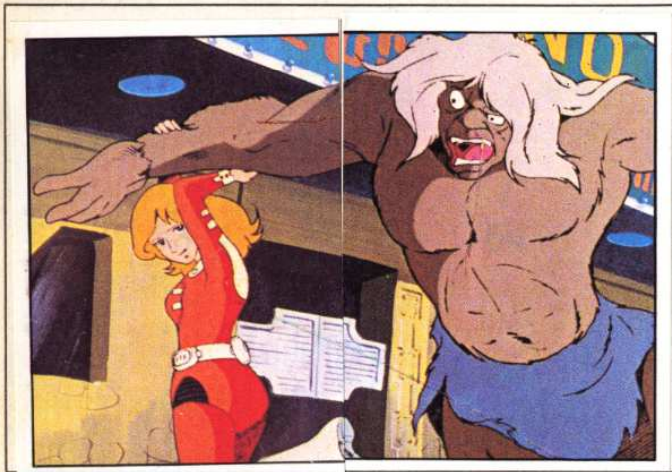
50 - Laissant leurs amis sur le vaisseau, Flam et Mala vont en ville sous l'aspect parfaitement imité des habitants de Mégara.



51 - Flam est attendu par des personnages très importants. Quant à Mala, il va essayer de se faire enrôler dans l'armée de l'Empereur.



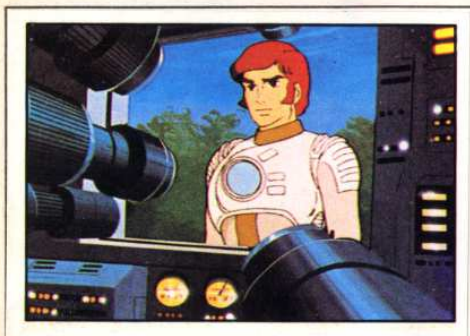
52 - Mais une chose monstrueuse est en train de se passer dans la rue principale: un passant à l'apparence tout à fait humaine est en...



53-54 - ...train de se transformer en singe déchaîné. Mais l'homme ainsi frappé par la « rétrogradation de l'espèce » trouve sur sa route une jeune fille qui ne manque pas de sang-froid. Par la...



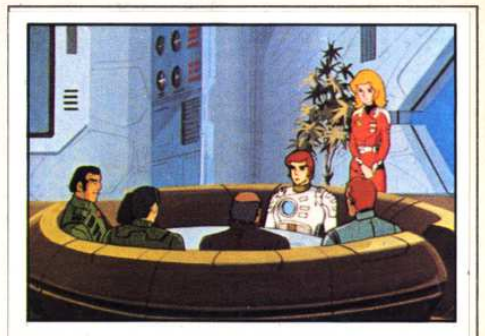
55-56 - ...douceur, elle réussit à le maîtriser jusqu'à l'arrivée d'une aéro-ambulance, toutes sirènes en action. Dans toute la ville il y a d'innombrables cas de cette funeste maladie.



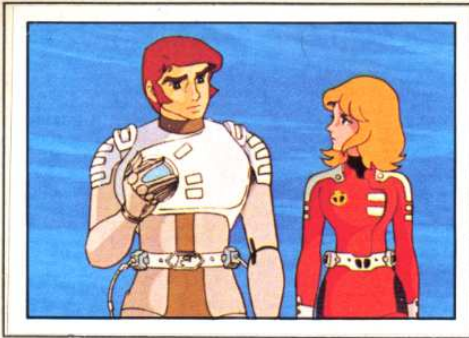
57 - Pendant ce temps, Flam est arrivé incognito à la villa du Gouverneur Quail, où on l'attend avec une extrême impatience.



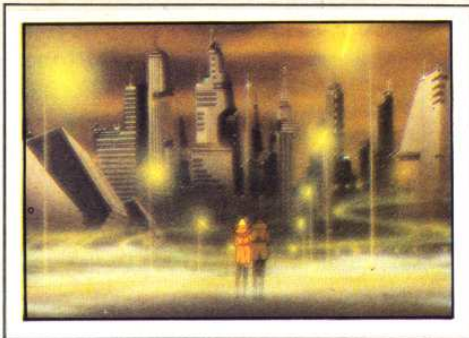
58 - Près du gouverneur se tient la jeune fille qui vient de réussir à calmer l'homme-singe. C'est une collaboratrice du gouverneur.



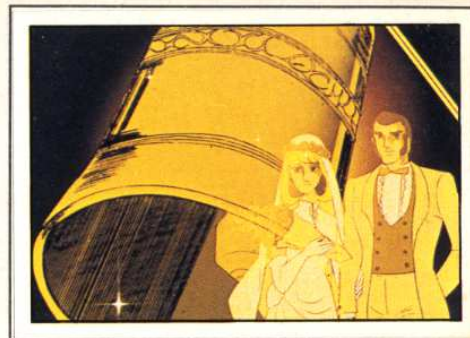
59 - Celui-ci a convoqué tous ces importants personnages pour discuter de la dramatique progression de la rétrogradation de l'espèce.



60 - Joan est chargée d'accompagner Flam à l'hôpital-prison où sont amenés les malades. Joan ressemble de façon étonnante à la mère du...



61 - ...Capitaine Flam. Les parents du héros de l'espace se rencontrèrent un soir d'automne et tout de suite, entre eux, ce fut le...



62 - ...grand amour. Hélène et William Newton se marièrent et c'est de cette union que naquit Curtis, notre futur Capitaine Flam.



63/66 - Mais revenons dans la capitale. Ezla Garnie, commandant des Reconnaissances planétaires, boit un verre dans un bar. Soudain il...



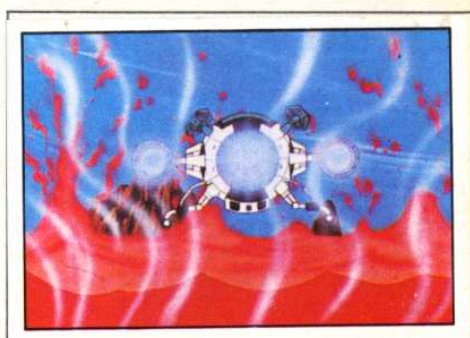
67 - ...voit près de lui trois individus louches qu'il avait éloignés de Mégara. L'un d'eux l'a vu aussi et sort son revolver pour...



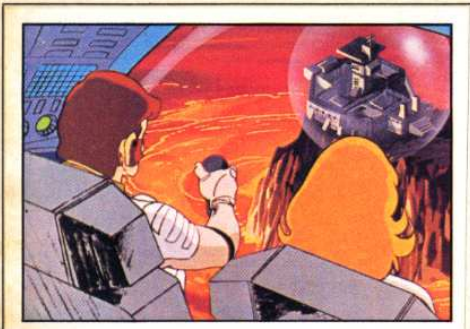
68 - ...régler ce vieux compte mais un coup de pistolet-laser lui tranche son cigare au ras des lèvres en même temps que ses mauvaises...



69 - ...intentions. C'est Flam qui a tiré: de la rue il avait reconnu la voix de son vieil ami Ezla. Mais Flam ne peut s'attarder car il...



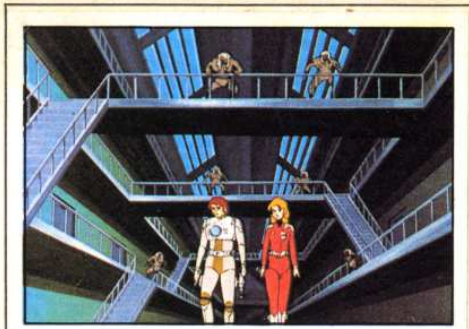
70 - ...doit aller à l'hôpital. Et le Cosmolem l'emporte vers une île sinistre émergeant au-dessus d'une mer de lave bouillonnante.



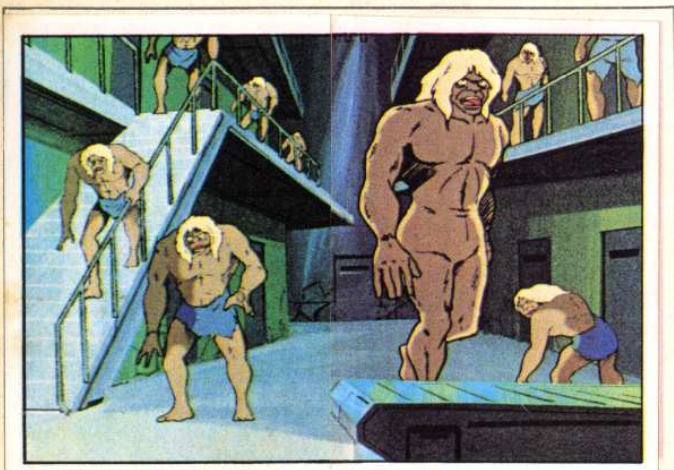
71 - C'est là que se trouve l'hôpital-prison, sous une coupole qui l'isole des flammes. Et c'est là qu'atterrit le petit vaisseau de Flam.



72 - Mais l'Empereur de l'espace l'a précédé. Après avoir diffusé la maladie sur Mégara, il s'apprête maintenant à lâcher les hommes-singes...



73 - ... sur la planète pour qu'ils y sèment le chaos. Alors que Joan et Flam suivent les couloirs sans voir un seul médecin ou infirmier...



74-75 - ...les hommes-singes quittent leurs cellules: l'Empereur vient de tuer le préposé au verrouillage électronique des portes. Et les énormes singes se jettent sur Joan et Flam mais celui-ci...



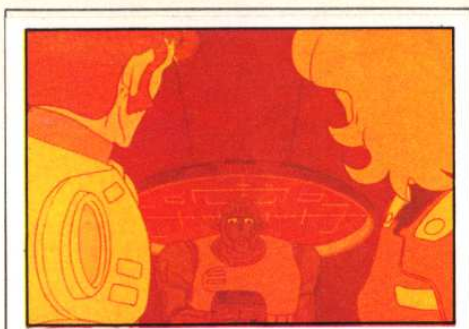
76 - ...les tient en respect tandis que Joan, au laser, ouvre un passage dans un des murs.



77 - Le Cyberlab veille sur son Capitaine: averti du péril, il arrive aussitôt à la rescousse!



78 - Mais l'Empereur a réussi à neutraliser la coupole isolante et un terrible incendie ravage l'hôpital. L'arrivée providentielle de...

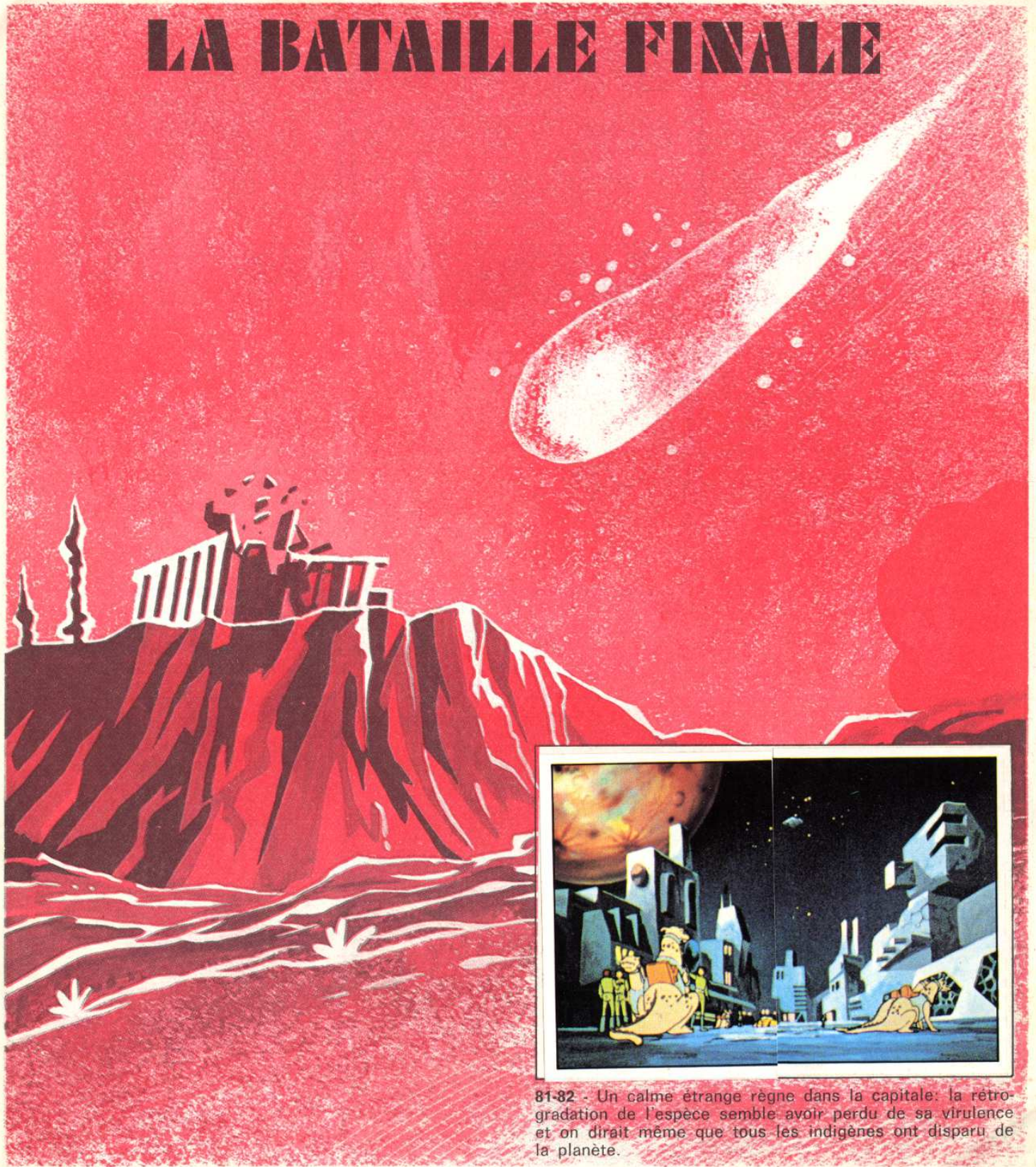


79 - ...Grag redresse la situation: grâce à ses prodigieuses connaissances techniques, le robot remet en marche la coupole isolante...

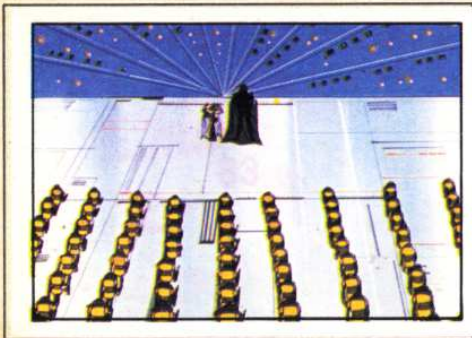


80 - ... et le système de verrouillage des cellules. L'hôpital est sauvé mais l'Empereur de l'espace est de plus en plus redoutable...

LA BATAILLE FINALE



81-82 - Un calme étrange règne dans la capitale: la rétrogradation de l'espèce semble avoir perdu de sa virulence et on dirait même que tous les indigènes ont disparu de la planète.



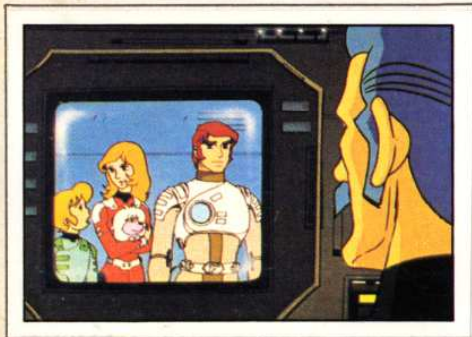
83 - En prévision d'une attaque contre les terriens basés sur Mégara, l'Empereur de l'espace les a regroupés sur le satellite Noon.



84 - Et de fait, l'Empereur annonce au Gouverneur Quail et à Ezla Garnie qu'il va déclencher l'attaque. Comme la garnison stationnée sur...



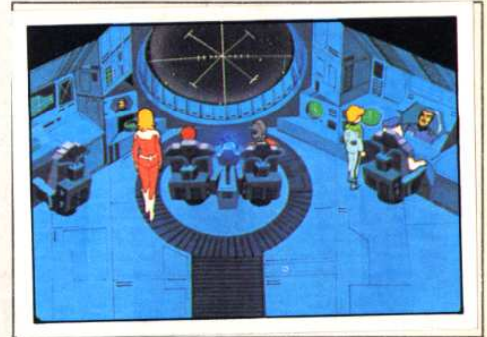
85 - ...Mégara est réduite au minimum, ça va être un massacre! Alors Ezla se hâte de contacter les hommes du Cyberlabe, son dernier espoir!



86 - « La seule solution, — répond Flam — c'est de tuer l'Empereur. Il ne doit pas être invulnérable, il faut trouver son point faible! »



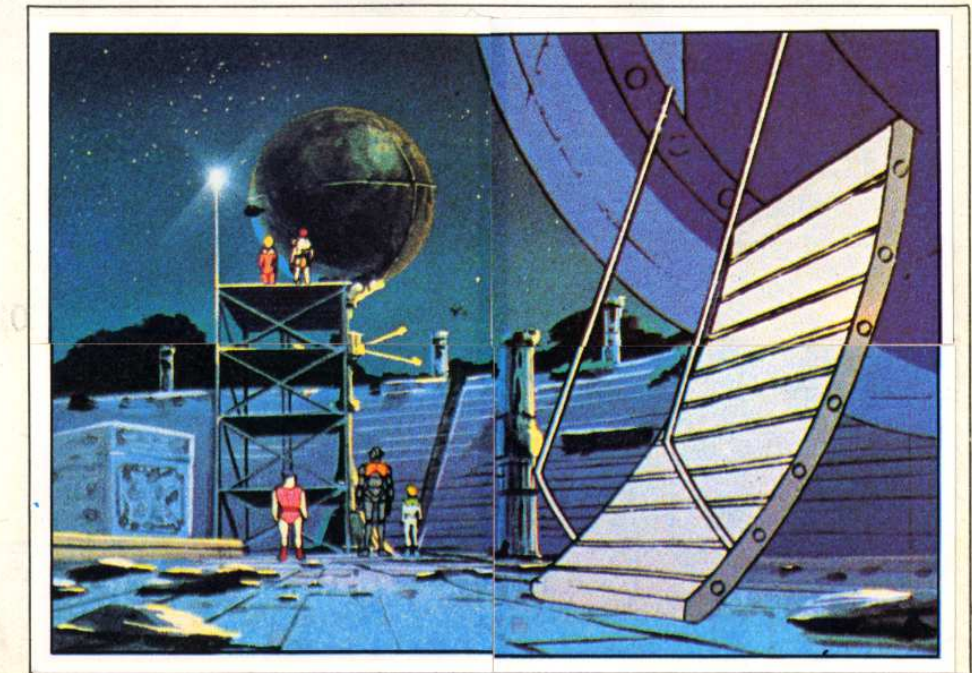
87 - Ken s'écrie: « Moi je crois que sous l'aspect de l'Empereur se cache Kenneth Lester, ce savant qui a disparu alors qu'il essayait... »



88 - ...d'explorer la civilisation ancienne de Mégara! » L'idée semble bonne et on décide de se rendre sur les ruines de l'antique cité.



