



## TABLE DES MATIÈRES

<u>TABLE DES MATIÈRES.....</u>	<u>1</u>
<u>REMERCIEMENTS .....</u>	<u>2</u>
<u>INTRODUCTION.....</u>	<u>2</u>
<u>POUR COMMENCER.....</u>	<u>3</u>
<u>POUR COMMENCER RAPIDEMENT.....</u>	<u>3</u>
<u>QUELQUES ANNÉES PLUS TÔT.....</u>	<u>4</u>
<u>LA TERRE : UNE PLANÈTE MOURANTE.....</u>	<u>4</u>
<u>EVATH : UN NOUVEL ESPOIR.....</u>	<u>4</u>
<u>UN PAYS EN VOIE DE DÉVELOPPEMENT.....</u>	<u>5</u>
<u>L'ÉNERGIE.....</u>	<u>6</u>
<u>INTERMÈDE.....</u>	<u>7</u>
<u>MITRAL.....</u>	<u>7</u>
<u>UN PREMIER VOYAGE.....</u>	<u>8</u>
<u>VOTRE MISSION.....</u>	<u>22</u>
<u>LA CONSOLE DE COMMANDE.....</u>	<u>22</u>
<u>L'ÉCRAN D'INFORMATION.....</u>	<u>23</u>
<u>LE FORAGE.....</u>	<u>24</u>
<u>LA SONDE D'EXTRACTION.....</u>	<u>25</u>
<u>LE JET DE RECONNAISSANCE .....</u>	<u>25</u>
<u>LES BALISES LASER.....</u>	<u>26</u>
<u>LES SKANNERS.....</u>	<u>26</u>
<u>L'ÉNERGIE ET VOTRE MISSION.....</u>	<u>26</u>

## REMERCIEMENTS

Concept & Game Design	Ian Andrew
Program Design	Chris Andrew
	<b>Major Developments</b>
Programming	Chris Andrew Stephen "Bug" Northcott
Story & Documentation	Richard Robinson, Graham Sowerby
Cover	Steinar Lund
Additional Artwork	Pete Carter
Sound Effects	Steve Webb, Andrew Williams, Per Holst, Leigh Haynes, Ian Foster, Matt Gray
Computer Art	Ian Denny, Paul Gregory, Robin Chapman
Additional Contributions	Kim Booth, Helen Andrew, Lesley Anderson, John Andrew, Barbara Andrew
Printed by	St. George's Press
<b>Traduction</b>	© <b>JPB 2003</b>

(c) 1987 Incentive Software Limited

## INTRODUCTION

Bienvenue dans l'Expérience « Driller » !

**Avec présentation du**

# **FREESCAPE™**

Le nouveau système révolutionnaire a été conçu et développé par Major Developments, l'équipe de conception et de programmation interne d'Incentive Software. Le Freescape représente beaucoup de milliers d'heures-homme investies pour apporter cette grande avancée dans le réalisme jusqu'à votre écran d'ordinateur. Pour la première fois, vous pouvez explorer un environnement solide et tridimensionnel avec une complète liberté de mouvement. Vous pouvez vous déplacer vers n'importe quel endroit dans l'espace à trois dimensions et de là regarder dans n'importe quelle direction et voir la vue comme si vous étiez réellement là.

L'immersion dans l'environnement étranger, le gameplay complexe et le paysage et vaste et détaillé contribuent à l'atmosphère prenante unique de « Driller ». Nous espérons que vous appréciez l'expérience.

Oh, et puis bonne chance !



Ian Andrew

(Publisher)

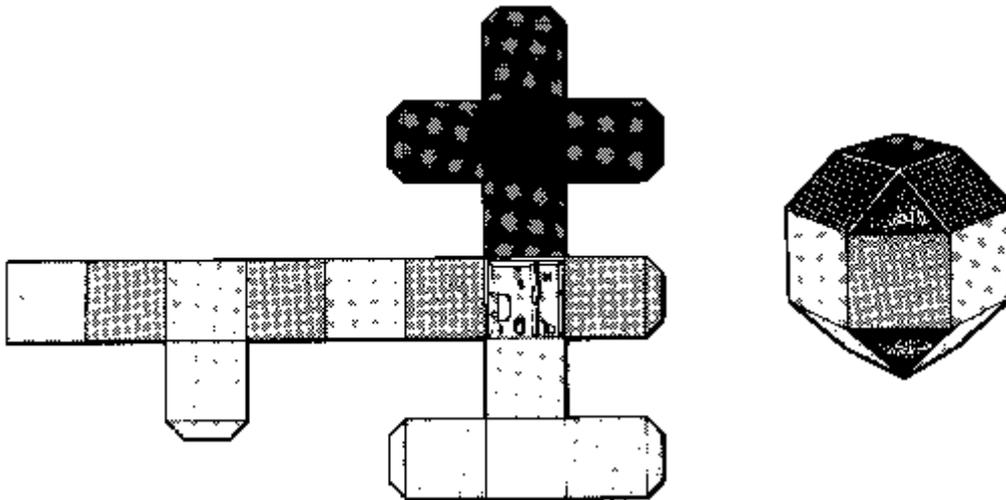
## POUR COMMENCER

Cette boîte contient :

- (i) La cassette ou le disque Driller
- (ii) Le manuel d'instruction « Briefing de la Fédération »
- (iii) Le modèle de la carte en 3D de Mitral
- (iv) La carte de référence des instructions de chargement et des options de commande

« Driller » se déroule sur une lune étrangère en orbite autour d'un monde extraterrestre, dans une région de notre galaxie que l'humanité du 20ème siècle a encore à explorer.

En raison de la taille et de la nature tridimensionnelle du terrain de jeu, nous avons inclus dans cette boîte une représentation couleur de la lune, Mitral. Elle peut être soit gardée dépliée pour faciliter l'orientation dans 2 dimensions, ou soit construite en un modèle tridimensionnel représentant les plates-formes de Mitral.