89 - En un éclair le Cyberlabe se pose entre les ruines et Simon fait une découverte: « Un homme a laissé ici un signal indiquant un point... »



90/93 - ...éloigné! » « Lester a dû aller dans cette direction! », dit Flam, en embrassant du regard la majestueuse beauté des ruines.



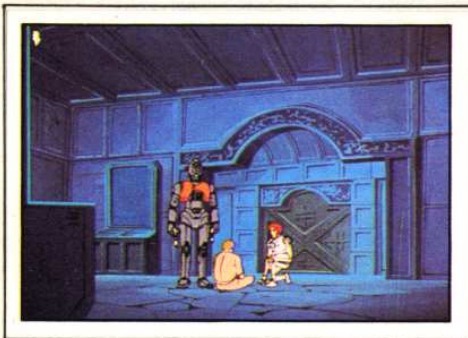
94 - Il faut risquer le tout pour le tout: l'étrange ligne tracée par Lester traverse une cascade de lave. Le Cosmolem suit la ligne...



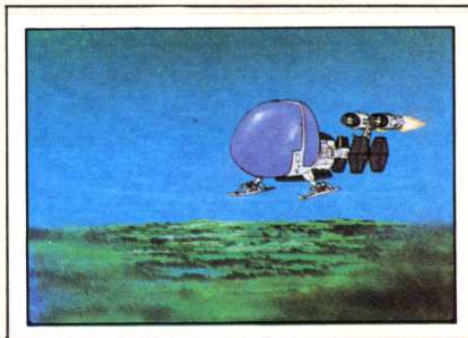
95 - ...et après l'atterrissage, Flam et les siens découvrent une ville souterraine, véritable dédale de ruelles et de couloirs mystérieux.



96 - Entendant une plainte, Flam et Grag pénètrent dans une pièce où gît, à demi-évanoui, l'homme qu'ils cherchaient: Kenneth Lester.



97 - Ranimé, le savant raconte: «Je venais d'inventer un appareil permettant de traverser la matière, mais quelqu'un m'épiait et alors que...



98 - ...je rentrais à Mégara pour annoncer ma découverte, un hélicoptère me poursuivit et me contraignit à atterrir. Il en sortit un homme...



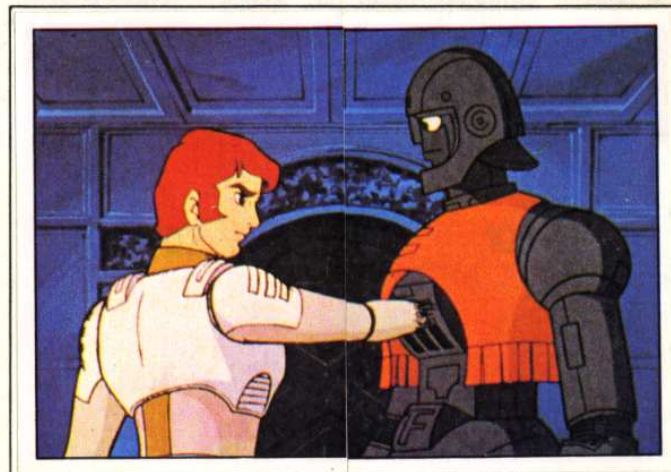
99 - ...portant un masque de fer. Sous la menace d'un pistolet à protons, il me fit sortir de mon vaisseau, m'assomma et m'enferma ici!»



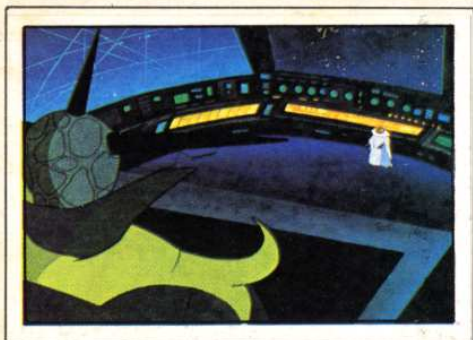
100 - Pris par ce récit, nos amis n'ont pas vu que derrière eux la porte vient de se refermer!



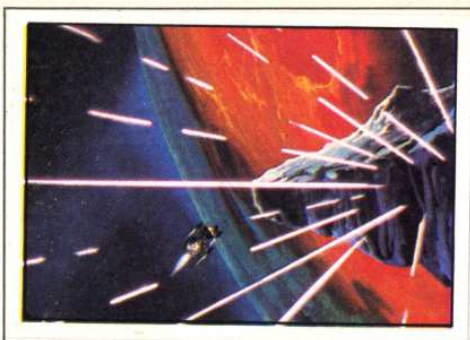
101 - «La seule façon de sortir, — dit Lester — c'est cet instrument. Il ressemble à l'autre,...



102-103 - ...à la seule différence qu'il a été conçu pour des robots et non pour des humains!» C'est donc Grag qui s'en servira: il fonctionne à merveille, comme Flam peut le constater.



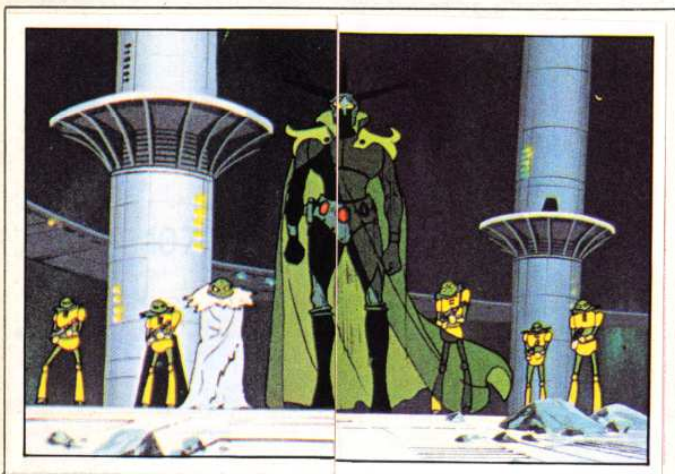
104 - Croyant que Flam est toujours enfermé au secret, l'Empereur de l'espace ordonne à ses hommes de déclencher l'attaque.



105 - Mais Flam et les siens sont déjà dans le Cyberlab et volent vers Noon. «Grag, — ordonne Flam — pointe le canon à protons sur...



106 - ...l'écran qui isole la planète!» Et le Cyberlab, perçant le barrage anti-aérien, atterrit au coeur même du repaire ennemi!



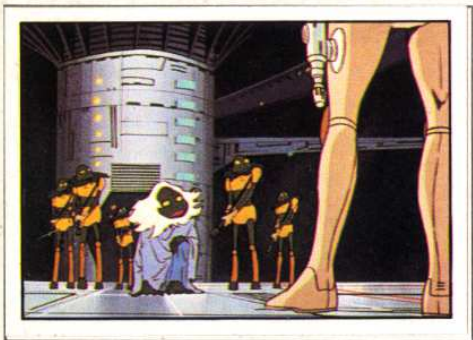
107-108 - Se pavanant dans sa majesté, l'Empereur de l'espace se vante auprès des étrangers de sa prétendue invulnérabilité. Il ignore que Kenneth Lester a révélé à Flam le secret de sa force,...



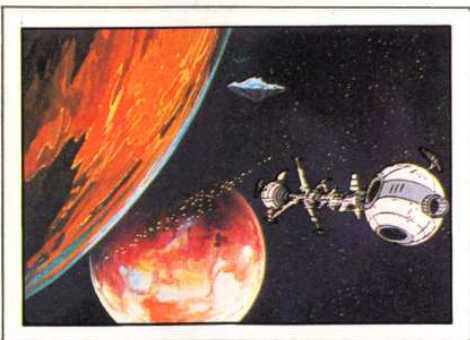
109 - ...mais aussi son point faible! Sans hésiter, le Capitaine Flam met son ennemi K.O. et...



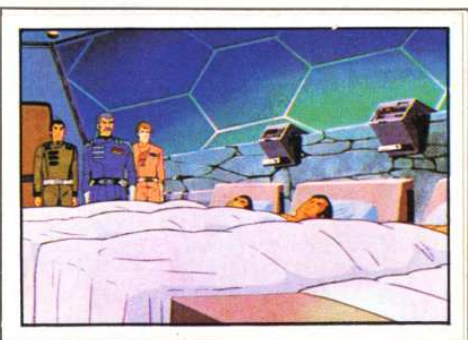
110 - ...lui arrache le masque derrière lequel se dissimulait le visage d'un terrien!



111 - «Regardez-le! — crie Flam aux hommes de Mégara — Il s'est servi de vous pour ses propres fins. Que la paix revienne, maintenant!»



112 - A ces mots les Mégariens se ressaisissent: la paix se rétablit et le Cyberlab va pouvoir repartir vers d'autres univers.



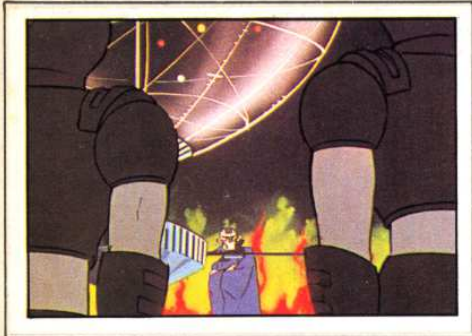
113 - Et la rétrogradation de l'espèce est vaincue: Simon a mis au point un médicament qui va guérir les malades en quelques jours.

LE COMLOT DE WRACKAR



114-115 - Un complot se trame dans une lointaine galaxie sachant que le gravium est un minéral indispensable pour évoluer entre planètes de gravité différente. Wrackar a ourdi un plan diabolique!

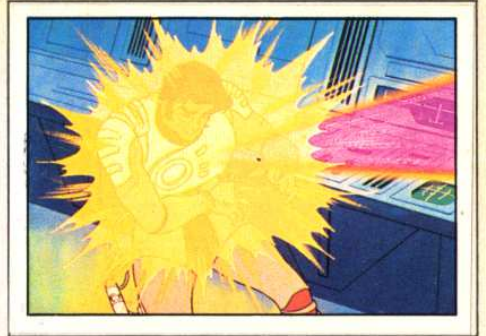




116 - Seul il connaît un riche gisement de gravium: s'il arrive à détruire les cinq autres gisements de l'univers, il...



117 - ...aura la maîtrise absolue sur la galaxie. Il lance une pluie de météores sur Gamma, planète riche en gravium.



118 - Mais avant de lancer une attaque en grand style, Wrackar réussit, par ruse, à faire capturer Flam par ses hommes.



119 - Puis il s'empresse d'annoncer au président Cashoo la capture du héros de l'espace!



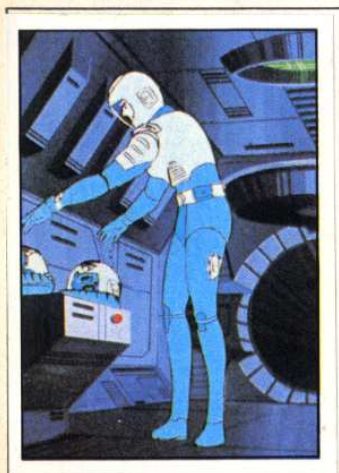
120 - Et l'image de Flam enfermée dans un vaisseau apparaît sur le monitor de la base. Mais,...



121 - ...trompant la surveillance lance d'un gardien par une ruse, Flam parvient à s'échapper.



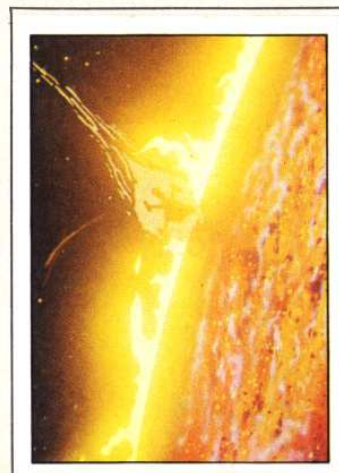
122 - Courant à la salle des machines, Flam met hors de combat le préposé aux moteurs.



123 - Puis, par un conduit menant à l'extérieur, Flam se lance au dehors, protégé par une bulle...



124 - ...de secours. Mais ce «projectile spatial» se rapproche dangereusement du soleil. Alors le...



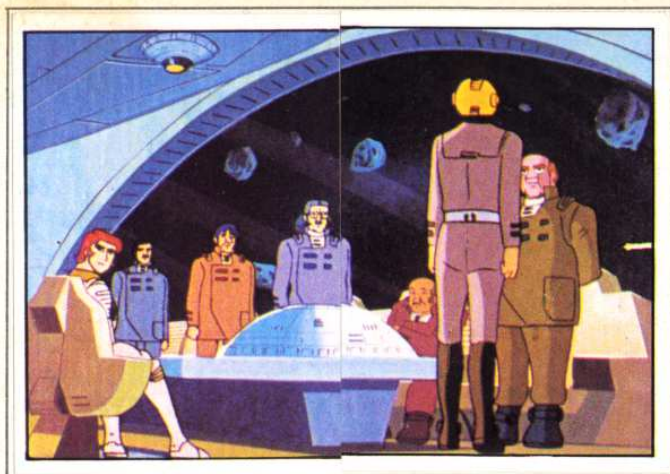
125 - ...Cyberlabe intervient et, in extremis, arrache Flam à la mort. Emus, les hommes se pressent...



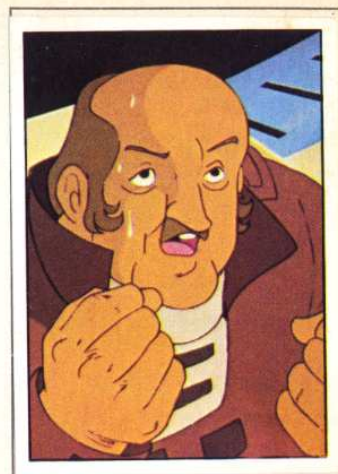
126 - ...autour de leur chef retrouvé. Dès que l'émotion est un peu apaisée, Flam se hâte de...



127 - ...convoquer les directeurs des cinq mines de gravium qui existent dans tout l'univers.



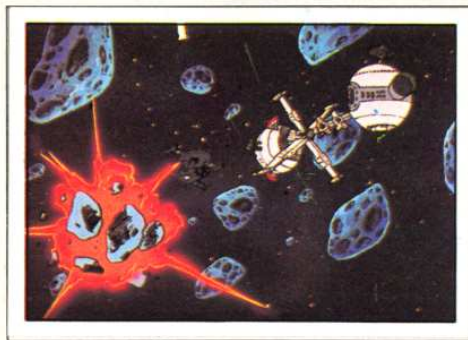
128-129 - Trois d'entre elles ont déjà été détruites par Wrackar, dont on pense qu'il n'est autre qu'un des cinq directeurs: Svalo, Gan, Culle, Elie et Libro. Mais Brant, surintendant de la mine de...



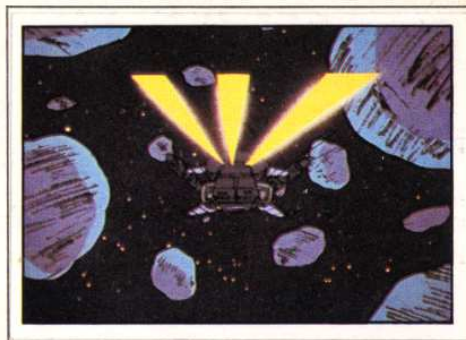
130 - ...Gan, interrompt la réunion par l'annonce d'une nouvelle attaque. Les soupçons se tournent vers...



131 - ...Svalo, dont la mine est intacte. L'objectif de Flam et de ses hommes est de sauver les deux mines restantes!



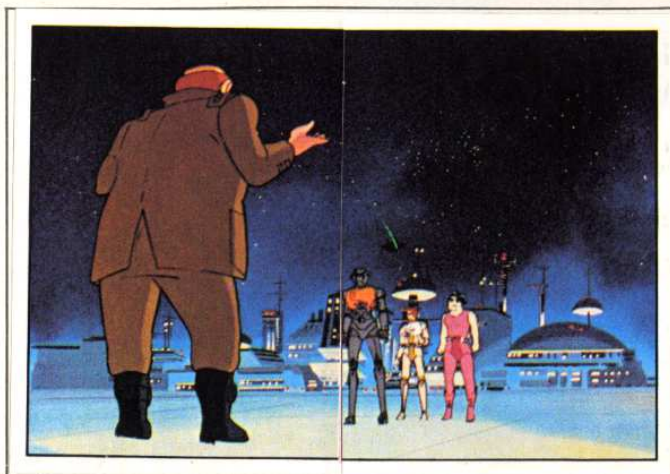
132 - On part pour Ramda, où se trouve la mine de Svalo. Mais un vaisseau spatial surgit et tire sur le Cyberlabé,...



133 - ...bientôt imité par d'autres vaisseaux ennemis. Mais après cette attaque, sans raison apparente, les vaisseaux...



134 - ...s'éloignent en survolant la mine de gravium. Tout cela est de plus en plus bizarre...

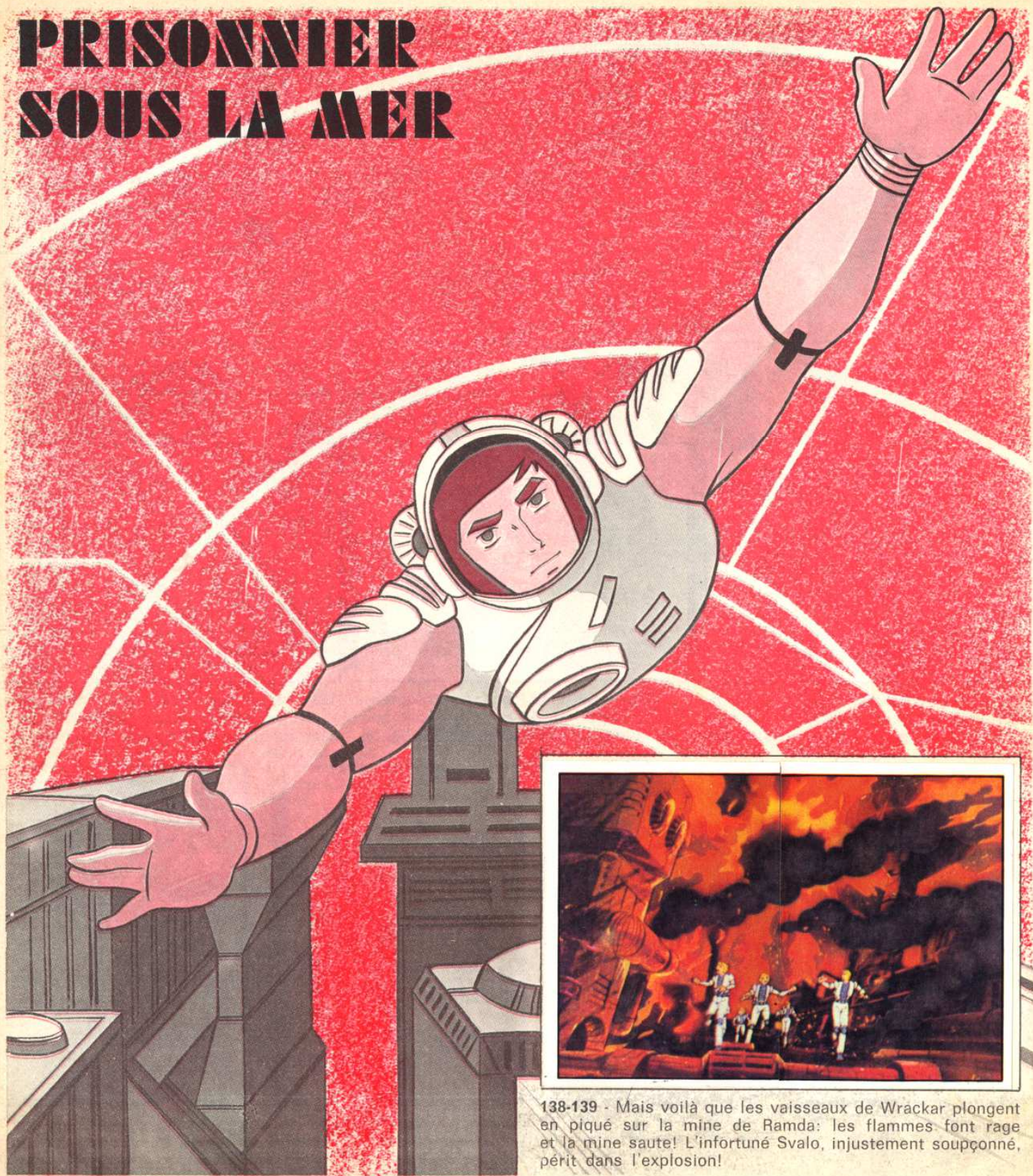


135-136 - Quand le Cyberlabé atterrit sur Ramda, Svalo, qui avait précédé Flam, arrive sur la piste d'atterrissage et annonce qu'on lui a volé quatre cargos de charge équipés de canons à protons!