*Carte dépliée*

*Carte assemblée*

Le polyèdre résultant est une représentation des 18 plates-formes d'extraction qui ont été construites au-dessus du paysage désolé de la lune. Vous pouvez tracer votre parcours par-dessus ce modèle et le détailler avec les notes ou les diagrammes qui peuvent vous aider à progresser, comme les bâtiments, les cristaux, les murs, les portes, etc... La première plate-forme, celle sur laquelle vous commencez, a été déjà tracée pour vous permettre de vous orienter. Votre position de départ est indiquée par le "S". Vous regardez vers le sud-est.

## POUR COMMENCER RAPIDEMENT

Les INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT et les COMMANDES D'OPTIONS sont indiquées sur la carte de référence incluse.

Pour commencer directement Driller, allez à la section intitulée « VOTRE MISSION » à la page 22, où votre mission est détaillée afin que vous puissiez commencer l'exploration au plus vite.

## QUELQUES ANNÉES PLUS TÔT

Le petit Lesleigh regarda curieusement son professeur. L'œil unique du robot s'illumina, éclairant fixement la sombre salle de classe. L'enfant tapa impatiemment sur le capteur du professeur, demandant plus d'informations, et les reçut en quelques secondes.

Lesleigh était un étudiant plutôt rapide, un véritable chercheur de connaissances qui considérait que l'enfance était une courte période à passer avant de faire une carrière prometteuse d'adulte. Sa silhouette qui s'était penchée devant l'écran, assise sur sa chaise pivotante, les pieds se balançant dans le vide, avait une faim insatiable pour les faits et la théorie. Le siège tournait de gauche à droite sans interruption ; Lesleigh ne pouvait pas encore se reposer - pas quand une leçon était en cours.

## LA TERRE : UNE PLANÈTE MOURANTE

La Terre est notre planète-mère, qui se trouve dans un système solaire très éloigné de l'étoile Vasculan. Il y a peu de certitudes au sujet de la Terre et de la culture de ses peuples, excepté les mémoires des premiers Aînés qui sont préservées électroniquement. Les légendes continuent, et continueront à régner parmi le peuple d'Evath tant qu'il restera un espoir de retrouver ses Pères.

Les peuples de la Terre étaient irresponsables et manquaient de discernement quant à l'utilisation des éléments et des ressources naturelles de la planète. Les sols furent violés et privés de nourriture, tandis que de nombreuses races et nations se divisèrent pour développer des langues et des cultures propres. La ségrégation continua dans chaque partie de chaque société : les peuples étaient divisés et les individus ne pensaient qu'à eux-mêmes. La division continue des groupes et des pays amena à un conflit interne entre les simples personnes, les familles, les sociétés et par la suite les nations. Le manque d'harmonie fit que l'application d'une loi commune était impossible, et les querelles mineures ainsi que l'avidité personnelle entraînèrent l'augmentation du crime, puis finalement une guerre aux proportions épiques.

La destruction du monde et l'arrêt de leur existence ont semble-t-il été les seuls buts de la majorité des Terriens. Peu ont réellement désiré cette extrémité, mais moins encore virent une solution à cette horrible conclusion.

Il fut tragique que de si grandes quantités de temps et d'argent aient été dépensés sur des petits conflits et la destruction à grande échelle. Car tous les Terriens possédaient un savoir et un génie que seuls peu d'Evathiens peuvent revendiquer. Heureusement, certains d'entre eux employèrent ce cadeau à des fins plus salutaires : avancées médicales et recherches en physique. Même les Aînés d'aujourd'hui ne peuvent parler de toutes les merveilles de la Terre, car beaucoup ont été complètement oubliées. Mais certaines choses qu'ils accomplirent existent aujourd'hui dans notre société - le legs d'une grande avancée dans la médecine nous a permis d'avoir une vie prolongée de plus de deux fois la moyenne enregistrée au mieux de la Terre, avec un développement plus rapide, et avec un ralentissement du processus de vieillissement physique.

Quelques scientifiques de la Terre développèrent des bombes qu'ils eurent peur d'employer, alors que d'autres cherchaient à les utiliser. La Terre était surpeuplée et la race humaine cherchait un nouveau foyer. Des sondes automatiques furent envoyées vers les systèmes solaires voisins et d'autres galaxies. Il fallut des années avant que la plus proche ne revint.

## EVATH : UN NOUVEL ESPOIR

Une des sondes revint d'un long voyage jusqu'au système solaire dominé par l'étoile Vasculan. Elle apportait des nouvelles, par l'intermédiaire de film enregistré et d'échantillons environnementaux, d'une planète habitable, pas très différente de la Terre. La nouvelle planète avait un diamètre beaucoup plus petit et aucune vie animale discernable, seulement une végétation primitive. Evath, comme elle fut appelé par un scientifique oublié, était plus jeune que la Terre et semblait idéale pour accueillir la vie humaine comme la vieille planète l'avait fait pendant si longtemps. C'était parfait.

Il y avait un inconvénient. Evath était si éloignée de la Terre que le voyage, dans n'importe quel vaisseau, prendrait plus d'un siècle. Aucun équipage ne pourrait vivre aussi longtemps, aucune colonie ne pourrait être établie à partir d'un vaisseau rempli de voyageurs aussi âgés. Le voyage dans l'espace n'était pas aussi

avancé que d'autres branches de la science à cette époque : on dépensait plus d'argent dans les missiles et la médecine qui se complétaient parfaitement.

Le voyage devrait être fait en utilisant un vaisseau spatial et les solutions aux problèmes avec la science la plus avancée de l'époque. Après avoir beaucoup délibéré, une sorte de solution fut décidée. Elle n'était pas tout à fait satisfaisante, mais les scientifiques voulaient désespérément que quelque chose fût fait rapidement. Les expériences avec la cryogénie (par lequel une vie est gelée, le vieillissement est stoppé complètement jusqu'au dégel), ne progressaient pas rapidement, mais elles étaient parvenues assez loin pour pouvoir « geler » des embryons avec un taux de rétablissement de 87%. On décida que le premier représentant des humains envoyé vers Evath serait un vaisseau de bébés pas encore nés, pas encore mis à terme.

Des enquêtes discrètes n'apportèrent aucun manque de volontaires. Trois cents parents furent choisis pour donner des embryons pour le voyage ; trente d'entre eux furent choisis pour envoyer leurs enfants vers le nouveau monde. Ces personnes sacrifiaient leurs vies pour leur progéniture qui allait « naître » sur Evath. Les vrais parents vieilliraient, laissant à leurs enfants la tâche de surveiller la future race et d'orienter le vaisseau vers la planète éloignée.

Pendant des générations, la sécurité de ces vies minuscules fut assurée alors que de nouveaux enfants naissaient sur le vaisseau, leur unique but étant de veiller sur leurs petits-enfants qui n'étaient pas encore nés.

La vie sur l'Exodus était d'une grande qualité. Le vaisseau était assez grand pour permettre d'immenses sections sur la culture, la science et les machines de la Terre. Mais l'espace réel occupé par la future population d'Evath était petit en comparaison. Une plus petite section était consacrée à un certain nombre d'embryons d'autres espèces vivantes : animaux et plantes qui fourniraient la nourriture. Les gardiens mangeaient ce qui avait été prévu et stocké en quantités précises dans des entrepôts.

Et ainsi l'Exodus atterrit à l'endroit prévu. Les gardiens enseignèrent tous qu'ils avaient appris ou pouvaient se rappeler à leurs ancêtres qui laissèrent leurs premières empreintes de pas sur le sol d'Evath... et depuis nous attendons l'arrivée d'un autre vaisseau en provenance de la Terre.

## UN PAYS EN VOIE DE DÉVELOPPEMENT

La colonie sur Evath fut lente à se développer en état civilisé. Après tout, elle commença comme une nation d'enfants. Et, en tant que telle, elle souffrit de douleurs croissantes. Pendant un moment, le chaos menaça de tout envahir, et la nouvelle planète donna l'impression de vouloir suivre la Terre dans le développement de contre-cultures et d'états isolés.

Ce fut aux colons les plus âgés, appelés « les Aînés », de raffermir leur contrôle sur les colonies indisciplinées. Ils respectaient avant tout leurs « enfants », qui les considéraient comme la source de toute sagesse et connaissance. Toute perspicacité et instruction venait des Aînés, et la paix régna sous leur contrôle.

Les années passèrent, et les Aînés moururent. De nouveaux Aînés furent nommés pour prendre leur place, et ils firent appliquer les traditions et les lois qui avaient été mises en place. Mais ce gouvernement n'était pas stable au sein de la communauté, car les nouveaux Aînés étaient seulement égaux aux autres, puisqu'ils étaient également « nés » sur Evath. Il n'y avait aucun survivant des premiers Aînés qui eux-mêmes avaient des souvenirs de seconde main de la vie sur Terre. Il y eut de féroces disputes quant à qui devait régner : serait-ce le plus fort ou le plus sage ? Le plus vieux ou le plus jeune ? Pendant plus d'une décennie les lois furent enfreintes sporadiquement par presque tout le monde. La vérité était que personne n'était sûr de ce qu'étaient les lois ou de ce qu'était un code de bonne conduite.

Les Aînés gardaient un certain contrôle, et avec une petite bande de défenseurs, ils firent ce qu'ils espéraient éviter - ils formèrent une armée. Avec cette armée, le peuple d'Evath fut à nouveau conquis et maîtrisé. Le nouveau système était plus strict, plus spécifique, et délimité par un recueil de lois. En vertu de ces lois, aucun Evathien ne pourrait vivre de manière permanente sur l'un des deux autres continents : ils furent confinés sur Garistia. Toute dégradation, vol ou violence était passible de la peine de mort.

Ceci s'avéra être le choc qui ramena de nouveau Evath à sa forme primitive. Et avec le retour de la paix, les Aînés adoucèrent légèrement leurs lois. La peine de mort fut remplacée par l'exil ; les criminels furent bannis de la planète, en dépit des continents vides qui couvraient les deux tiers du globe. Ces criminels avaient le droit de prendre leurs possessions avec eux, mais ils ne pourraient jamais revenir et leurs chances de survie étaient considérées comme négligeables. Ils furent surnommés « Ketars » comme marque de dédain et de pitié.

Les Ketars n'étaient pas plaints bien longtemps ; quelqu'un étiqueté « Ketar » était banni et tombait dans l'oubli ; la loi interdisait de parler d'eux en les nommant.

Les Aînés créèrent une force qui remplaçait l'armée et représentait la loi et l'ordre, car discipliner les intérêts miniers était un souci principal sur Evath à ce moment. Cette force fut appelée « la Ligue » et en faire partie était un honneur et une reconnaissance de vos qualifications. Aujourd'hui, la vie sur Evath est contrôlée par la Ligue, et une grande partie de la population a un poste dans sa hiérarchie compliquée. Une petite élite a accès aux grades de la « Fédération Minière » qui est le département le plus fermé de la Ligue.

## L'ÉNERGIE

Les problèmes d'énergie de l'homme se terminèrent avec l'heureuse découverte d'une nouvelle source d'énergie : les cristaux de Rubicon. Ce n'est pas que l'homme les recherchait en particulier, ni qu'ils furent le résultat d'une percée scientifique. Leur découverte fut un accident, un coup de chance ; avant qu'une colonie humaine ait été établie sur Evath (quand les premières sondes d'exploration furent envoyées pour évaluer les qualités habitables de la planète) ces cristaux rouges translucides furent trouvés en abondance à travers chacun des trois continents.

L'analyse détaillée indiqua qu'ils étaient une source primordiale d'énergie, et bien que cette énergie fût épuisable, il y avait assez de cristaux pour que de telles considérations soient sans valeur. Cette découverte était aussi importante que la découverte du charbon, du gaz et du pétrole sur Terre il y a des siècles. Mais la différence sur Evath était qu'aucune ou très peu d'exploitation minière était nécessaire car les cristaux se trouvaient partout, attendant d'être ramassés. Les cristaux de Rubicon signifièrent que la colonisation d'Evath pourrait démarrer : la naissance d'un nouveau monde pour des milliers de personnes.