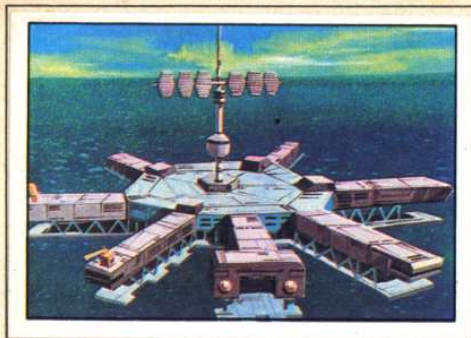


137 - Silence pesant: Svalo dit-il la vérité? Ne serait-ce pas lui le traître, justement?

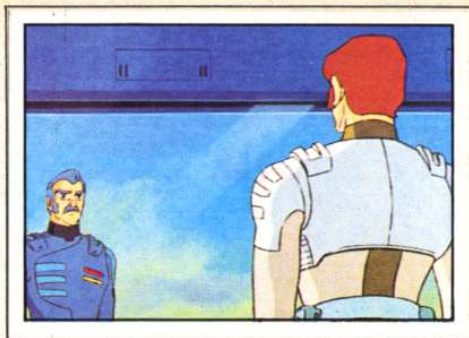
PRISONNIER SOUS LA MER



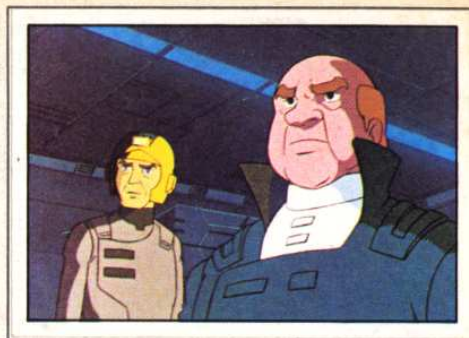
138-139 - Mais voilà que les vaisseaux de Wrackar plongent en piqué sur la mine de Ramda: les flammes font rage et la mine saute! L'infortuné Svalo, injustement soupçonné, périt dans l'explosion!



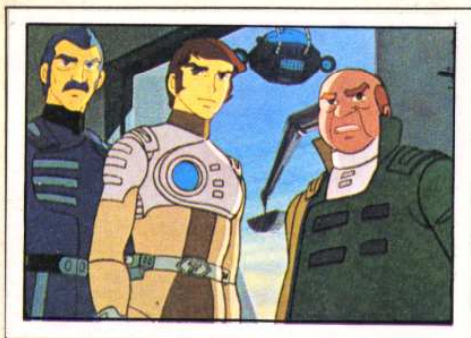
140 - Il ne reste plus que la mine de Gan, sur Bama, réchappée à une récente attaque: il faut la sauver à tout prix. Flam y est...



141 - ...convoqué. «A Bama, — lui dit Ezla Garnie — on prétend que de grands oiseaux noirs survolent la planète. Et si c'étaient les...



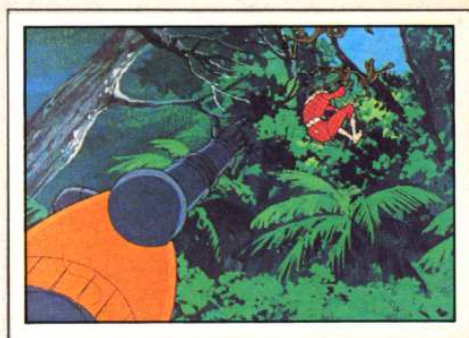
142 - ...vaisseaux de Wrackar?» Mais Gan et Brant, eux, accusent ouvertement Libro et Culle, qui sont en visite d'étude sur Bama:...



143 - ...«Depuis qu'ils sont arrivés, il n'arrête pas de se produire des choses étranges un peu partout sur la planète!»



144 - Flam intervient: «J'ai la preuve formelle que Wrackar se dissimule parmi nous, mais je n'ai pas encore réussi à le démasquer!»



145 - Joan, qui était en reconnaissance dans la jungle avec Grag, tombe dans un piège tendu à son intention et disparaît sous ses yeux.



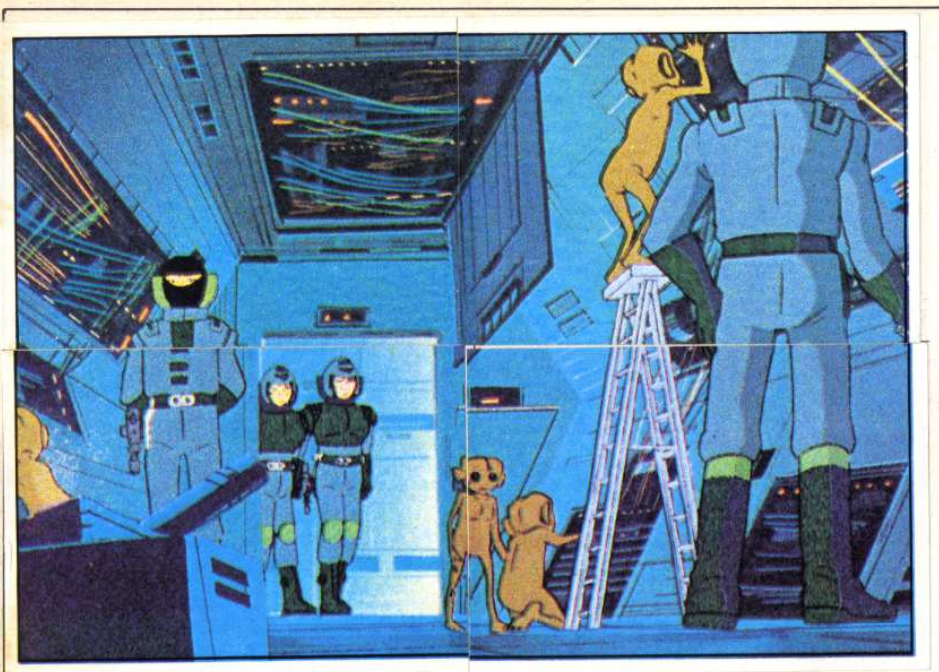
146 - Conduits par quelques terriens, de monstrueux hommes verts la ligotent étroitement.



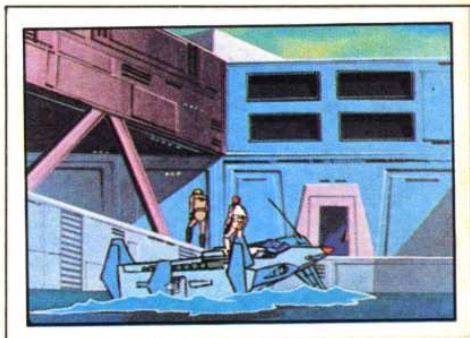
147-148 - «Ainsi, tu es l'amie du Capitaine Flam? Tes heures sont comptées, Wrackar va s'occuper de toi! — lui crie un des hommes en tenue spatiale — Il va anéantir les envahisseurs terriens!»



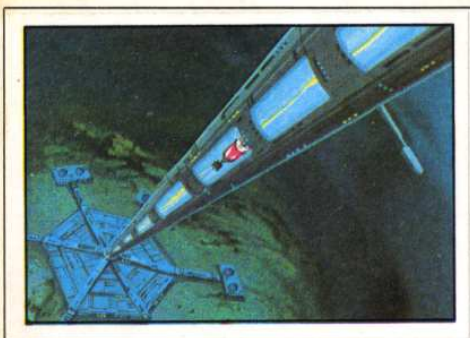
149 - Avant de partir, les hommes verts prient rituellement devant la statue du Démon des Océans.



150/153 - Ils lui demandent de leur rendre leur liberté perdue: c'est pour la retrouver qu'ils se sont alliés aux hommes de Wrackar.



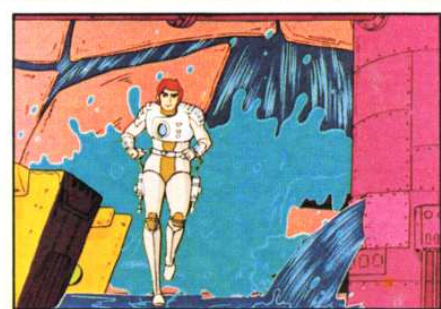
154 - Ignorant la disparition de Joan, Flam va avec Brant au puits de gravium: les mineurs prétendent qu'il est envahi par les ...



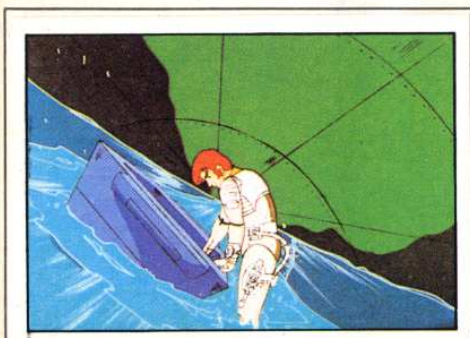
155 - ...malfaisantes créatures du Démon des Océans. Sans les écouter, Flam descend au fond de la mine, située dans une cavité sous-marine.



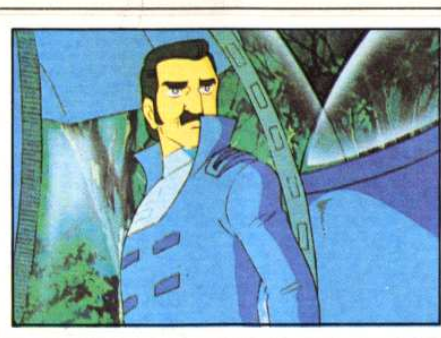
156 - Aux yeux des nouveaux-venus, le fond de la mine présente tous les signes d'une catastrophe imminente. Sans écouter les mises en garde ...



157 - ...de Brant, Flam reste dans la salle. Mais il doit fuir devant les énormes voies d'eau qui s'ouvrent soudain de toutes parts.



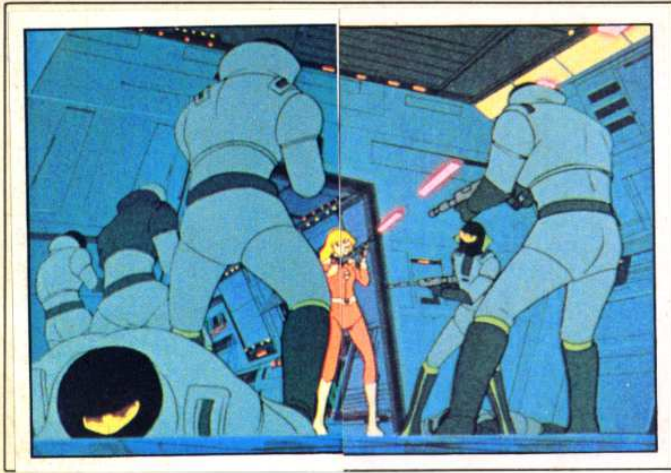
158 - Le niveau de l'eau monte de plus en plus mais Flam trouve le salut en se réfugiant dans un container flottant. Il était temps!



159 - Pendant ce temps une ombre furtive se glisse dans la jungle: c'est Culle. Après avoir scruté les alentours, il s'enfuit en hélicoptère.



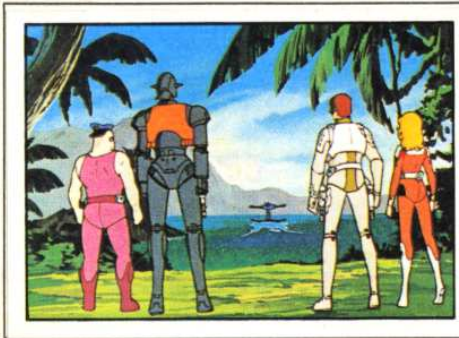
160 - Mais quelqu'un l'a vu: caché derrière un arbre, Grag, qui tentait de retrouver Joan, a pu observer tous les mouvements de Culle.



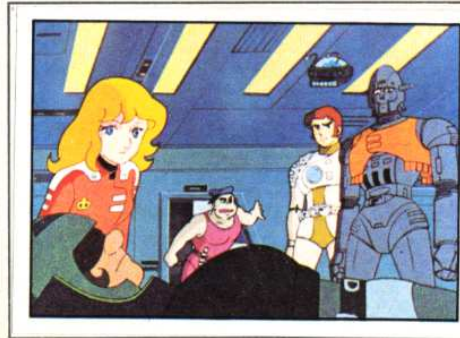
161-162 - Quant à Joan, elle ne reste pas passive: échappant à la surveillance, elle réussit à s'emparer d'une arme et, s'ouvrant la route à coups de pistolet à protons, elle parvient à s'enfuir!



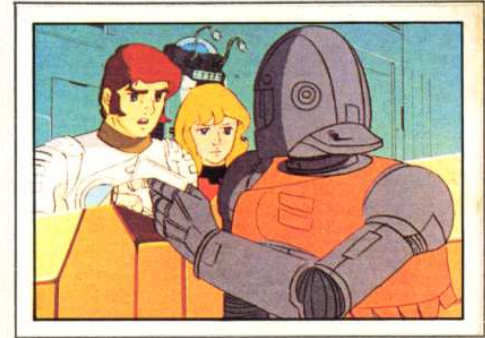
163-164 - Elle retrouve Grag et Flam qui, une fois tiré d'affaire, s'est aperçu de l'absence prolongée de Joan et arrive sur l'île juste à temps pour repousser les poursuivants de la jeune fille.



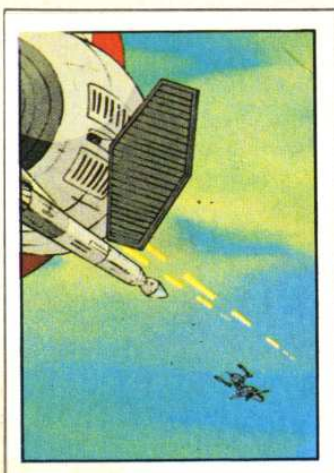
165 - Les hommes de Wrackar s'enfuient en sous-marin, abandonnant sur le champ de bataille un des leurs encore en vie!



166 - Cet homme, qui s'appelle Ki-lri, pourra fournir des informations: Flam et les siens l'amènent sur le Cyberlab.



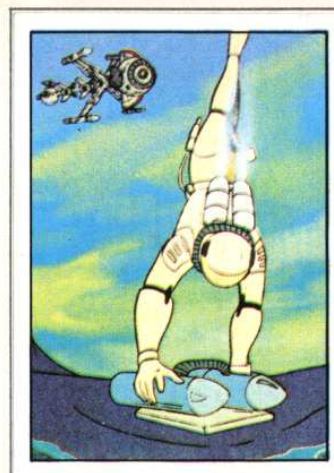
167 - Puis Flam montre à Grag les photos des directeurs des mines: le robot désigne l'homme qu'il a vu dans la jungle.



168 - Mais revoici à l'horizon les vaisseaux de Wrackar. Il faut les arrêter. D'un tir précis,...



169 - ...le Cyberlab en abat un: un parachute s'ouvre dans le ciel: Wrackar! Flam plonge mais tout...

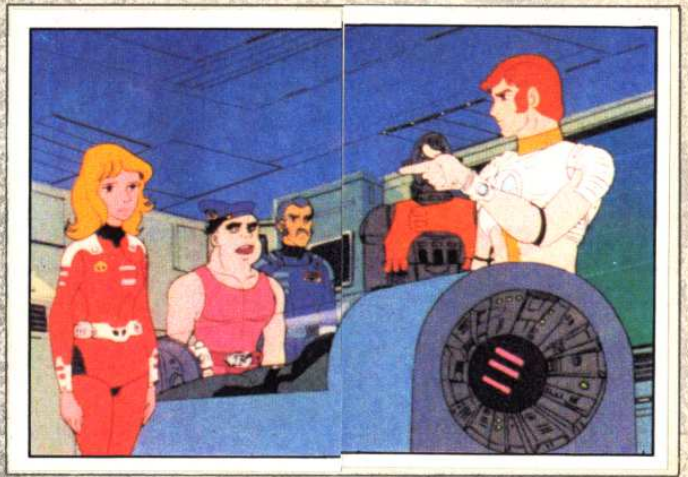


170 - ...ce qui reste de Wrackar, c'est son manteau qui flotte! Une fois de plus Wrackar a fui!

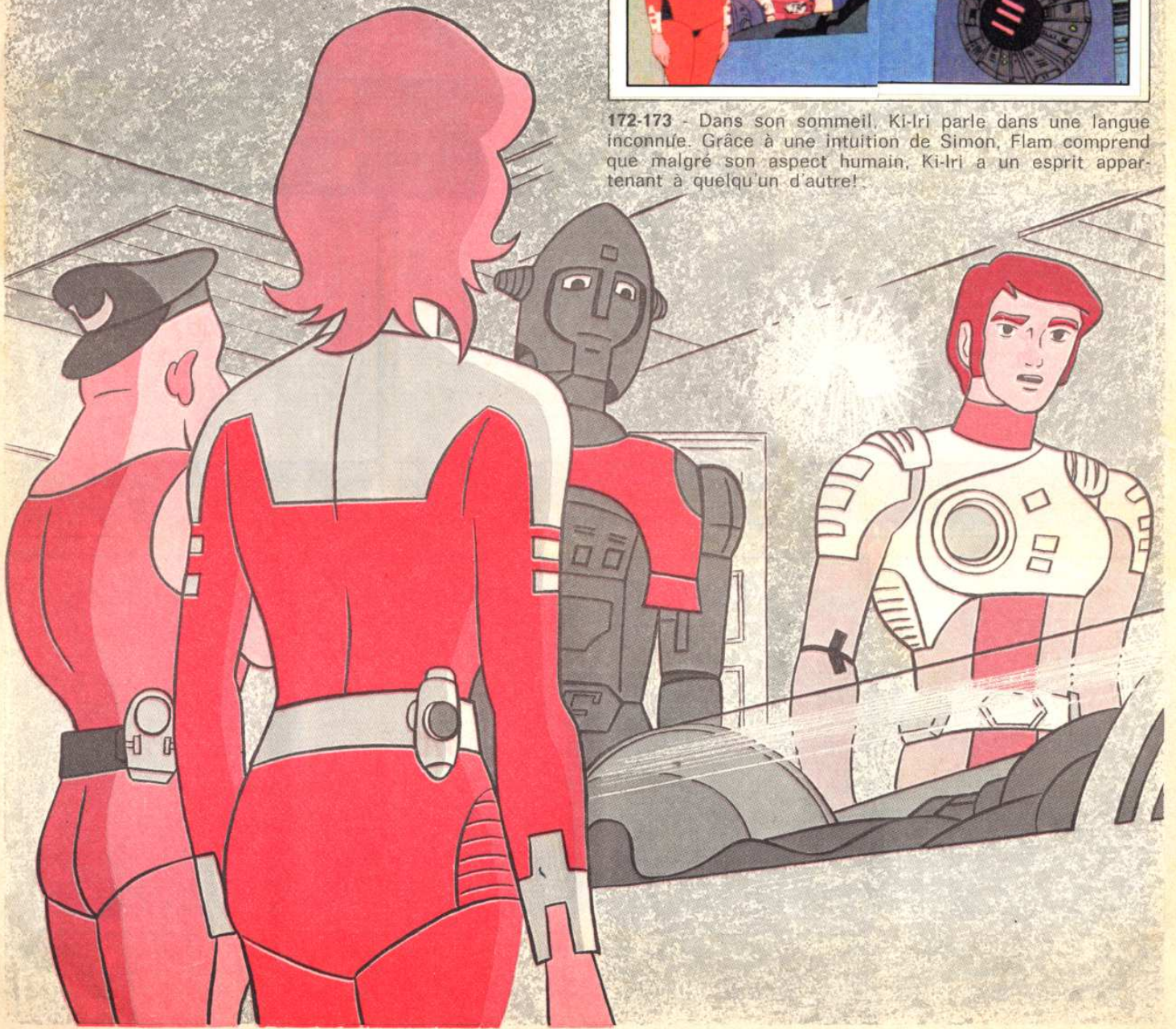


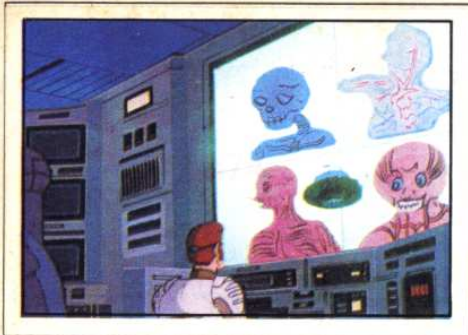
171 - Il ne reste plus qu'à regagner le Cyberlab et attendre que le prisonnier se réveille...

LE DEMON DES OCEANS

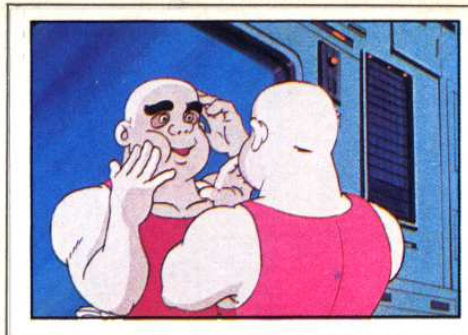


172-173 - Dans son sommeil, Ki-lri parle dans une langue inconnue. Grâce à une intuition de Simon, Flam comprend que malgré son aspect humain, Ki-lri a un esprit appartenant à quelqu'un d'autre!

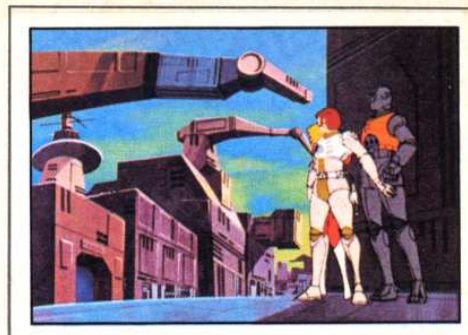




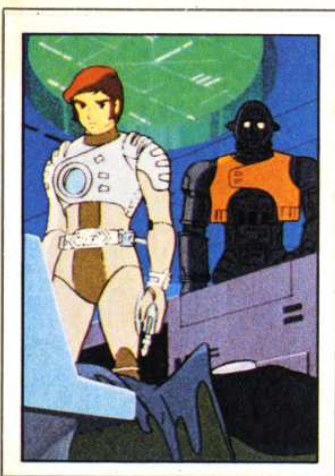
174 - Simon explique à Flam ce qui est arrivé à Ki-Iri: on a transféré sur lui un esprit appartenant à une autre créature.



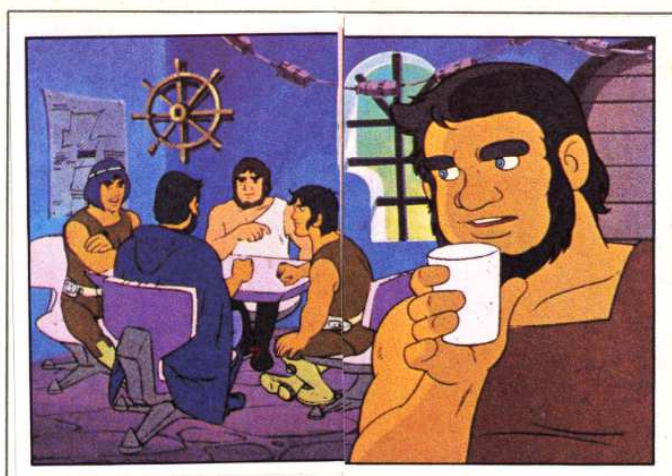
175 - Il faut agir vite! Mala prend l'aspect d'un pêcheur et va en ville glaner des informations sur le Démon des Océans.



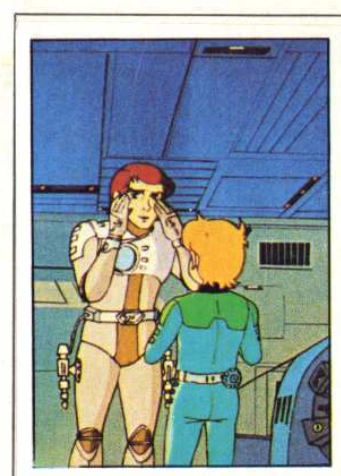
176 - ...Flam et Grag vont aller voir Culle et essayer d'en savoir plus sur sa mystérieuse promenade dans la jungle.



177 - Trop tard! Quand ils entrent dans le bureau de Culle, ils le trouvent mort. A son corps est...



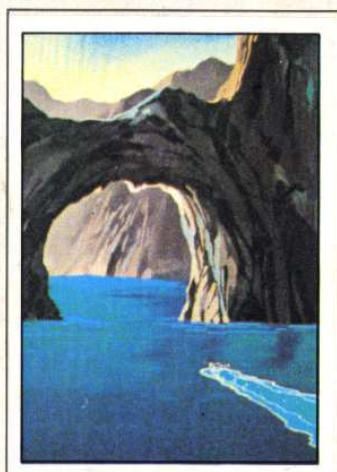
178-179 - ...accrochée une algue-vampire... Mala, sous l'aspect d'un loup de mer, écoute les récits qui parlent de pêcheurs mystérieusement disparus en mer, enlevés par le Démon des Océans.



180 - Dans le Cyberlab, Flam se modèle un masque à la ressemblance de Ki-Iri, afin de pouvoir...



181-182 - ...pénétrer dans un repaire ennemi que Joan a découvert par hasard. Mais aussitôt il est arrêté: «Traître de Ki-Iri, tu as révélé notre secret! Wrackar m'a ordonné de te supprimer!»



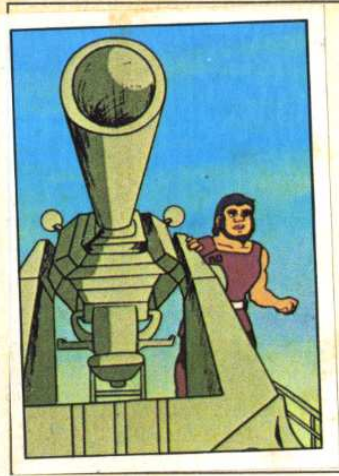
183 - Le faux Ki-Iri est conduit en vedette au repaire sous-marin de Wrackar, où sont réunis...



184 - ...les chefs des tribus qui participent au complot ourdi par le diabolique Wrackar.



185 - Hélas! Echappant à ses gardiens, le vrai Ki-Iri fuit en direction du refuge de Wrackar!



186 - Quant à Mala, il se fait conduire en bateau là où, dit-on, habite le Démon des Océans.



187 - D'en haut, l'androïde peut donc voir l'endroit où Flam a été conduit et indiquer au Cyberlabé,...



188 - ...où on s'est aperçu de la fuite de Ki-Iri, le lieu où se trouve le Capitaine Flam.



189 - Wrackar, lui, félicite les chefs de tribu: « Vous avez fait du bon travail: les mines des autres planètes ont été anéanties, ... »



190 - ...mais avant d'attaquer la dernière, je veux entendre Ki-Iri!» Et le Capitaine Flam courbe la tête devant son ennemi, qui lui ...



191 - ...impose une mission-suicide: « Pour te faire pardonner, tu vas retourner chez Flam et lui jeter dessus cette algue-vampire!»



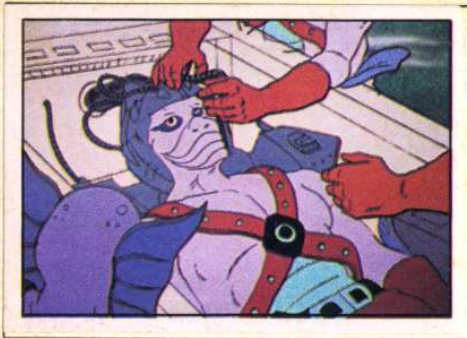
192 - Mais l'arrivée du vrai Ki-Iri, encore essoufflé par sa course, interrompt Wrackar. Démasqué, Flam essaie de se sauver par la mer mais ...



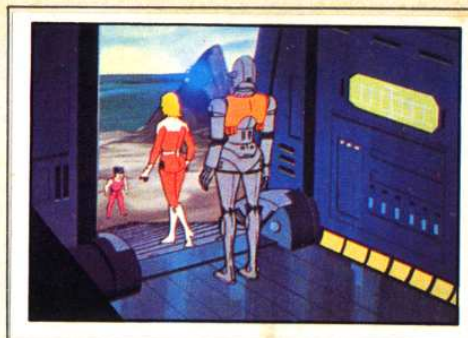
193 - ...quelques êtres aquatiques le poursuivent et le rattrapent. Plutôt que de tuer Flam, Wrackar préférerait lui faire subir un ...



194 - ...transfert de pensée et le transformer ainsi en un être privé de toute volonté propre et qu'il pourra manoeuvrer à son gré.



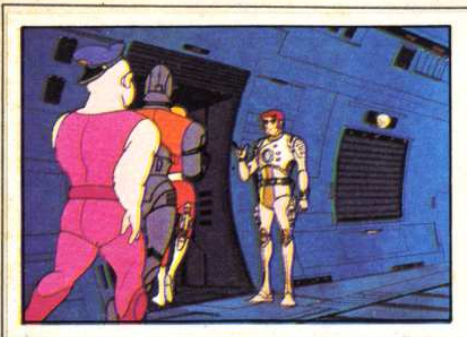
195 - Flam et un être aquatique sont donc attachés à l'appareil qui effectue la monstrueuse opération consistant à échanger deux esprits.



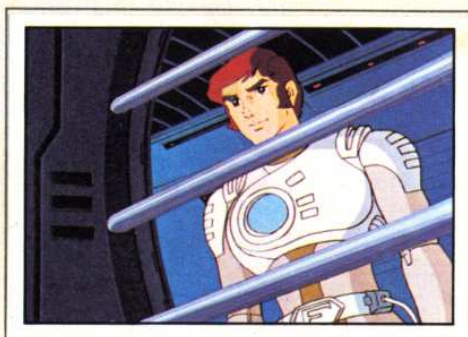
196 - Appelé par Mala, qui a découvert le repaire ennemi, le Cyberlabbe vient d'atterrir sur l'île. Bouillant d'une fougue vengeresse...



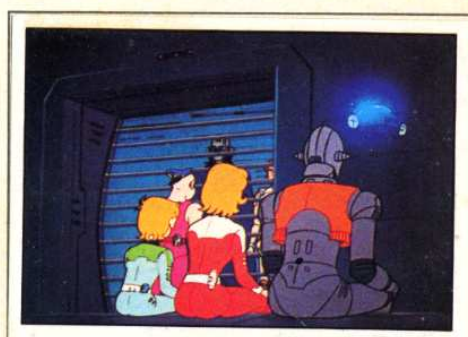
197 - ...l'équipage descend dans le repaire souterrain mais, à son grand étonnement, il rencontre en chemin le faux Capitaine Flam.



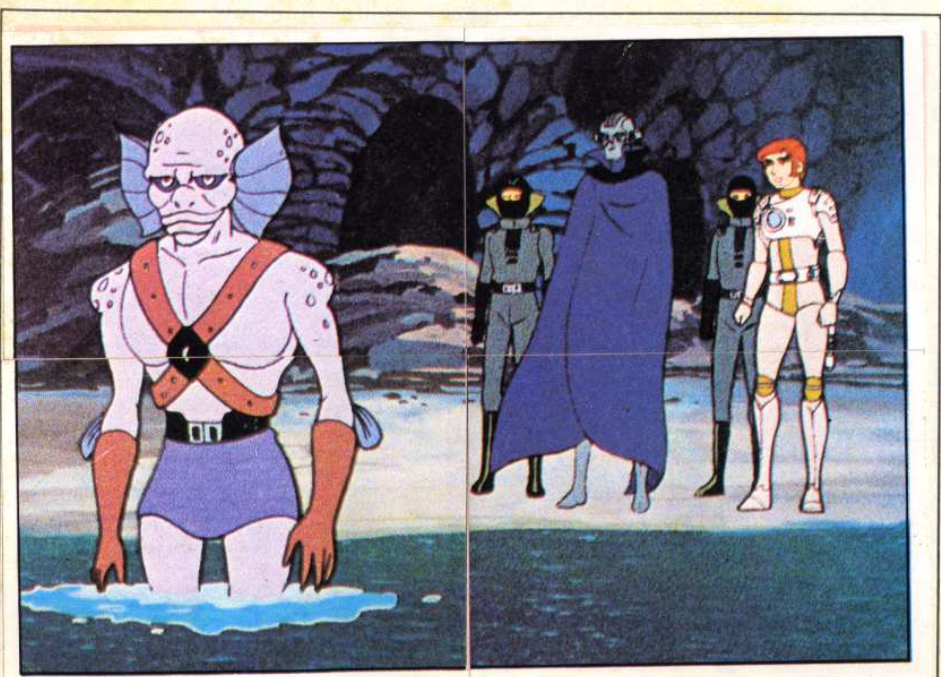
198 - Celui-ci invite les « siens » à le suivre dans un endroit retiré où ils pourront tout à loisir mettre au point un plan de bataille.



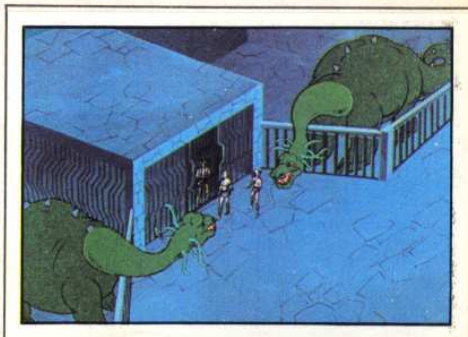
199 - A peine ont-ils pénétré dans la pièce que le faux Flam presse un bouton: aussitôt des barres de fer emprisonnent tout l'équipage.



200 - Le génial Simon devine tout de suite la vérité: « Celui qui nous a trompés est sûrement quelqu'un qu'on a transféré dans le corps de Flam. »

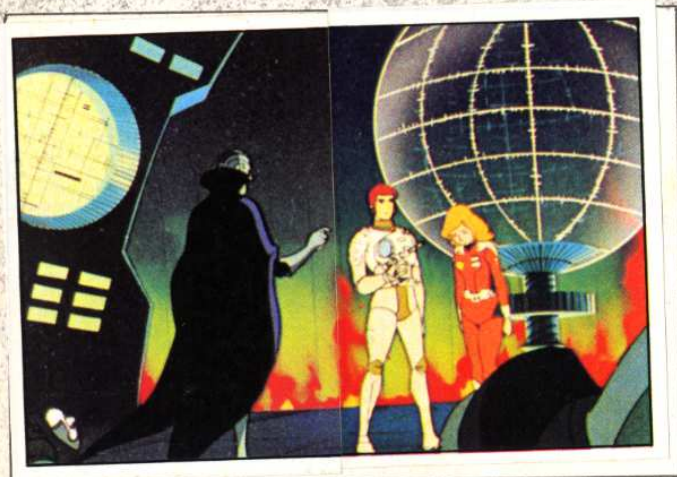


201/204 - Sous l'aspect monstrueux d'un être aquatique, le vrai Flam est enfermé, sur ordre de Wrackar, dans la prison de la ville...



205 - ...sous-marine, gardée par des monstres gigantesques. Pauvre humanité! Son destin est de plus en plus incertain...

LE SECRET DE WRACKAR



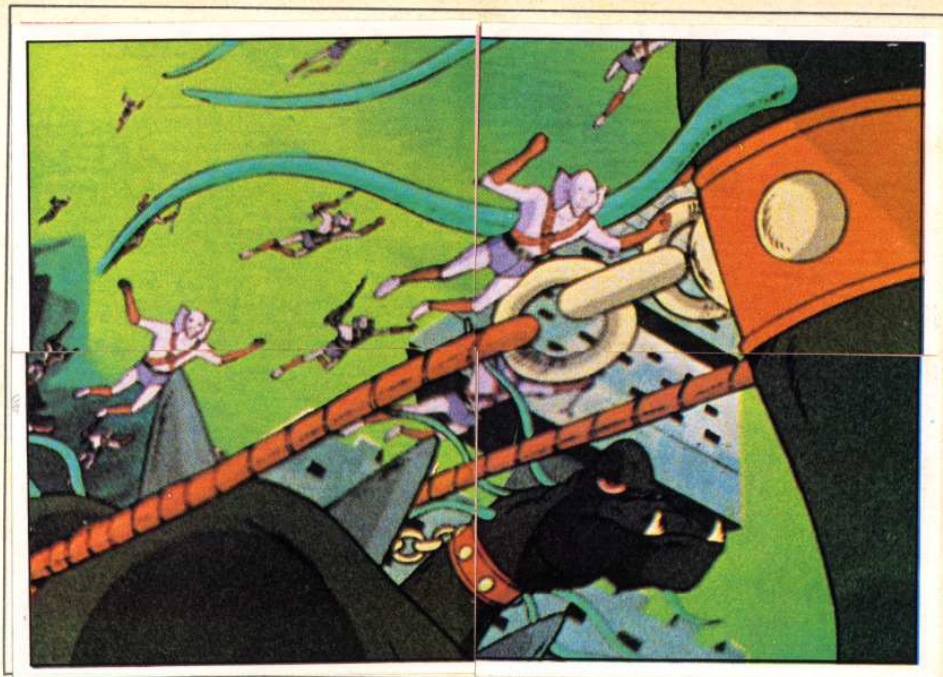
206-207 - Sûr d'avoir la situation en main, Wrackar se fait amener Joan. «Tu vas être ma femme! — dit-il d'un ton sans réplique — Mais avant, tu vas devoir subir un transfert de pensée...»