Les cristaux furent appelés ainsi en raison de leur couleur rouge miroitant (d'où leur similarité aux rubis) et pour célébrer l'étape révolutionnaire qui fut prise en partant pour la première fois du « foyer » de manière permanente.

Pendant des années des cristaux de Rubicon furent employés dans chaque aspect de la vie des Evathiens, sans une totale compréhension de leur structure, composition et fonction. Simplet personne ne comprit ce qu'ils étaient, ni comment ou pourquoi ils fonctionnaient. Et personne s'inquiéta. Personne sauf un petit groupe de scientifiques curieux qui, avec autant de prudence que d'intelligence, se rendirent compte que cette nouvelle source d'énergie était employée de manière irresponsable. Il était vrai que les énormes quantités de cristaux qui continuaient à être extraites sans effort de la croûte d'Evath dureraient pendant des générations humaines. Mais la colonie se développerait et la planète finirait par être entièrement peuplée par des millions de personnes, toutes nécessitant de l'énergie pour survivre et prospérer. Il sembla à ces scientifiques qu'ils étaient les seuls à avoir saisi la signification de la croissance continue de la colonie - ils prévoyaient une répétition de la situation qu'ils avaient connue sur Terre, où les pays étaient surpeuplés, où les gens mouraient de faim et où les ressources naturelles de la planète étaient presque épuisées.

Les cristaux n'étaient pas aussi complexes ou aussi déconcertants que l'avaient pensé les scientifiques au premier abord. Ils découvrirent que leur énergie ressemblait beaucoup à celle contenue dans la lumière naturelle, c'est à dire l'énergie fournie par les rayons du soleil, Vasculan. Il ne fallut pas longtemps avant qu'on invente un procédé par lequel des cristaux de Rubicon pourraient être artificiellement fabriqués grâce à la simple présence de la lumière du soleil. Certains virent cette invention révolutionnaire comme un désastre pour la nouvelle planète : l'exploitation de Rubicon cesserait et le faible contrôle que les Aînés détenaient sur les sources d'énergie diminuerait.

Pourtant ce qui avait été prévu comme un désastre s'avéra être tout à fait l'opposé. Bien que l'exploitation de Rubicon ait en effet ralenti, il n'y eut aucune perte de contrôle de la part des Aînés. Pour les Evathiens, les scientifiques s'étaient apparemment trompés à propos du secret d'Evath et de sa source d'énergie particulière : l'étoile Vasculan qui brillait sur leur planète était unique. Elle seule fournissait une lumière qui pouvait stocker son énergie sous cette forme solide. Ceci expliquait d'une manière suffisamment simple pourquoi aucun minerai ayant de telles propriétés utiles n'avait jamais été découvert sur Terre. Ainsi les secrets de la puissance des cristaux étaient sévèrement gardés.

Avec la nouvelle richesse et des perspectives nouvellement optimistes, la colonie d'Evath, en pleines croissance et prospérité, commença à exploiter la croûte avec une vigueur et un enthousiasme renouvelé. Les techniques de base rudimentaires qui avaient été nécessaires à l'obtention rapide de Rubicon naturel laissèrent place à de nouvelles méthodes et de nouveaux équipements, qui furent mis au service d'une nouvelle technologie. Il n'était pas tellement surprenant qu'Evath ait hébergé une abondance de minerais de valeur, que les habitants ne furent pas lents à exploiter.

Pendant ce temps, la fabrication des cristaux continua et avec l'expérience, de nouvelles formes de cristaux furent produites - des cristaux de différentes couleurs, puissances, tailles, formes et fonctions. Les Evathiens avait mis au point une source d'énergie dont les possibilités étaient littéralement sans limites.

## INTERMÈDE

Lesleigh était âgé de douze ans, déjà de taille adulte, et prêt à commencer à travailler pour la Ligue. Mais Lesleigh entretenait un espoir plus ambitieux - la Fédération Minière.

Le grand-père de Lesleigh avait été un membre de la Fédération, mais pas pendant longtemps. Il se vantait sans arrêt de ses responsabilités, bien qu'il n'ait jamais fait son travail afin de se sentir le cœur léger ou de profiter de son rôle dans la société. Ce qui précipita sa disgrâce fut une erreur judiciaire, une terrible erreur judiciaire qui le rendit responsable d'un meurtre dont il n'était pas coupable. Il fut exilé, étiqueté comme Ketar, et on ne le revit jamais. À peine cinq semaines après son exil, de nouvelles preuves surgirent contre sa culpabilité. Il était trop tard pour le sauver. La loi ne permettait pas à une personne marquée comme Ketar de revenir sur Evath.

Lesleigh n'était pas amer, il ne cherchait pas rétribution, mais il voulait plutôt faire partie de la section d'application des lois et s'assurer que la justice serait faite à l'avenir.

## MITRAL

Les lunes jumelles en orbite autour d'Evath furent appelées Mitral et Tricuspid. Elles ne furent pas considérées comme importantes, et en outre, il y avait trois continents entiers à explorer avant de faire un nouveau voyage au delà du « nouvel Éden » promis par Evath.

Les Ketars, considérés comme criminels, furent bannis de la planète, et colonisèrent rapidement l'une des lunes. Le choix fut pris sur un coup de tête, et Mitral fut choisie. Rien n'empêchait la colonisation des deux satellites, sauf qu'ils eurent le bon sens de mettre toutes leurs ressources et leur énergie en commun dans la fondation d'une seule colonie hors-la-loi, ce qui réduisit les risques d'échec.

La vie sur Mitral était dure, comme on pouvait s'y attendre quand la communauté n'est composée que de meurtriers, de voleurs et d'autres criminels. Il y avait beaucoup de crimes et de malhonnêteté entre les Ketars, jusqu'à ce qu'inévitablement, une hiérarchie fût établie, avec non les plus vieux, mais les plus forts et les plus adroits prenant le pouvoir. Ils disciplinèrent les autres, mais ne leur firent pas plus confiance qu'un Evathien ne l'aurait fait. Ainsi un système de sécurité basé sur des verrouillages de protection, des lasers dissuasifs et des réseaux informatiques secrets fut établi pour relier chacun des secteurs et pour protéger les Ketars dirigeants. Les classes 'inférieures' des Ketars n'avaient accès qu'aux moindres bâtiments de Mitral. Seuls les chefs avaient la possibilité d'entrer dans les secteurs qui se trouvent sur les côtés clair et sombre, où ils vivaient et gardaient le contrôle de ce vaste réseau.

Comme chaque exilé devenait résident de Mitral, la colonie se développait avec les ressources supplémentaires que chacun apportait avec lui. L'exploitation minière fut testée comme expérience, et sans surprise, la roche était aussi riche en minerais précieux que celle d'Evath. La colonie se développa, et l'extraction minière commença sur une grande échelle. En raison de la surface molle et remplie de cratères de la lune, l'extraction organisée était difficile. Ainsi une opération énorme fut entreprise pour altérer la surface tout entière de la lune : dix-huit plates-formes furent construites symétriquement autour de Mitral, des plates-formes plates et robustes qui pouvaient résister à une grande pression. Grâce à elles l'exploitation devint facile, et on construisit des bâtiments dessus.

Cette colonisation prit de nombreuses années, car les approvisionnements étaient difficiles à obtenir. Les Evathiens découvrirent ce que faisaient les Ketars, mais ne firent rien pour les en empêcher : Evath était encore pure et avait encore bien assez d'exploitation minière provenant de ses sols propres pour ne pas avoir à jalouser des criminels. Les Ketars furent ignorés et eurent la vie sauve, alors que de plus en plus de gens étaient envoyés pour rejoindre leurs rangs.

Les Ketars n'avaient aucun véritable plan à propos des techniques d'extraction minière sur Mitral, et ils payèrent le prix de leur inexpérience par la rupture complète de la lune. Les poches de gaz commencèrent à s'accumuler à l'intérieur de Mitral, la pression augmentant alors qu'encore plus de minerai de Rubicon était extrait de la roche. Les Ketars découvrirent que quelque chose allait de travers quand de petites explosions et des feux se mirent à éclater dans toute la colonie. Ils remontèrent jusqu'à la source du problème, à l'intérieur de la lune, et essayèrent en vain d'évacuer le gaz de manière contrôlée. Mais ils n'avaient ni les outils ni une compréhension parfaite de ce qui se passait à l'intérieur de Mitral, et après quelques tentatives, ils abandonnèrent la lune et débarquèrent sur l'un des continents non-peuplés d'Evath, espérant éviter les résidants. Mais, avant de partir, ils placèrent leur système de sécurité en automatique !

## UN PREMIER VOYAGE

### **A. Première partie**

Trente-huitième Quasar, 328.

Lesleigh Skerrit se versa un demi verre de lait et remit la brique dans le congélateur. Après la double-fermeture de la trappe protectrice de l'appareil, le jeune étudiant en droit se leva et souleva le verre jusqu'à sa bouche. Le liquide était rafraîchissant, revitalisant même. Lesleigh vida le verre et le posa dans l'évier.

Marchant silencieusement sur le plancher, Lesleigh se dirigea vers le capteur et entra dans le salon. La cuisine s'éteignit immédiatement derrière lui.

Montigue Yarbro sourit à son employé pendant que Lesleigh traversait la pièce, tirait une chaise de sous un bureau en plastique et s'asseyait.

« Heureux de vous rencontrer, Skerrit, » sourit Yarbro, « j'attendais cette occasion depuis longtemps. » Il se tourna sur sa chaise de sorte qu'il pût faire face au jeune stagiaire. « J'espère que cela ne vous dérange pas que nous nous rencontrions à cette heure ; il est assez tard. »

« Non. Ça ne me dérange pas, » mentit Lesleigh, « je ne suis pas fatigué. »

Yarbro bailla, se grattant le menton.

« Je souhaiterais pouvoir dire la même chose. En attendant, la question est importante. Nous sommes venus pour discuter de votre travail, pour vous faire une proposition. » Alors que le regard inquiet de Lesleigh glissa vers le visage silencieux et approbateur de Trent Hoppe, les yeux de Montigue s'éclairèrent d'un faible amusement. « N'ayez pas l'air si songeur. Il n'y a aucune raison de s'inquiéter. »

On voyait peu de soulagement dans l'expression navrée de Lesleigh. « C'est juste ce que j'ai entendu, vous savez, à propos des autres étudiants qui ne se montrent pas à la hauteur et qui sont exclus du programme de formation. J'espère que cette visite n'est pas à ce sujet ? »

« Pas du tout. » dit sèchement Hoppe. « Au contraire, la garantie de l'État est que tous les étudiants qui passent leurs examens de fin de formation sont automatiquement acceptés dans la Fédération. »

Lesleigh le remercia d'un sourire grimaçant.

Yarbro sortit une pile ordonnée de feuilles et les feuilleta brièvement. Après quelques instants d'étude, il ferma la chemise et la laissa tomber sur le sol : « Voici votre devoir de fin d'année. Vous semblez avoir excellé dans de nombreuses matières. Apparemment, en comparant tous les devoirs de cette période, vous êtes le meilleur. Vous le saviez ? »

« Non, Monsieur. » répondit Lesleigh.

« Vous avez très bien travaillé, » expliqua Yarbro. « C'est fondamentalement pourquoi nous sommes ici. Nous sommes venus pour vous faire une proposition. »

Lesleigh fronça les sourcils.

« Quelle sorte de proposition ? »

« Une offre que vous ne pouvez pas refuser, » dit Montigue en riant, frottant sa moustache. « Ou une offre que vous ne voudrez pas refuser. »

Son faible rire râpeux mit Lesleigh très mal à l'aise.