208 - Un sort différent est réservé à Ken: enfermé dans une cage au fond de la mer, il va être offert en sacrifice au Démon des Océans.

209/212 - Sous l'eau, un monstre marin tire la machine utilisée par Wrackar pour déclencher les séismes qui ravagent les mines de gravium.



213 - De sa prison, Flam l'observe, avec ses compagnons: des êtres aquatiques qui sont tous, en réalité, des pêcheurs enlevés par Wrackar...



214 - ...et qui ont subi le transfert de pensée. Flam leur révèle sa véritable identité, puis il organise un plan d'évasion. Après...



215 - ...avoir attiré dans un coin le monstre qui garde la prison, Flam lui passe autour du cou un solide noeud coulant en métal.



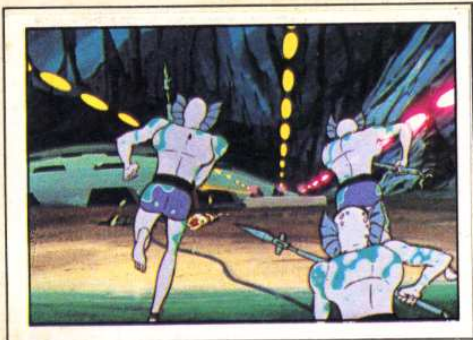
216 - En se débattant furieusement pour se libérer du noeud coulant, le monstre descelle les barreaux de la prison. Et les prisonniers...



217 - ...s'enfuient tous ensemble à la nage vers la base de Wrackar, pour s'emparer du dispositif qui les fera redevenir des êtres humains.



218 - Sur la plage souterraine, tout est prêt pour effectuer l'opération sur Joan. Mais soudain le faux Flam entend du bruit derrière lui.



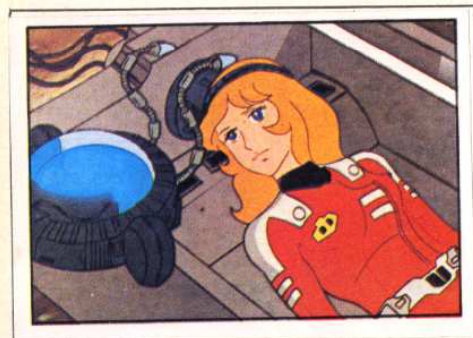
219 - Plusieurs dizaines d'êtres aquatiques sortent de l'eau, malgré le tir atomique nourri que la garde de Wrackar vient d'ouvrir contre...



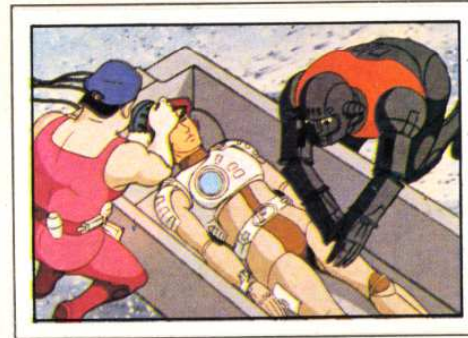
220 - ...eux. Au terme d'une violente bataille, le faux Capitaine Flam a le dessous et l'arrivée de Mala, Grag et Simon, qu'on...



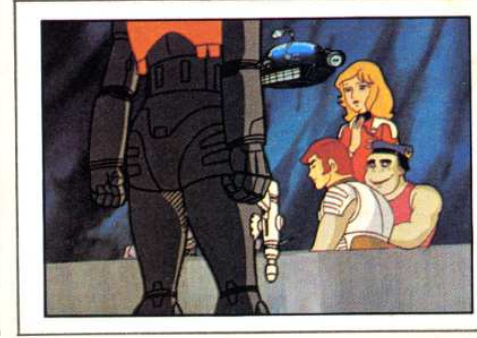
221 - ...avait sorti de leur cellule pour les réduire en un tas de ferraille, vient donner le coup de grâce à la garde de Wrackar.



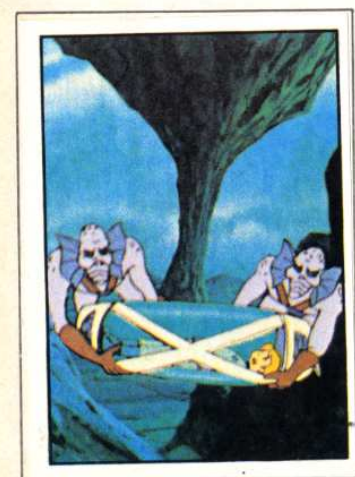
222 - Et la vue de Simon apporte à Joan, désormais résignée à subir le transfert de pensée, la joie immense de retrouver sa liberté.



223 - A présent, il faut sans perdre un instant rendre son esprit au Capitaine Flam en exécutant sur lui l'opération inverse à celle qu'il a...



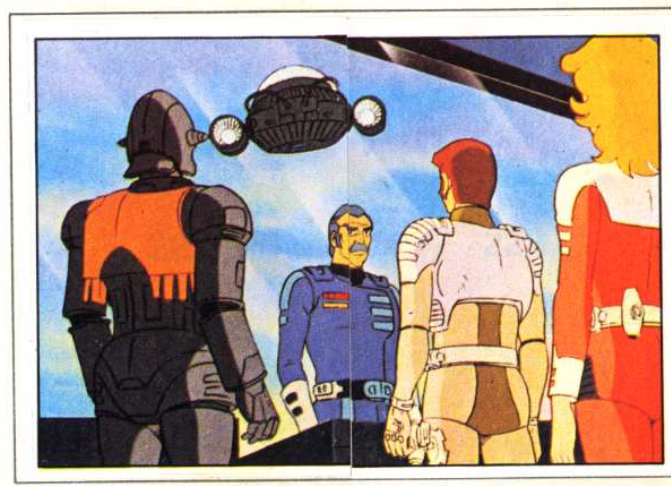
224 - ...subie. En quelques minutes, Flam retrouve sa propre personnalité. Mais il est encore un peu trop tôt pour pouvoir crier victoire...



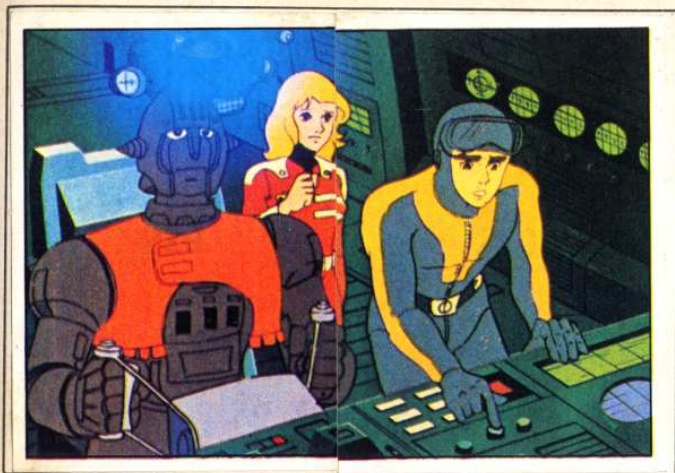
225 - Transporté par deux êtres aquatiques de Wrackar, le petit Ken arrive sur les lieux du...



226 - ...sacrifice. Et on se prépare à actionner la machine à tremblements de terre!



227-228 - Mais avant de contre-attaquer, Flam contacte Ezla Garnie: «Retrouve tout de suite Gan, Libro et Brant: je suis absolument sûr que Wrackar se dissimule sous l'identité d'un des trois!»



229-230 - Puis Flam et son équipage montent à bord d'un sous-marin. Revêtu d'une tenue de plongée, Flam part à la recherche de l'endroit où le petit Ken va être sacrifié au Démon des Océans.



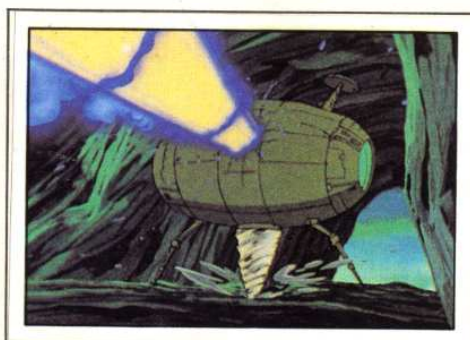
231 - Mais avant, il doit tuer le monstre qui tire la machine à tremblements de terre et aussi...



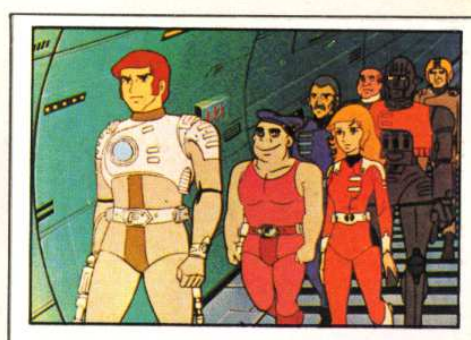
232 - ...affronter les hommes de Wrackar. Pour Flam c'est un jeu d'enfant que de mettre K.O. toute cette...



233 - ...escorte! Et finalement il peut serrer entre ses bras le petit Ken, plus mort que vif! A présent, il s'agit...



234 - ...de démolir la machine cause de tous les désastres attribués au Démon des Océans! Mala tire et l'engin...



235 - ...explose en mille morceaux. Maintenant la vérité va éclater. Flam amène Gan, Libro et Brant à la base de Wrackar.



236 - «Regardez cet homme, là-bas, — dit Flam en montrant un être aquatique terrifié — c'est le...



237 - ...corps du véritable Wrackar qui, lui, a pris l'apparence de l'un de vous trois!»

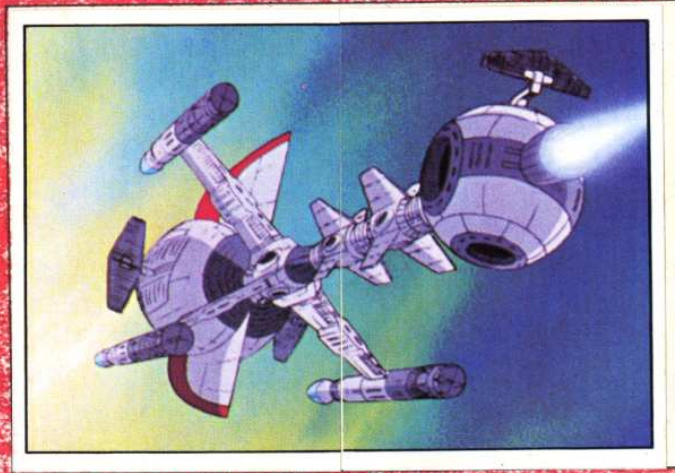


238 - Se sentant démasqué, le criminel se révèle: c'est Brant, qui se rue sur Flam. Mais celui-ci...



239 - ...a vite fait de neutraliser à jamais les funestes desseins de cet être diabolique!

LA PLANETE TRANSPARENTE

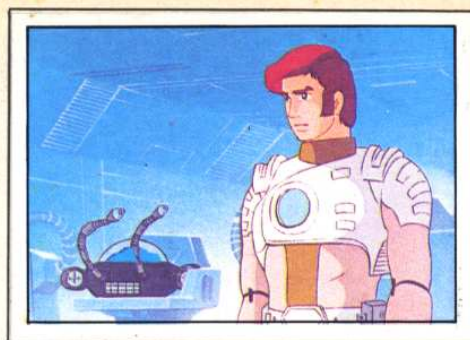


240-241 - Ainsi s'achève l'affaire Wrackar. Flam repart pour de nouveaux mondes, pour des aventures nouvelles. Justement, le radar du Cyberlabé signale une planète invisible à l'œil humain.

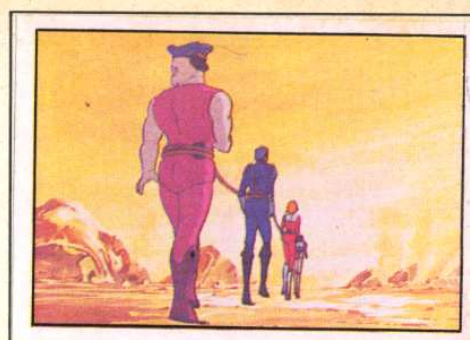




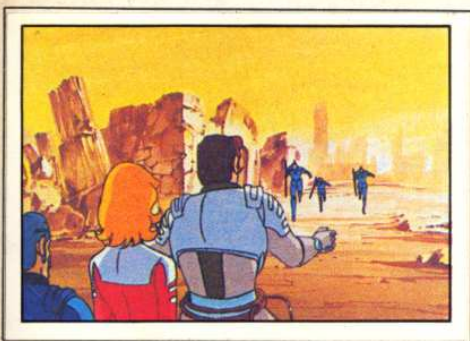
242 - « Nous perdons de la hauteur, — disent Grag et Mala depuis la cabine de pilotage — il va falloir atterrir en catastrophe! »



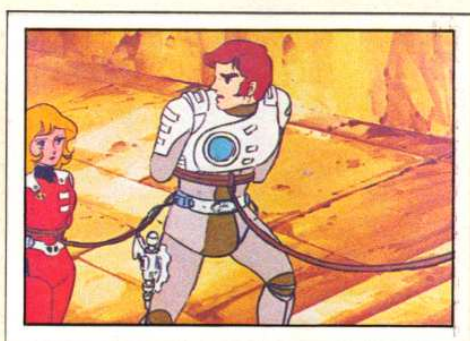
243 - Après une descente moins brutale que prévu, Flam sort avec Ezla, Mala et Joan. Quant à Simon, Ken et Grag, ils resteront à bord pour...



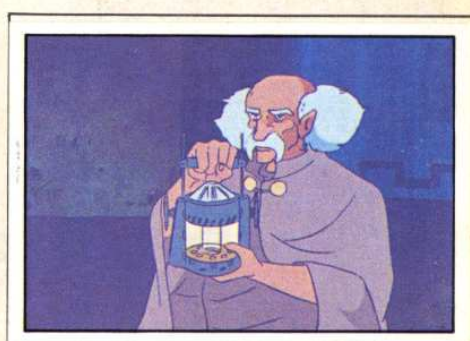
244 - ... parer à toute éventualité. Comme ils ne peuvent voir les obstacles, les explorateurs s'encordent et Flam se met à leur tête.



245 - Au loin apparaît une ville en ruine, entourée d'un halo livide. Soudain, des visages fantomatiques sortent de ce brouillard sinistre.



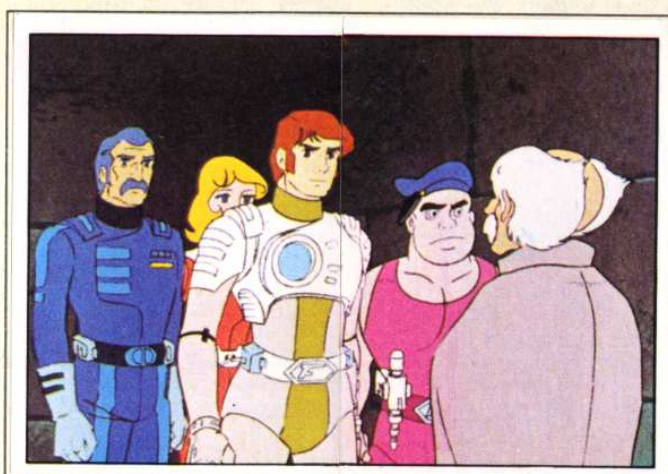
246 - Toute résistance est vaine: Flam et les siens sont faits prisonniers et conduits dans une cellule où se trouve déjà un vieux...



247 - ... terrien: « Une force inconnue appelée polarisation de la lumière rend cette planète invisible. — leur dit-il — Je suis le docteur... »



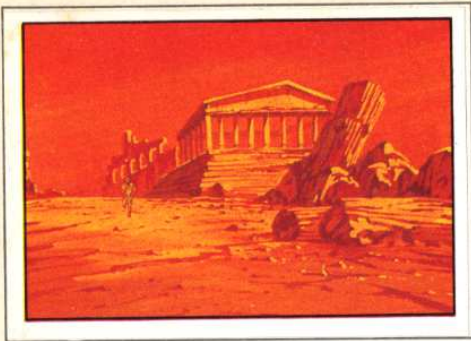
248 - ... Harris Hains. Il y a longtemps que je vis ici, en fait depuis que j'y suis arrivé...



249-250 - ... en mission d'exploration. Mais à présent je vais repartir avec quelques terriens arrivés avant vous! » Que va-t-on faire de nous? », demande Flam. La réponse est vague: « Vous juger... »



251 - Flam saisit Hains aux épaules: « Je te jure que tu vas nous faire sortir d'ici avec toi! »



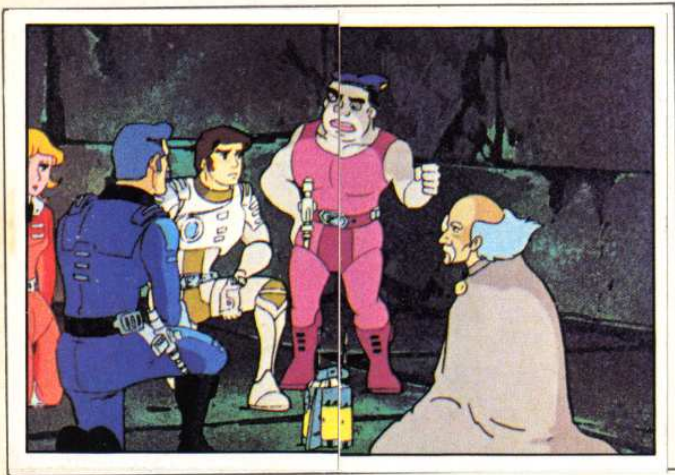
252 - L'attitude du vieux savant est explicable: il a rendez-vous un peu plus tard près d'un vieux temple en ruine avec un certain...



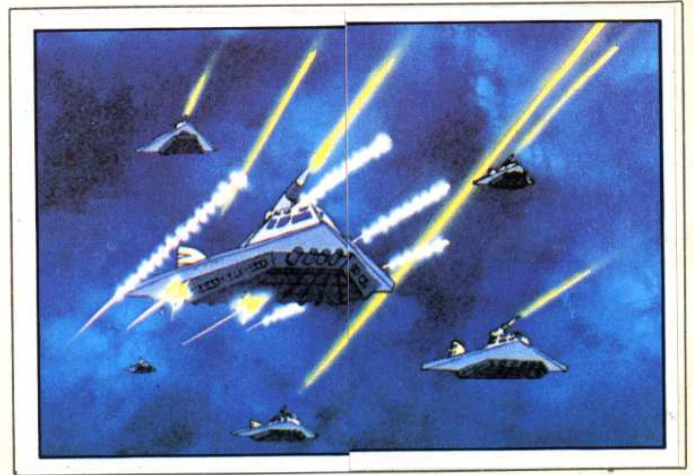
253 - ...Wul Koline: ce célèbre bandit, venu sur cette planète pour y voler la Pierre de l'espace, a promis à Hains de le ramener sur terre.