« C'est, tout simplement, une promotion. Mais une promotion jamais vue auparavant dans l'État. Vous êtes le premier à faire un tel bond dans les responsabilités. » Il fit une pause pour que ses mots fassent un effet maximum sur Lesleigh. « Vous serez promu de stagiaire à membre de la Fédération Minière ou, comme vous le savez peut-être, de l'élite. » expliqua Yarbro. « C'est une situation peu commune. Elle ne s'était jamais produite auparavant. »

Hoppe écrasa sa cigarette dans le cendrier et se redressa : « Acceptez-vous ? »

« Bien sûr. » dit Lesleigh. « Bien sûr que j'accepte. Il me faut juste un moment pour réaliser ça, c'est tout. »

« En fait, » entonna Hoppe sombrement, « vous aviez peu de choix. Vos formulaires ont déjà été remplis. »

Lesleigh haussa les épaules.

« Je suppose que vous ne vous attendiez pas à ma réponse. »

« Non, » dit Yarbro, « nous savions que vous accepteriez. Vous avez de l'ambition aussi bien que des aptitudes académiques et physiques. Votre devoir de formation était très complet. »

« Mais pourquoi moi ? Je n'ai eu aucune formation supplémentaire, aucune formation de la Fédération. »

« Nous avons décidé, cette année, d'essayer d'encourager les Aînés à accepter un nouveau programme de recrutement. Ceci implique de retirer les candidats les plus prometteurs de l'école de formation tous les ans et de les placer dans un programme exclusif de la Fédération. Les Aînés nous écoutent, avec scepticisme évidemment, mais ils nous permettent de tester notre idée. »

« Et si je ne me montre pas à la hauteur, vous ne pourrez pas laisser le meilleur de l'année prochaine entrer. »

« C'est exact. » indiqua Hoppe. « Vous voyez, les Aînés sont un groupe têtu. Ils sont opposés au changement, et sont tout à fait heureux de s'asseoir et de tout laisser fonctionner sans à-coup, sans malheurs, sans perturbation. »

« Exactement, » dit Yarbro. « Vous devez donc prouver que le système que nous proposons fonctionnera. »

L'échec, réalisa Lesleigh, signifierait beaucoup de pression sur ses épaules déjà lasses.

« Quand est-ce que je commence ? »

« Demain. » dit Yarbro. « Venez me voir à mon bureau, je préparerai un uniforme, etc... Il y a quelques formulaires à signer, ce genre de choses. Ensuite vous rencontrerez une partie de la Fédération et vous pourrez parler avec eux, discuter de l'entraînement. » Il fit une pause. « Et ensuite nous vous montrerons ce que vous devez faire. »

« Et qu'est-ce que je dois faire ? »

« Eh bien, c'est difficile, voyez-vous. Nous avons préparé une petite tâche pour vous. Elle demande une grande quantité d'effort physique mais elle est parfaitement simple à accomplir. Le problème est, évidemment, qu'il est crucial que vous réussissiez. Pas simplement en raison de la décision des Aînés mais à cause de quelque chose de plus important. »

« Et qu'est-ce que c'est ? » demanda Lesleigh.

« Ça implique les Ketars, » expliqua Hoppe. « Vous ne le savez peut-être pas, mais ils ont abandonné Mitral. Au début nous avons pensé qu'ils avaient prévu de lancer une attaque sur nous mais nous nous sommes rendu compte que, naturellement, l'idée était pure fantaisie. Ils n'ont que peu d'armes et aucun transport rapide. Naturellement, nous avons envoyé une sonde vers Mitral pour y jeter un coup d'œil. Elle a rapporté des plans, des images, etc... »

Il fit une pause.

« Combinés ensemble, ces éléments racontent une petite histoire bien inquiétante. » dit Yarbro. « Vous voyez, l'ennui est que les Ketars ont essayé de miner sur Mitral. Sans succès, pourrais-je ajouter. Et c'est là que se trouve le problème. En raison de leurs lourds efforts, de grandes poches de gaz se sont accumulées sous la surface. Ils ont essayé de brûler le gaz mais ils ont évacué la lune quand c'est devenu trop dangereux. Il nous appartient de finir le travail à l'aide d'un équipement spécialisé. »

« Pourquoi ? Quel est le problème avec le gaz, pourquoi ont-ils fui ? »

« Le gaz est prêt à s'enflammer. S'il le fait, Mitral explosera, tout simplement. La lune entière brûlera, entrera entièrement en éruption. Cette explosion aura un effet désastreux sur nous. Nos scientifiques ont calculé qu'elle détruira le continent entier de la Nouvelle-Asie. Complètement. »

« Maintenant vous pourriez penser que tout ceci ne nous concerne pas. » indiqua Hoppe. « Mais si. Des tests ont indiqué que la Nouvelle-Asie est riche en Rubicon, attendant juste d'être extrait. Elle est aussi riche, sinon plus que ce continent quand les premiers colons sont arrivés. »

Lesleigh respira profondément. « Dans combien de temps le gaz est-il censé s'enflammer ? »

« Dans pas longtemps. » dit Yarbro. « Nos scientifiques ont prédit entre deux semaines et deux semaines et demie. Un vaisseau a été construit et les dernières touches sont en train d'y être appliquées. Quand il sera entièrement prêt, il vous emmènera sur Mitral et vous laissera là-bas. Votre tâche sera d'indiquer exactement les endroits où se trouvent les poches de gaz. Une fois localisées, dix-huit installations de forage spécialement conçues seront téléportées sur les plates-formes et le gaz sera brûlé à l'extérieur. Et là, en principe, votre tâche sera accomplie. »

Lesleigh resta silencieux pendant quelques instants avant de parler.

« À propos de la formation, quelle sorte de formation vais-je suivre ? »

« Vous n'avez besoin d'aucune formation. » dit Yarbro. « Tout ce que vous devez savoir, on vous l'a déjà enseigné, c'est une tâche relativement simple. »

« D'accord. » marmonna Lesleigh. « J'accepte. Laissez-moi simplement vous en reparler demain matin. Je suis fatigué et je voudrais aller me coucher. »

« Parfait. » dit Yarbro en se levant. « Voici mon numéro de bureau et l'adresse du bâtiment. »

Il sortit une note de papier et la plaça sur le bureau.

« Neuf heures demain matin. OK ? »

« Parfait. Merci. »

Yarbro sourit et enleva son manteau du cintre.

« On se voit demain alors. Je ne serai pas au bureau mais M. Hoppe, oui. Il prendra soin de vous. »

Matin du Trente-neuvième Quasar, 328

La vive lumière blanche de Vasculan coulait à travers des stores à moitié ouverts, créant une rangée de barreaux sur le dessus du bureau, comme une cage d'ombre et de lumière.

Se protégeant les yeux, Trent Hoppe rassembla tranquillement ses notes, en plia le coin et les glissa dans une fente du bureau prévue à cet effet.

De son côté, Lesleigh Skerrit écarta une mèche rebelle de devant ses yeux, qui n'étaient pas seulement éblouis par la lumière du soleil. La matinée, passée à étudier des déclarations et à signer des formulaires, avait été fatigante.

Hoppe alluma une cigarette et remit le briquet en platine garni d'opales dans la poche de son pantalon. Après avoir inhalé puis soufflé la fumée par le nez, il parla.

« Comment est-ce que vous vous sentez ? »

« Bien, juste un peu nerveux. »

« Oh, c'est compréhensible. Je l'admets, ma première mission n'était pas aussi difficile que la vôtre, mais j'ai eu les mêmes problèmes. » Il rit doucement. « Vous vous en sortirez. Comme tout le monde. » Hoppe tira une bouffée de sa cigarette pendant un moment avant de continuer. « Vous réalisez que vous partez demain, à la première heure ? »

« Oui, M. Yarbro m'a expliqué le timing ; il va m'établir un emploi du temps avant que je parte du bureau aujourd'hui. »

« Non, je vais m'en occuper. Je vous obtiendrai une copie dans une minute. » dit Hoppe. « Mais d'abord, voudriez-vous voir le vaisseau qui vous emmènera là-bas ? Nous avons fait modifier un vaisseau spécifiquement pour vous transporter vous et un équipage de quatre personnes jusqu'à Mitral. Ils vous laisseront là-bas et ramèneront le navire sans risque. »

« J'aimerais beaucoup le voir. Comment s'appelle-t-il ? »

« Le 'Bellastania' ou le 'Dernier Espoir' comme il a été surnommé, le croyez-vous ? Un peu bête, je sais, mais ce n'était pas mon idée. »

Lesleigh pâlit.

« Je n'aime pas penser à moi comme étant le dernier espoir. »

« Ne vous inquiétez pas. » le rassura Hoppe. « Vous y arriverez, le boulot est assez simple, vraiment. » Il atteignit une console murale grise. « Au fait, comme vous l'avez probablement deviné, ce bureau est seulement provisoire. Je l'ai fait installer de manière à ce que je puisse superviser la construction du vaisseau. Il surplombe le hangar que vous voyez. »

Il appuya sur un commutateur et un bourdonnement mat se fit entendre.

Les oreilles de Lesleigh déterminèrent la source d'émission. Son regard se dirigea automatiquement vers les volets. Ils se levaient séparément en grinçant. Un fluide de lubrification se mit à ruisseler des dents rouillées et éclaboussa les grilles en dessous. Les chaînes huileuses se tendirent, les joints cachés gémissaient. La lumière artificielle venant du lointain hangar pénétra à peine à travers le verre sombre.

« Jetez un coup d'œil. » suggéra Hoppe comme les volets ralentissaient et que le bourdonnement électronique disparaissait.

Lesleigh accepta l'invitation et fit un pas vers la fenêtre, appuya ses coudes sur le rebord, et regarda. Au-dessous, très loin en dessous, était étendu le 'Dernier Espoir', son armature en métal remplissant complètement l'endroit. Des chaînes se balançaient depuis le haut du hangar ; elles disparaissaient dans l'oubli, des centaines de pieds en dessous. Les grues restaient silencieuses, passerelles de métal accrochées au-dessus du métal mat du navire.

De minuscules silhouettes jaunes couraient précipitamment ici et là. Lesleigh eut un petit sourire en coin, regardant leurs mouvements avec amusement.

« Qu'est-ce qu'ils sont en train de faire ? »

Hoppe s'avança jusqu'à la vitre et posa ses paumes contre elle, et regarda en bas.

Il étudia leurs actions pendant un moment avant de répondre.

« Du stockage, je pense. Vous voyez ces chariots ? Ils transportent des approvisionnements. »

« Quelle sorte d'approvisionnements ? »

« De la nourriture, ce genre de choses. »

Lesleigh observa un chariot en particulier pendant qu'il roulait à travers le hangar, son conducteur se démenant futillement.

« Il doit y avoir un paquet de nourriture. » plaisanta Lesleigh, plissant les yeux afin d'essayer de déterminer le logo distinctif qui marquait chaque caisse.

« Qu'est-ce que c'est que ça ? »

Un crâne ? Et dessous une croix ? Deux os croisés peut-être ?

Un crâne avec des os croisés ? La tête de Lesleigh se mit à tourner.

Un crâne avec des os croisés...

Une tache floue sous le logo, un mot peut-être. Un mot écrit en rouge. Et soudain Lesleigh nota un espace, très faible mais assurément un espace. Donc il y avait deux mots...

Lesleigh étudia la tache floue attentivement avant que le chariot ne disparût sous le ventre du navire.

Deux mots et un crâne avec des os croisés. Tous écrits en rouge.

Poison ? Peut-être, 'Danger Poison' ?

Ou... 'Danger – Explosifs' ?

Explosifs ?

« Pourquoi est-ce qu'ils chargent des explosifs à bord ? » demanda calmement Lesleigh.