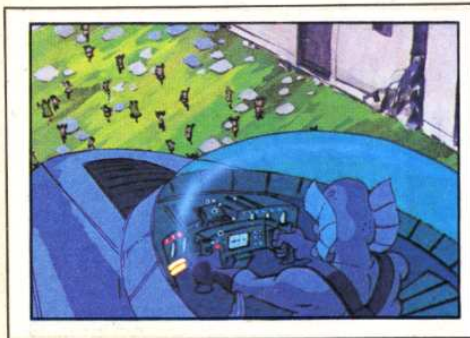
254 - Le vieux Hains raconte alors la tragique histoire de la planète: «Jadis elle était toute pareille aux autres, elle était...



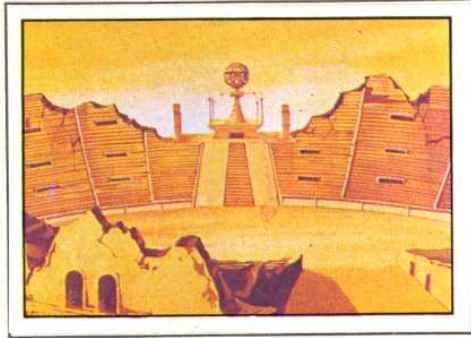
255-256 - ...visible, ses habitants n'erraient pas à tâtons comme aujourd'hui; ils ont perdu la vue mais leur ouïe est devenue très fine. — poursuit Hains — Mais un jour, d'une planète proche,...



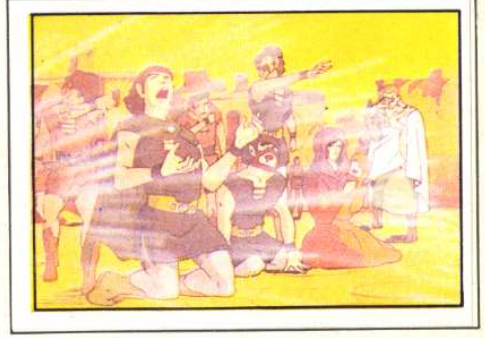
257-258 - ...arriva le peuple de l'eau: incapable, de par sa nature, d'exploiter lui-même les ressources de son propre univers, ce peuple de l'eau profita de sa supériorité militaire écrasante pour...



259 - ...enlever une grande partie de la population afin de la réduire en esclavage. Les quelques survivants durent alors rebâtir sur des...



260 - ...ruines. Et comme ils redoutaient une nouvelle attaque, ils demandèrent à leurs savants de mettre au point une protection...



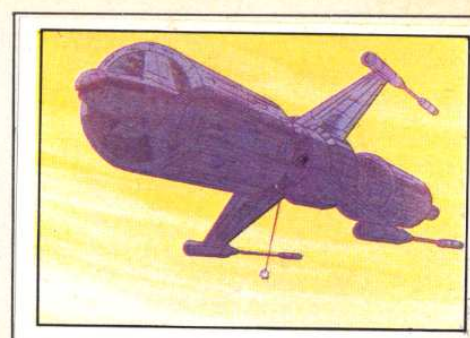
261 - ...invulnérable. Un des savants inventa la Pierre de l'espace, qui rend invisibles la planète et ses habitants. Mais il y a un...



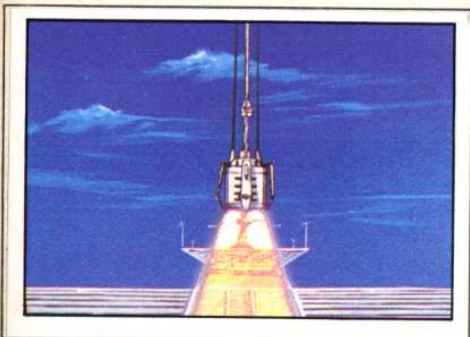
262 - ...risque pour la population: si la protection vient à manquer, la planète se trouve à la merci de n'importe quel agresseur!»



263 - Flam comprend pourquoi la population craint les étrangers, mais il veut s'en aller. Éliminant un de ses gardiens, il s'échappe avec les...



264 - ... autres. Pendant ce temps, le vaisseau spatial de Wul Koline survole l'autel du Grand Stade, où est posée la Pierre de l'espace.



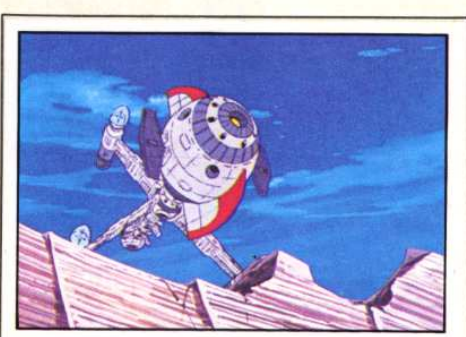
265 - Du grand vaisseau sort un vaisseau de secours, qui se saisit de la précieuse pierre. Et immédiatement, tout redevient...



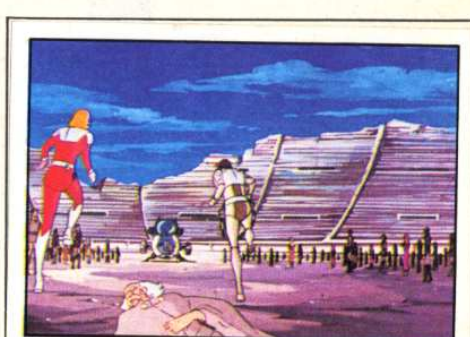
266/269 - ...visible. Affolés, les gens, dont certains n'avaient jamais vu la lumière, courent en tous sens pour aller se mettre à l'abri.



270 - Ce désordre inouï a eu raison du cœur usé de Hains qui, avant de mourir, murmure: «Capitaine, ramenez la pierre à ces pauvres gens...»



271 - Et le Cyberlabe arrive lui aussi sur les lieux. Grag, qui le dirige, envoie le Cosmolem à terre pour récupérer ses amis.



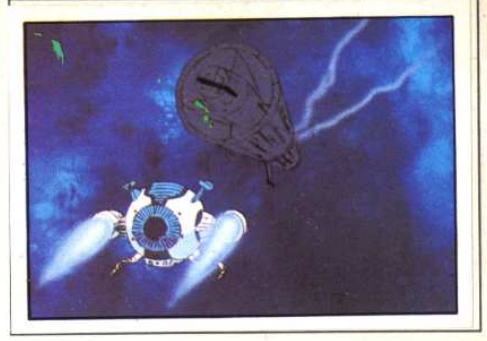
272 - «Vite, Joan! — crie Flam en courant vers le Cosmolem — Il faut à tout prix reprendre la Pierre de l'espace pour ces malheureux!»



273 - Dans son vaisseau, Wul Koline chante victoire: «La chance est avec nous, Nurara!» — dit-il à sa compagne, sans s'apercevoir qu'il...



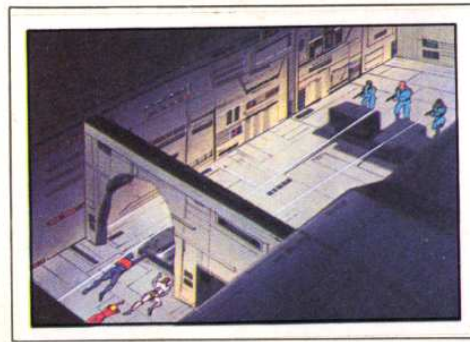
274 - ...est suivi de près par le Cyberlabe, qui arrive à toucher le vaisseau ennemi en un point vital. Puis le Cosmo-lem sort et vient...



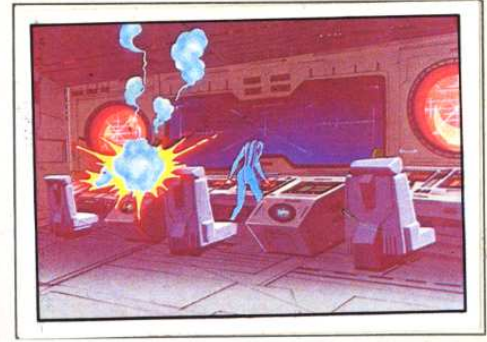
275 - ...s'accrocher au vaisseau de Wul Koline dont l'équipage, sûr que personne ne les suivrait, s'est laissé prendre par surprise!



276 - Déjà Grag, Flam et Joan sont à bord du vaisseau ennemi et se ruent sur leurs adversaires, dont le tir hâtif et désordonné est...



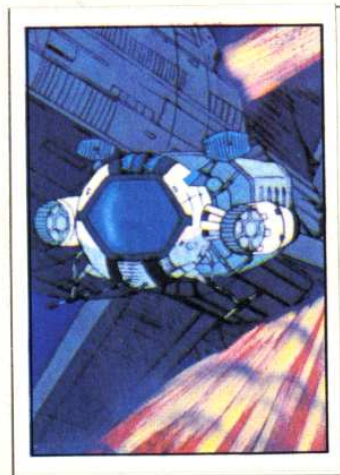
277 - ...impuissant à les arrêter. Mais voilà que dans la fusillade, une balle atteint le dispositif électrique des moteurs, provoquant...



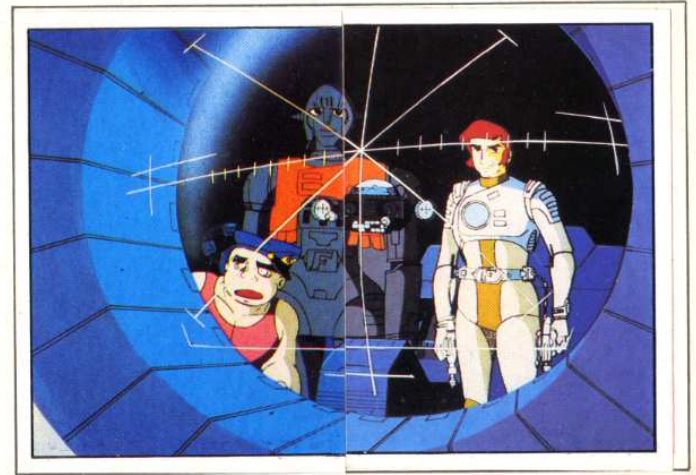
278 - ...une série d'explosions en chaîne. Juste avant l'explosion finale, le Capitaine Flam réussit à mettre en sécurité la...



279 - ...Pierre de l'espace. Ne songeant qu'à sauver leur propre peau, Wul Koline, Nurara et...

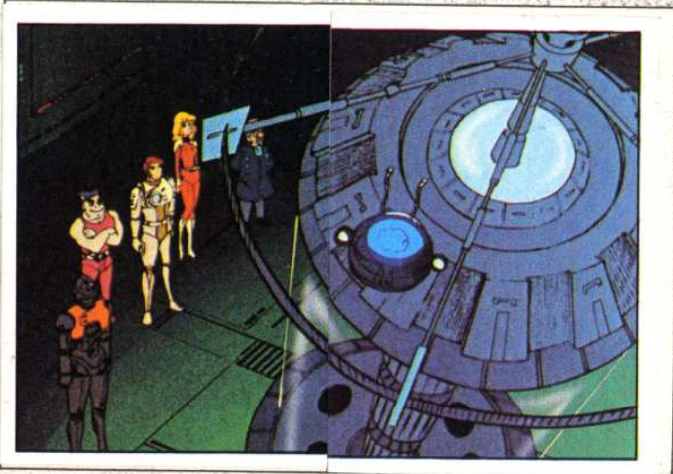


280 - ...leur équipage s'enfuit sur un vaisseau de secours. Dans quelques instants,...

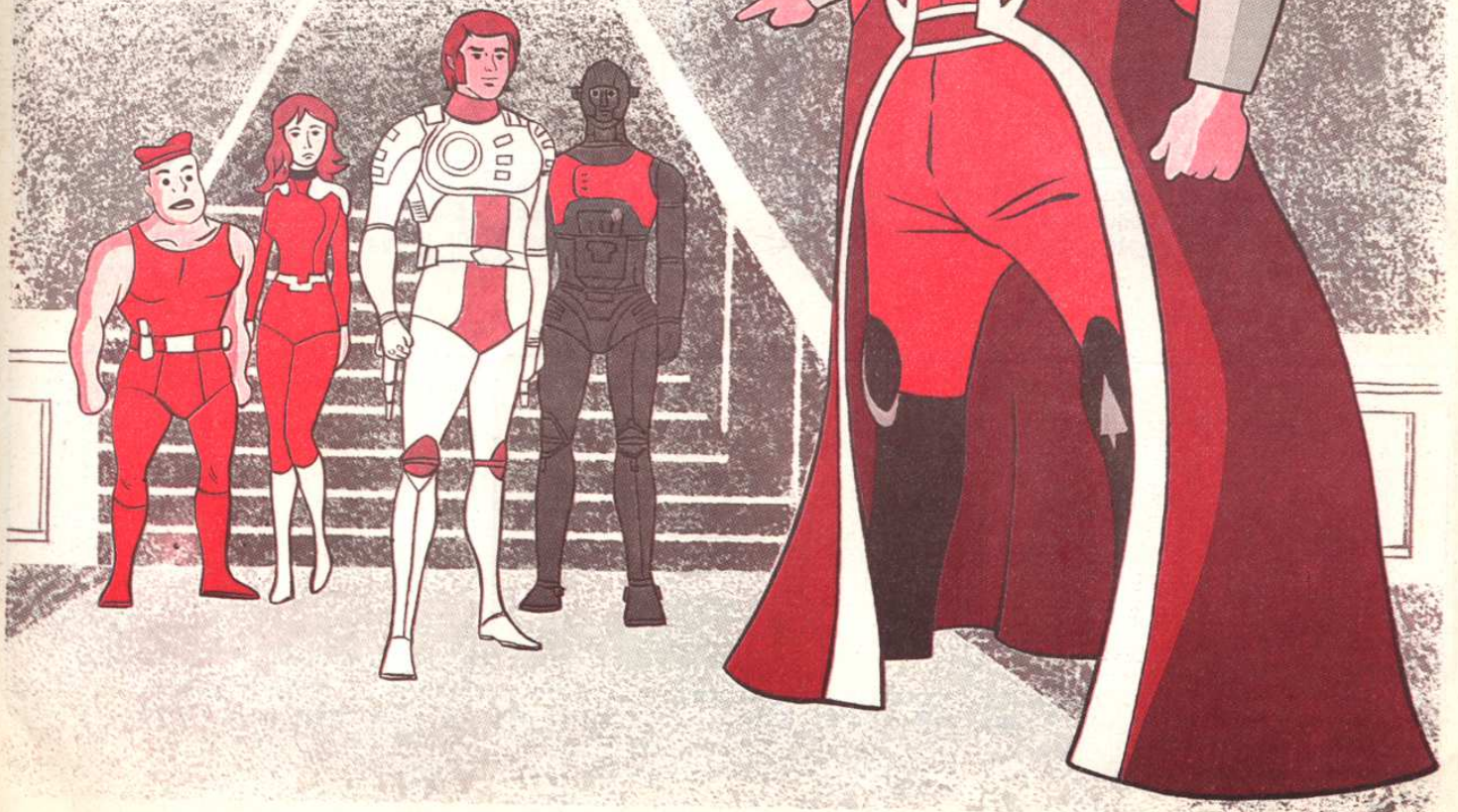


281-282 - ...Flam et ses amis seront eux aussi en sécurité, juste à temps pour voir exploser le vaisseau ennemi et, avec lui, les criminels rêves de puissance du Magicien de la galaxie!

SAUVETAGE DE LA PLANETE TARUST

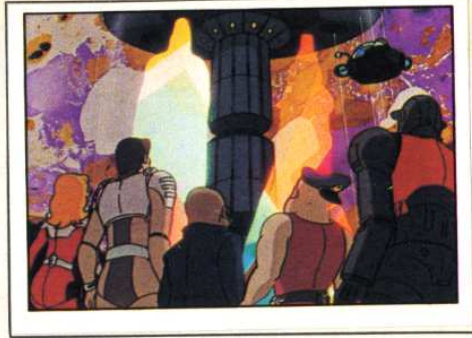


283-284 - Le savant Chico Craine qui, de Mars, appelle le Cyberlab, est fort renommé: il a inventé un dispositif spatio-temporel permettant de passer dans des univers de dimensions différentes.





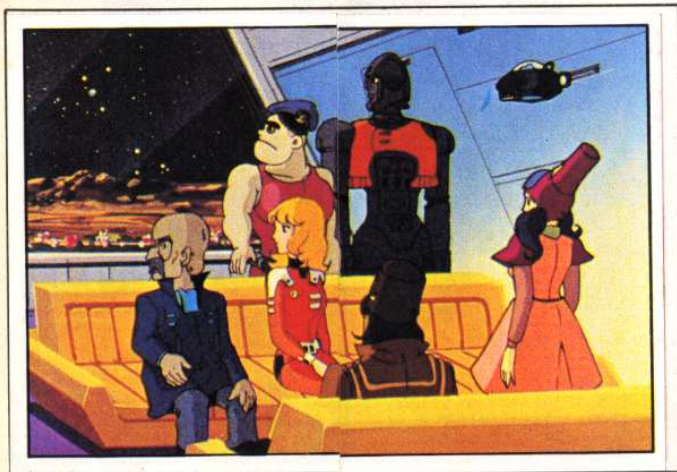
285 - Le savant s'apprête justement à explorer l'univers de Tarust, une planète extra-galactique. Impatients, Flam et Joan observent...



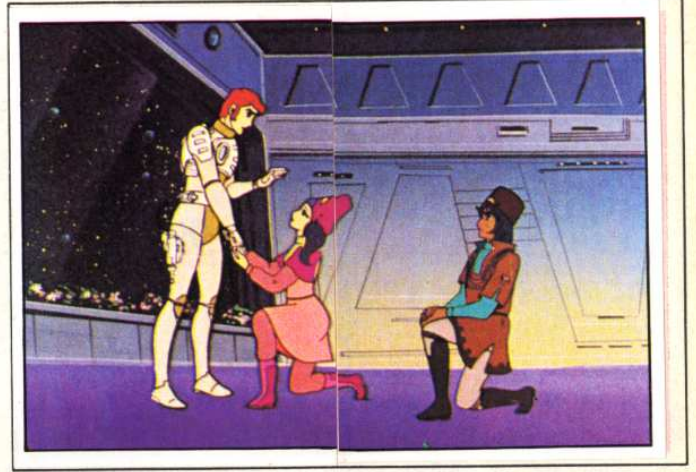
286 - ...l'imposante machine qui se met à tourner de plus en plus vite, projetant un faisceau de rayons multicolores.



287 - Deux silhouettes apparaissent dans le faisceau: un jeune homme et une jeune femme. «Nous sommes Gueldeck et Ciara, — dit le jeune...



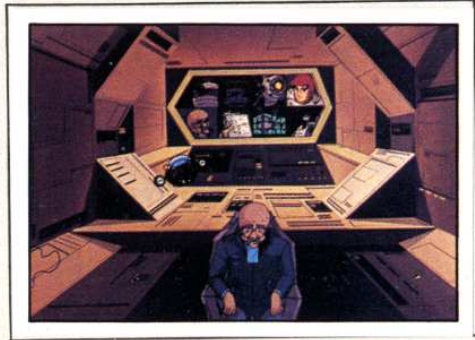
288-289 - ...homme — notre planète est en péril; elle connut jadis un essor considérable du temps de notre héros Kafoul, mais il a mystérieusement disparu, et nous avons été envahis par les...



290-291 - ...habitants d'une autre planète!» Ciara interrompt Gueldeck: «Capitaine, tu ressembles trait pour trait à notre héros! Viens avec nous et fais comme si tu étais Kafoul, tous t'obéiront!»



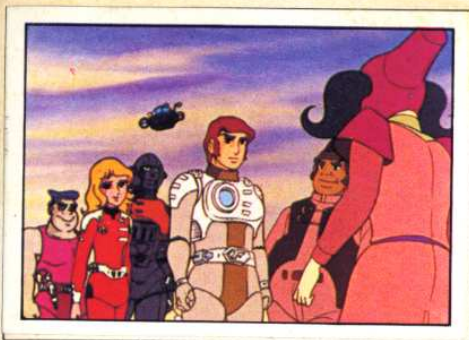
292 - Cela n'enchanté guère Joan, jalouse de la belle Ciara, et il faut toute la persuasion de Flam pour la décider à se joindre aux autres.



293 - Chico s'occupera de régler les problèmes liés au passage dans une autre dimension, grâce au dispositif qu'il a inventé.



294 - On amène donc le Cyberlabe sous la machine et quand tout est prêt pour l'opération, on entame le compte à rebours.



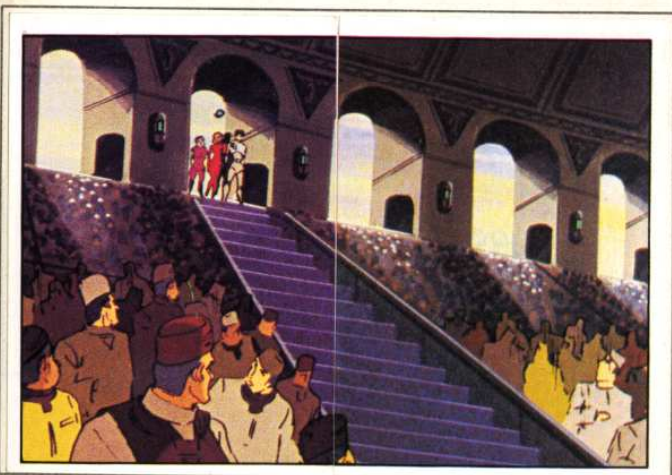
295 - Sans inconvénients notables, nos amis se retrouvent sur Tarust. Mais dès leur arrivée, ils ont à affronter un sérieux problème.



296 - A Balimos, capitale de Tarust, Vostle, rival politique de Gueldeck, essaie de persuader ses concitoyens qu'il faut se soumettre à...



297 - ...l'ennemi. « Mais pourquoi? — répond Gueldeck — Kafoul est de retour, il va repousser l'ennemi! » Des cris hostiles et des huées...



298-299 - ...montent de l'assistance, mais soudain le silence se fait: en haut d'un escalier apparaît Flam, suivi de ses hommes... « Kafoul est vivant! » En un instant l'étonnante nouvelle se répand...



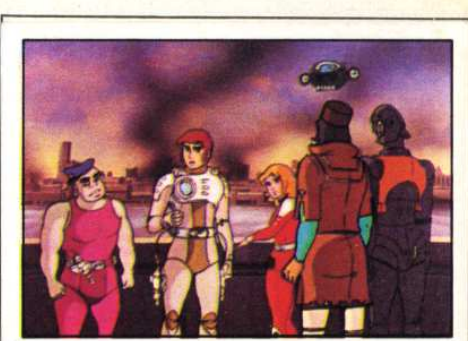
300-301 - ...dans la ville entière. Fous de joie, les gens courent dans les rues en direction du Palais des Sages, pour y acclamer l'homme qui va ramener la paix sur leur planète!



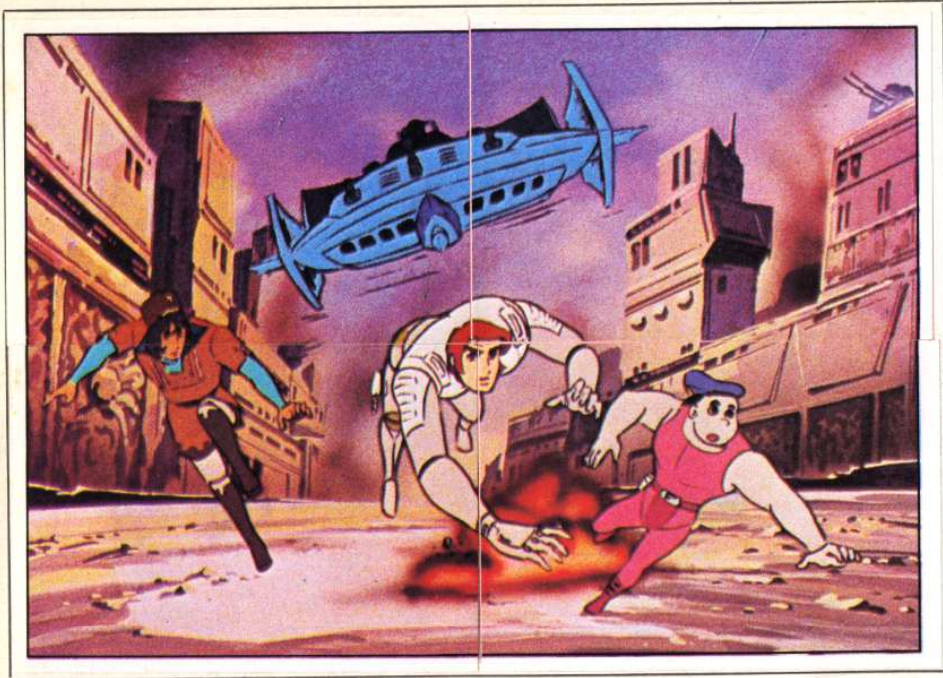
302 - Mais le vrombissement grandissant de nombreux vaisseaux ennemis met fin à la joie générale et sème la terreur sur Balimos.



303 - Bientôt des incendies montent des ruines. Devant ce spectacle de désolation, Flam jure solennellement d'égaliser les exploits passés...



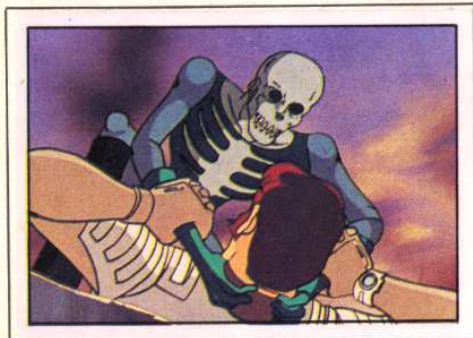
304 - ...de Kafoul! « Je ne peux abandonner ces gens à leur sort. Je me battrai pour eux de toutes mes forces! », affirme notre héros.



305/308 - Suivi de Mala et de Grag, Flam descend dans la rue au moment où un vaisseau ennemi plonge sur un groupe de citoyens en fuite.



309 - Sans se laisser impressionner, Flam attend de pied ferme le pilote du vaisseau, prêt à lui tirer dessus avec son pistolet à protons.



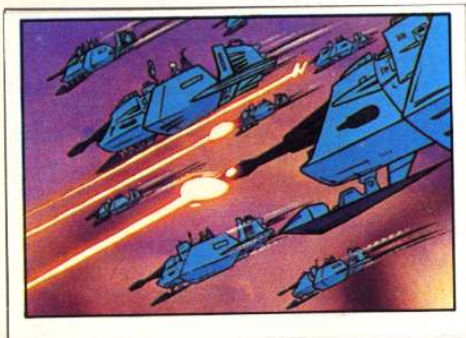
310 - Et l'ennemi, qui a l'apparence effrayante d'un squelette, se jette sur le Capitaine Flam pour essayer de le tuer!



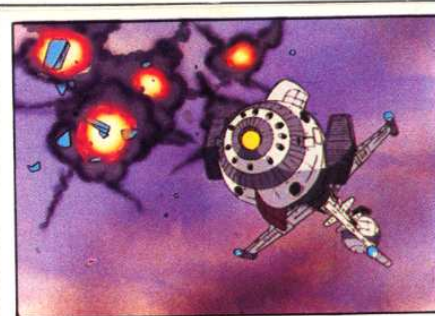
311 - Au Palais des Sages, le président, qui avaient regagné le Cyberlab, s'écrie: «C'est bien Kafoul! Maintenant je suis sûr que c'est vraiment lui!»



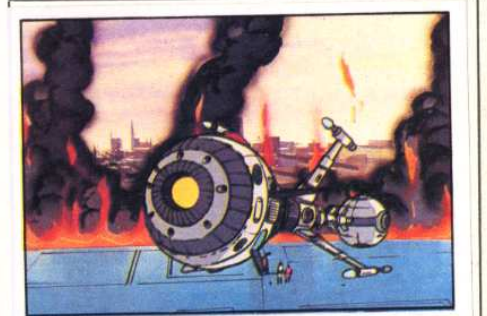
312 - Débarrassé de son adversaire, Flam court avec Gueldeck et Mala vers la plus haute tour de la ville pour riposter au tir croisé...



313 - ...des vaisseaux ennemis qui piquent en groupe et déchargent toutes leurs munitions, avec la ferme intention d'anéantir Tarust une...



314 - ...fois pour toutes. Simon et Joan, qui avaient regagné le Cyberlab, accourent pour prêter main-forte au Capitaine Flam.

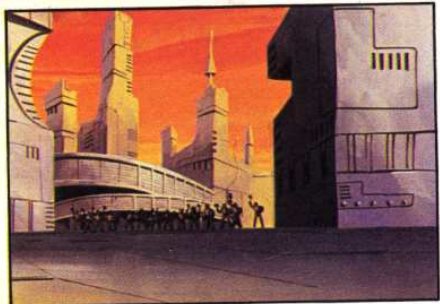


315 - L'ennemi commence à donner des signes de fatigue et le Cyberlab repousse leur ultime assaut: Tarust est sauvée, mais à quel prix!

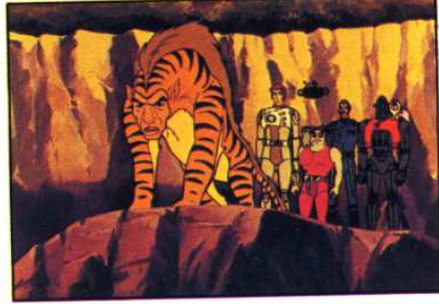
LA GRANDE BATAILLE



316-317 - Flam et ses amis arrivent sur un satellite d'Uranus pour y étudier une civilisation éteinte. Mais voici que surviennent des bandits, qui s'emparent du Cyberlabé et enlèvent Joan et Ken.



318 - Ces bandits, Norton et Winters, se sont alliés à une tribu d'humanoïdes de Lapuna, seule cité subsistant sur le satellite.



319 - Mais les humanoïdes ont des ennemis: ce sont des êtres mi-hommes, mi-animaux, avec qui Flam noue aussitôt une alliance.



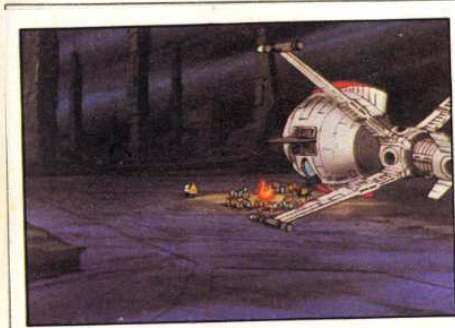
320 - Précédés par leur chef Unyi, visage d'homme et corps de tigre, Flam et Mala arrivent à la clairière où les humanoïdes sont...



321-322 - ...en train de fêter la capture du Cyberlabé. Au milieu d'eux, Norton explique à leur chef Osorukan les incroyables possibilités techniques et scientifiques du Cyberlabé.



323-324 - Mais où peuvent être Joan et Ken? «Ils les ont sans doute emprisonnés dans la Tour du Chef, — dit Unyi — je sais comment y aller mais il faut d'abord aller retrouver les miens!»



325 - Et le festin continue dans la clairière: en effet, nos amis sont insuffisamment armés et ne peuvent tenter une attaque immédiate.



326 - Unyi, Flam et Mala rejoignent donc le groupe resté dans la forêt et expliquent qu'ils n'ont trouvé aucune trace de Joan ni de Ken.



327 - Alors Sikin, un homme-aigle, dit à Flam: «Je vais t'amener à la Tour par les airs!» Et il enlève Flam dans ses serres puissantes...



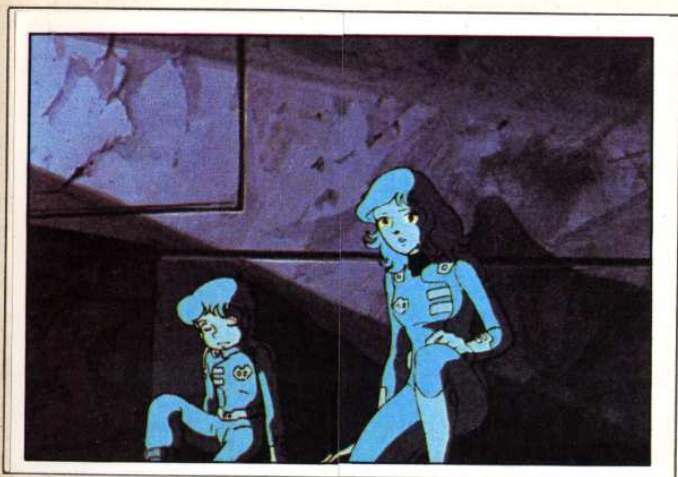
328 - Osorukan et Norton, qui ignorent les plans de Flam, continuent leur festin. Et Norton, qui a abusé du vin, provoque Winters, son...



329 - ...compagnon de mauvais coups. Mais Winters veut se venger de son complice et médite de se séparer de lui définitivement.



330 - Flam, Sikin et Simon atterrissent sur la Tour et descendent par les souterrains jusqu'au cachot, dont ils neutralisent le...



331-332 - ...gardien. La voie est libre! Quand Joan et Ken, à moitié endormis, entendent tourner le verrou de leur cellule, ils ne lèvent même pas la tête, sûrs qu'il s'agit de leur geôlier...



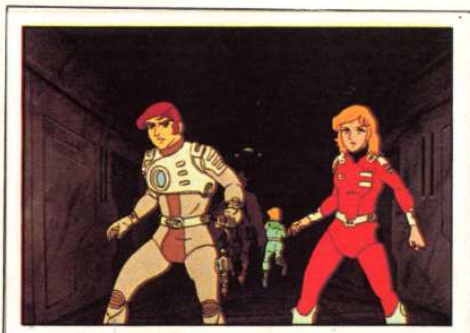
333 - Mais c'est Sikin qui entre, précédant Flam et Simon. La jeune fille est folle de joie...



334 - «Je savais bien que tu affronterais tous les dangers pour tenter de me sauver, Capitaine!»



335 - Mais Norton et Osorukan ont été avertis et ils mettent une patrouille devant la cellule pour bloquer les fugitifs.



336 - Ils ont beau être nombreux et armés jusqu'aux dents, Flam et Joan font face, pour protéger la fuite de Ken, Sikin et Simon...



337 - ...vers la liberté. Une fois en haut de la Tour, Sikin soulève Ken dans ses serres et s'envole vers le sûr refuge de la forêt.



338 - Pendant ce temps Flam crie à ses ennemis, qui l'ont maîtrisé: « Je sais que vous cherchez sur cette planète le secret de ... »



339 - ... l'évolution artificielle pour transformer ses habitants en hommes-animaux, et assouvir ainsi votre volonté de puissance! »



340 - Mais ses ennemis l'entraînent. Quant à Joan, qui sait où se trouve le secret, elle sera torturée si elle refuse de parler.



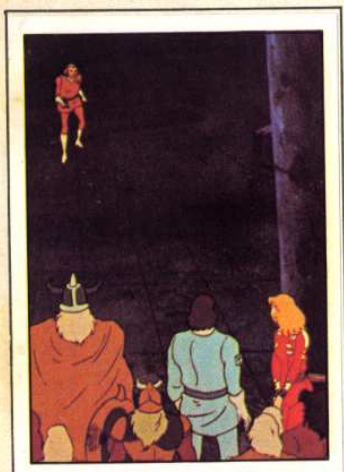
341 - Leurs compagnons ne les ont pas abandonnés: après avoir rejoint les siens, Sikin, secondé par Unyi, organise une ...



342 - ... expédition. Grâce à son ascendant, Unyi rassemble sa tribu, expose brièvement la situation et conclut par ces mots: ...



343 - « Vengeons-nous du mal que nous ont fait les humanoïdes! En avant! » Et les hommes-animaux se lancent en une course sauvage dans la forêt!



344 - A Lapuna quelqu'un a tenté de défendre Joan: las des vexations subies, Winters s'est rebellé ...



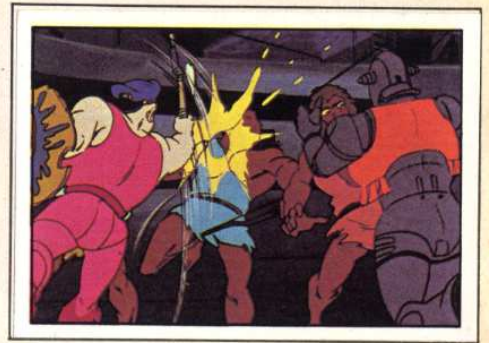
345 - ... contre ses compagnons. La réaction est fulgurante: Winters est aussitôt liquidé!



346-347 - Un grondement grandissant détourne de Joan l'attention de Norton et des humanoïdes: rapide, menaçante, une incroyable armée se rapproche à toute allure de la ville!



348/351 - Une impitoyable bataille éclate: les hommes-animaux font payer aux humanoïdes le mal que ceux-ci leur ont fait subir!



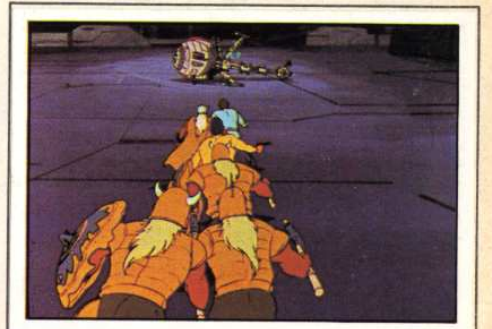
352 - Mala et Grag ont eux aussi un compte à régler avec les hommes de Norton, qui tiennent encore le Cyberlabe, sans parler de Joan!



353 - Flam, qui a réussi à se libérer, se jette hardiment sur Norton et les siens. Heureusement, la surveillance autour de Joan s'est...



354 - ...relâchée, Norton songeant avant tout à sauver sa peau: il ne veut pas risquer de compromettre le succès de son entreprise en...



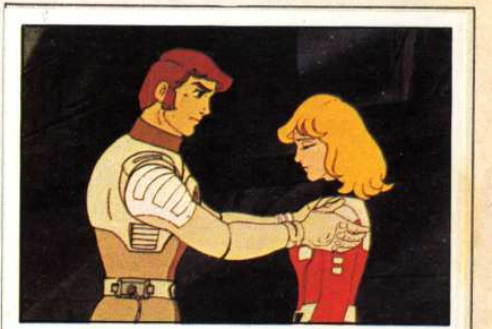
355 - ...affrontant ses assaillants. Suivi de quelques hommes sûrs, il court au Cyberlabe, où il avait laissé certains de ses hommes et...



356 - ... bientôt le vaisseau quitte la ville en direction de la caverne de vie, où est conservé le secret que cherche Norton.

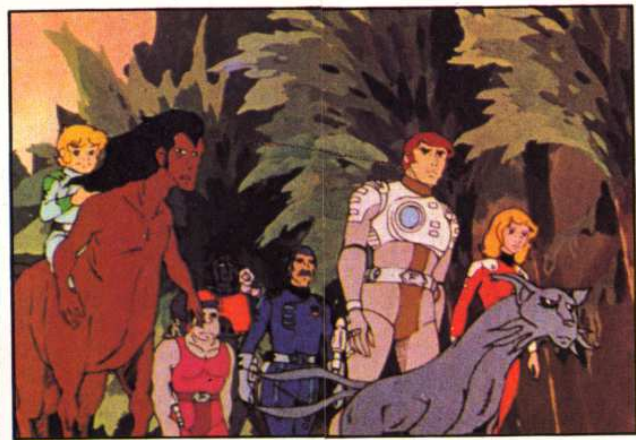


357 - Le silence règne sur le champ de bataille: les hommes-animaux se sont vengés, mais les pertes ont été bien lourdes!

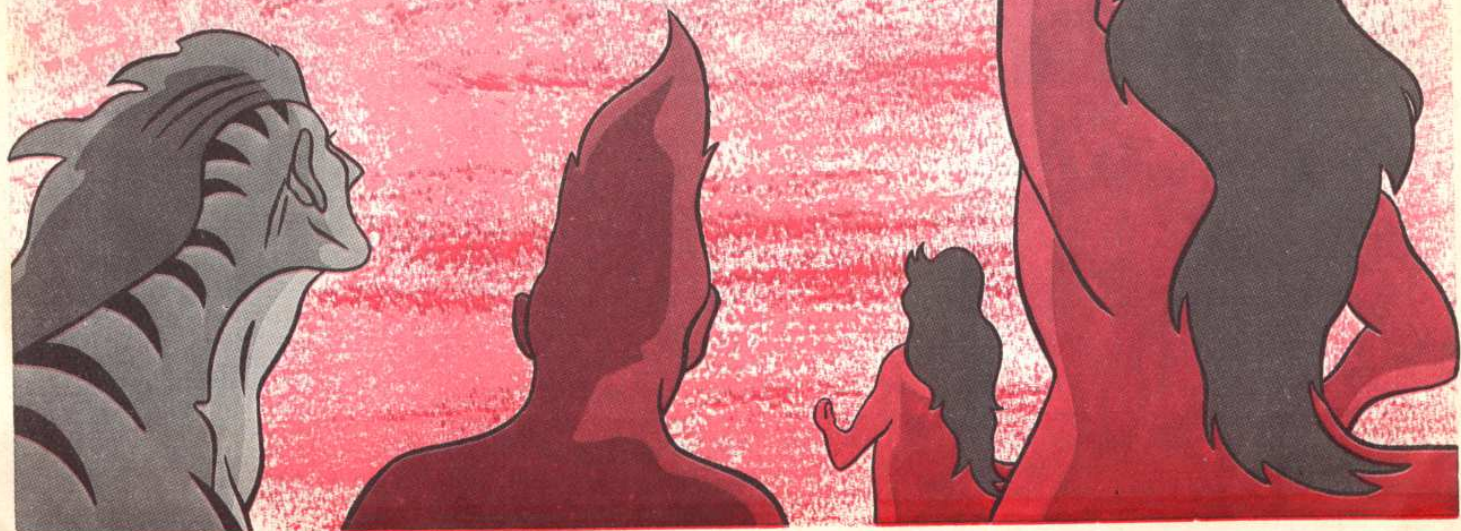
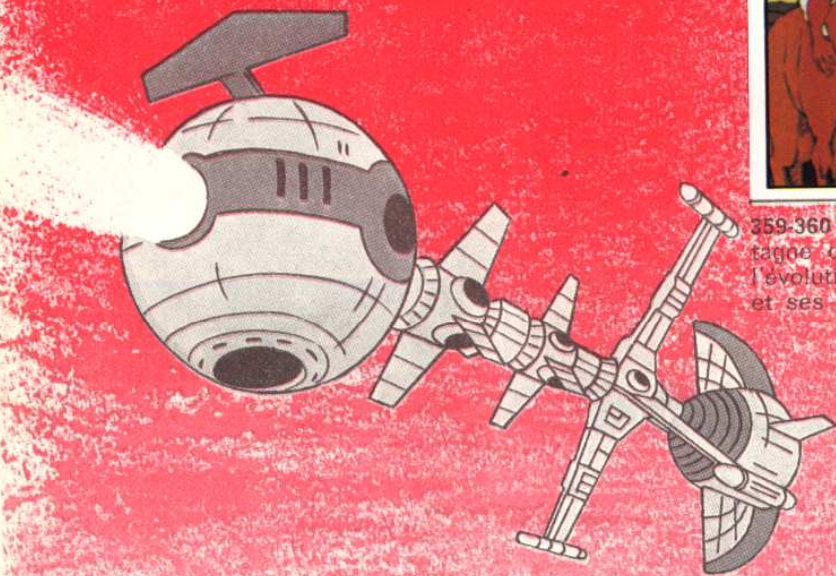


358 - Joan, en larmes, avoue à Flam qu'elle n'a pu résister à la torture et qu'elle a révélé ce qu'elle savait à Norton...

AU DELA DES TENEBRES



359-360 - Par delà la Mer noire, dans une paroi de la Montagne de Cristal, la caverne de vie abrite le secret de l'évolution artificielle. C'est donc là que vont aller Flam et ses compagnons.





361 - Mais grâce aux renseignements extorqués à Joan par Norton, le Cyberlabbe vole lui aussi vers les cimes scintillantes de la montagne.



362 - Après une longue marche à travers la forêt, Flam et ses amis arrivent aux bords de la Mer noire, battus par des vagues énormes.



363 - La traversée va être rude! Heureusement le bois ne manque pas et, sous les ordres d'Ezla Garnie, on se met à fabriquer un...



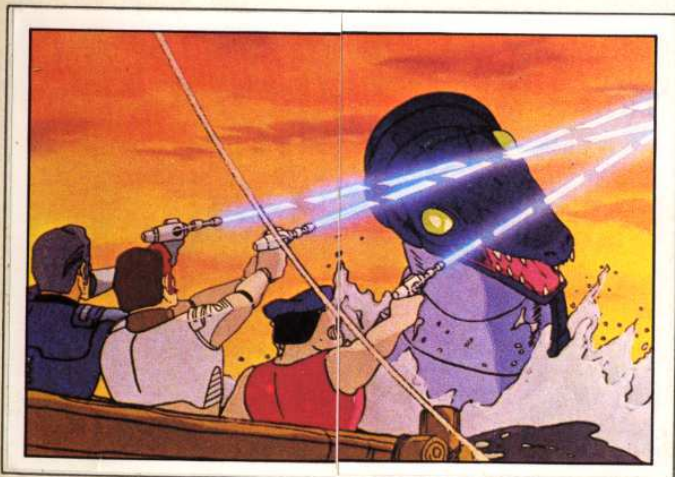
364 - ...radeau. Tout le monde travaille dur, si bien que le radeau est achevé en un temps record. Mais à peine est-il mis à l'eau...



365 - ...qu'une violente tempête se lève. Occupés à lutter contre la mer en furie, Flam et ses amis voient soudain surgir un énorme...



366 - ...monstre marin qui se rue sur le radeau. Avec leurs pistolets à protons, tous tirent à qui mieux mieux sur cette abominable...



367-368 - ...créature! Mais le monstre a l'air invulnérable et c'est seulement quand Flam le touche à l'oeil gauche, son seul point faible, qu'il disparaît sous les flots, mortellement atteint.



369 - Une fois sur l'île, on envoie Simon en vol d'exploration, ce qui n'échappe pas à Norton.



370 - Le cerveau vivant guide ses amis vers le pic qui surmonte la caverne de vie.



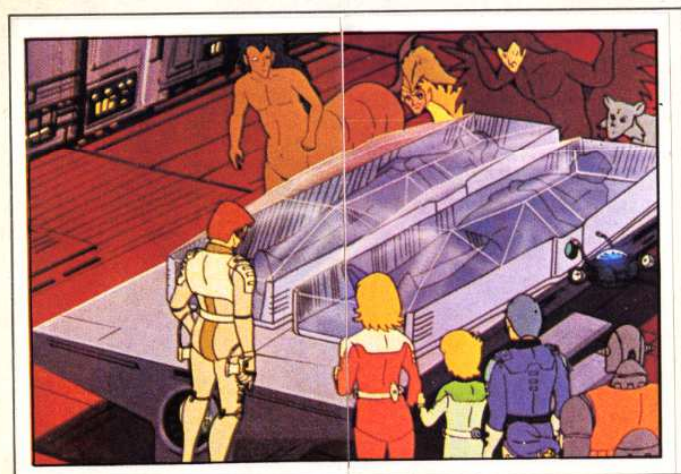
371 - L'accès de la caverne est protégé par une formule mathématique. Heureusement, Simon est là pour indiquer la...



372 - ...combinaison permettant de faire pivoter la dalle. A pas prudents, le groupe pénètre dans la grotte. « C'est ici...



373 - ...que nos ancêtres furent transformés en bêtes, — dit Sikin — et c'est ici que se trouve le secret permettant...



374-375 - ...la mutation inverse!» Par un couloir scintillant de pierres précieuses, nos amis arrivent dans une immense salle où «reposent», dans deux caissons, un homme et une femme, les légendaires «ancêtres».



376-377 - Mais voilà que Norton, Osorukan et les autres font irruption dans la salle. Ignorant la formule pour entrer dans la caverne, ils ont attendu que Flam et ses amis passent les premiers!



378 - Flam, qui connaît la naïveté des humanoïdes, se met à actionner un laser et, profitant...



379 - ...de leur surprise, il ouvre le feu: un carnage! Quant aux hommes-animaux, ils...



380 - ...s'occupent des survivants avec la haine accumulée pendant des années de souffrances...

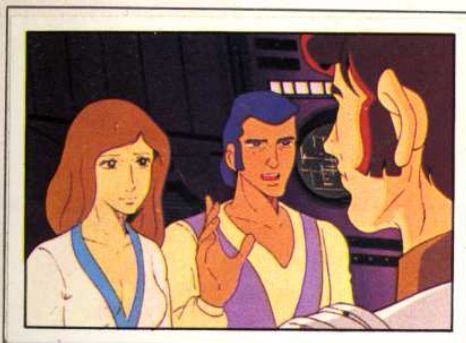


381 - Acculés par leurs poursuivants, les hommes de Norton tombent dans un gouffre béant!

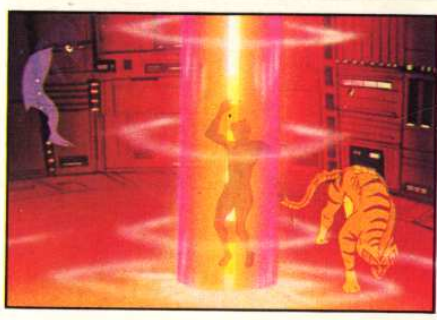


382 - Libérés de leurs adversaires, tous rentrent dans la caverne et Flam actionne le dispositif de « déshibernation » pour « réveiller » ...

383/386 - ...Khol et Atta, les deux savants qui, après avoir trouvé la technique de l'évolution artificielle, avaient été contraints par ...



387 - ...le dictateur de la planète d'utiliser leur invention pour asservir les populations rebelles. Et Khol raconte à Flam cette ...



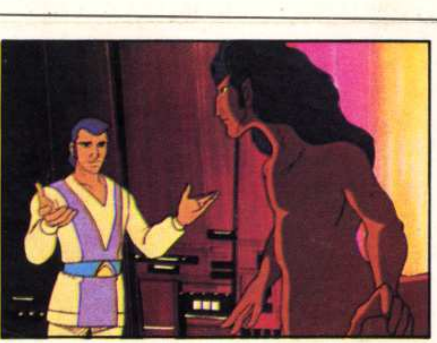
388 - ...aventure incroyable mais vraie: « Nous voulions créer un nouveau type d'être humain pouvant s'adapter à n'importe quel ...



389 - ...environnement. Le dictateur voulait que nous l'expérimentions sur les habitants de la planète: ce qu'il voulait, c'était les ...



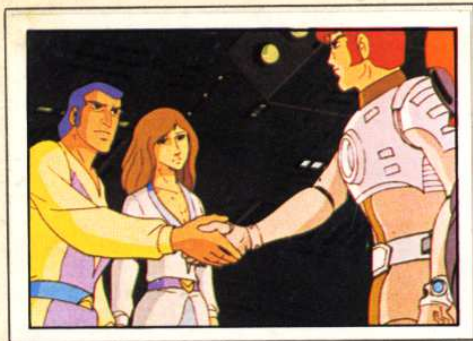
390 - ...réduire en esclavage. Alors, pour ne pas lui obéir, nous nous sommes auto-hibernés en attendant des temps meilleurs. Des ...



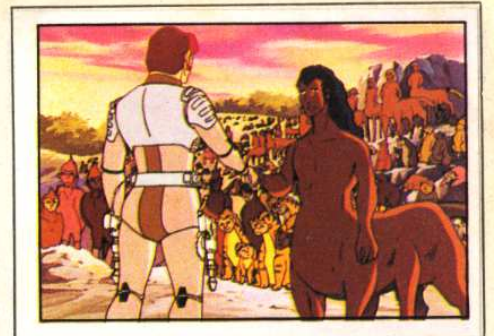
391 - ...siècles ont passé avant qu'on nous réveille, — dit Khol en regardant Gohro — mais à présent nous allons réparer notre ...



392 - ...erreur passée. Hélas, le résultat ne sera pas immédiat: vous, vous resterez comme vous êtes, seuls vos descendants seront normaux!»



393 - Après que les hommes-animaux se soient soumis aux rayons cosmiques, Khol et Atta disent au revoir à Flam: «Maintenant nous allons repartir et poursuivre...



394 - ...nos recherches sur une planète située au delà des ténèbres...» Puis, d'une voix émue, Gohro remercie Flam et ses compagnons au nom de tout son peuple.



395/400 - Et voici, devant le Cyberlab, Ken, Grag, Flam, Mala et Joan! Le héros de l'espace est toujours prêt à repartir avec ses compagnons pour rétablir la paix entre les peuples, déjouer les ambitions des tyrans, pour défendre les savants dont les découvertes sont menacées et pour goûter, enfin, à l'incomparable saveur de l'aventure!



France

Pour compléter ta collection, écris à **FRANCE-IMAGES - B.P. 25 - 06021 NICE CEDEX** de la façon suivante:

Prends une feuille de papier, divise-la en deux parties: à gauche, inscrie le nom de ta collection et les numéros des vignettes manquantes (**40 maximum**); à droite, ton nom, prénom, âge, adresse exacte, ta ville et le code postal. Ensuite, mets ta demande sous enveloppe affranchie, avec **0,20 Frs** par vignette demandée et **2,50 Frs** pour frais de port.

Ta commande est payable par chèque bancaire, chèque postal, mandat-lettre (à l'ordre de **FRANCE-IMAGES**), ou timbres, **A L'EXCLUSION DE TOUT AUTRE MODE DE PAIEMENT.**

N'ENVOIE JAMAIS D'ARGENT LIQUIDE!

N.B.: En cas de non-réception de tes vignettes après un mois, adresse une lettre à notre **SERVICE RECLAMATION**, en n'omettant pas d'y mentionner ton nom, prénom, adresse complète, sans oublier le nom de ta collection et les numéros qui te manquent.



Belgique

Afin de pouvoir compléter votre album, il vous est loisible d'obtenir les figurines manquantes aux **EDITIONS PANINI, 5, Avenue de l'Artisanat, 1420-BRAINE-L'ALLEUD** au prix de: **2.- Frs** la figurine avec un **maximum de 40 figurines.**

Le paiement peut en être effectué par mandat-poste ou bien par envoi de timbres-poste (de préférence de **9.- Frs**) joints à votre commande. Si, après 15 jours, vous n'avez pas reçu votre commande, veuillez nous la réclamer en rappelant, outre votre adresse complète, la liste des séries et des numéros demandés.



Canada

Pour tes images manquantes pour compléter ton album, adresse-toi à: **EURO CANADA CANDY LTD., 6969 chemin Transcanada, Suite 132, 134, 136, MONTREAL, H4T 1V8** - Téléphone (514) 332 9747 - (514) 332 9733.

Prix: \$ 0.10 par image demandée, payable par chèque bancaire ou mandat-poste et **\$ 0.30** pour frais de port et de manipulation. La commande ne doit pas excéder 40 images.

Important: Prière d'indiquer le nom de la collection.



Suisse

Pour compléter l'album, on peut demander les images manquantes à **G. Grünenfelder, 6574 VIRA (TI)**, en versant sur le compte chèque postal 65-7979 **Frs. 0,10** pour chaque image, mais au **maximum 40 exemplaires.**

Marquer derrière le bulletin de versement le numéro progressif des images et le nom de la collection. Malheureusement, nous ne sommes pas en mesure d'échanger des images.

Si, après 30 jours, vous n'avez pas reçu votre commande, veuillez nous la réclamer en rappelant, outre votre adresse complète, le nom de la collection et les numéros demandés.



FIGURINE PANINI



FRANCE
 DIFFUSEUR EXCLUSIF POUR LA FRANCE
FRANCE-IMAGES
 Z.I. Secteur D - 06700 Saint-Laurent-du-Var
 Dépôt légal 1er Trimestre 1981
 PRIX MAXIMUM
 CONSEILLÉ
2F.

BELGIUM-BELGIE
 DISTRIBUTEUR POUR BENELUX UITDELER VOOR BENELUX
SPAL. EDITIONS PANINI BELGIQUE
 Resp. Raphaël de Latro du Bosquimé
 5, Avenue de l'Artisanat, 1430-BRAINE-L'ALLEUD

10Fr.

SUISSE-SCHWEIZ
 DIFFUSEUR POUR LA SUISSE/ALLENVERTIGER FÜR DE SCHWEIZ
GRÜNENFELDER S.A.
 6574 Vira/Magadino (TI)

Fr. 0.50

CANADA
 DISTRIBUTOR FOR CANADA
EURO CANADA CANDY LTD.
 6969 chemin Transcanada, Montreal, H4T 1V8

25c