Hoppe s'écarta de la vitre. « Des explosifs ? Je ne sais pas. Êtes-vous sûr ce que vous avez vu ? »

« Oui, j'en suis certain. »

Silence.

Hoppe jeta un coup d'œil circonspect sur sa montre.

« Oh, mon Dieu » murmura-t-il, claquant des doigts. « La réunion, je dois aller à la réunion. »

Il regarda Lesleigh. Leurs regards se croisèrent.

« Je dois y aller maintenant, » dit-il. « ou je serai en retard pour la réunion. »

Lesleigh comprit l'allusion. « Je vais aller jeter un coup d'œil dans les environs, et ensuite j'irai voir Johnstone. »

« Ouais, très bien. Je vous verrai plus tard. »

Ils sortirent du bureau. Hoppe ferma et verrouilla la porte derrière eux.

Lesleigh trouva Johnstone dans les magasins. Il profitait de quelques moments de repos en attendant que le stockage recommence. La construction frénétique du vaisseau durant les dernières semaines avait certainement vidé ses forces. Il avait l'air morose, épuisé.

L'ex-scientifique s'égaya, cependant, quand Lesleigh entra. Des offres de café, ou de cigarettes, furent poliment refusées.

« Je passe juste un peu de temps avec moi-même », dit-il en souriant et en regardant fixement le plancher poussiéreux. « Jamais beaucoup de temps pour se reposer, ces derniers jours. Toujours à aller et venir. »

Lesleigh s'assit délicatement sur le couvercle d'une caisse, inquiet à l'idée qu'il pourrait ne pas supporter son poids.

« Comment se passe le stockage ? »

« Bien, bien. » Johnstone jeta un coup d'œil à sa montre. « Juste beaucoup d'exercice harassant, c'est tout. »

Il porta un café à ses lèvres et sirota le liquide fumant à petites gorgées.

« Pour dire la vérité, je serai heureux quand ce sera terminé. »

« Est-ce que vous avez un emploi du temps sur vous ? » demanda Lesleigh. « C'est pour ça que je suis venu. »

« Non. M. Hoppe a dit qu'il le récupérerait pour moi. Il le fait sur ce copieur. »

« Il est en réunion en ce moment. » dit Lesleigh. « Je viens tout juste de quitter son bureau. »

« Une réunion ? Il ne m'a jamais parlé d'une réunion... » murmura Johnstone. « Ça ne fait rien, il y a beaucoup de réunions surprise cette semaine. Ils sont toujours à discuter de quelque chose de nouveau. »

L'esprit de Lesleigh avait à peine entendu ce que Johnstone avait dit. Le lien entre l'esprit et le corps avait été temporairement coupé.

« Avez-vous une quelconque idée de la raison pour laquelle ils chargent des explosifs à bord ? » demanda Lesleigh. « Pourquoi des explosifs ? »

« Des explosifs ? » Johnstone parut embarrassé. « Ils n'ont pas besoin d'explosifs, pas pour une mission comme celle-ci. »

Il fit une pause pour réfléchir, puis grimaça.

« Oh, je vois ce que vous voulez dire. Ces caisses avec les crânes dessus, c'est ça que vous avez vu ? »

« Ouais, j'en ai vu un chargement sur le vaisseau il y a juste deux minutes. »

« Ce ne sont pas des explosifs. » expliqua Johnstone. « De la nourriture, simplement de la nourriture. M. Yarbro nous a dit qu'il utiliserait quelques vieilles caisses pour y entreposer la nourriture au lieu de nous en faire construire de nouvelles. Il les a apportées ici ce matin. »

« Comment savez-vous que des explosifs n'ont pas été laissés dedans par erreur ? »

« Parce qu'il l'a dit. Il a dit qu'elles contenaient de la nourriture, je l'ai cru. »

« Alors vous ne les avez pas ouvertes ? » demanda Lesleigh.

« Non ! » Johnstone eut l'air gêné. « Non, je ne les ai pas ouvertes. Si je m'amusais à ouvrir les caisses qui ne m'appartiennent pas, je me ferais prendre pour vol. »

Il regarda au loin et cueillit une cigarette de sa poche-poitrine.

« Je suis désolé d'être grognon. » admit-il. « C'est normal que vous vous sentiez concerné. Après tout, ce n'est pas moi qui vais sur ce fichu vaisseau. »

« Ce n'est pas ça. » dit Lesleigh. « C'est le fait que si un explosif était laissé dedans par hasard et que, d'une façon ou d'une autre, il explosait, le vaisseau pourrait être endommagé. Nous devrions nous arrêter. La mission pourrait être remise, ou peut-être même annulée. »

Lesleigh fit une pause puis continua.

« Je dois faire de mon mieux pour empêcher le désastre. J'ai été sélectionné, choisi. »

Johnstone inhala la fumée puis jeta un regard à Lesleigh.

« Vous pensez que la destruction de la Nouvelle-Asie serait un désastre ? N'est-ce pas ? »

Lesleigh sembla déconcerté, légèrement hostile.

« Bien sûr. »

« Hé bien, j'en ai une meilleure pour vous. »

Il fit une pause.

« J'ai fait quelques recherches sur la taille et la nature du souffle venant de Mitral, si elle était détruite. Mes résultats ne constituent pas des faits solides, des preuves solides, mais même le plus léger signe du désastre que je vais décrire doit être empêché. »

« Quel désastre ? Un désastre plus important que la destruction de la Nouvelle-Asie ? »

« Oh oui, beaucoup plus ! » continua Johnstone. « Vous voyez, si Mitral explosait, le souffle pourrait totalement dévaster la Nouvelle-Asie, mais il agirait également comme une poussée, comme une vague. » Il amena la cigarette à ses lèvres et souffla un mince filet de fumée dans l'air moisi. « Vous voyez, Mitral n'est pas très éloignée de nous. Si elle explosait, ce serait comme, disons, un tir de fusil de chasse. Un tir à bout portant. C'est vrai, le continent souffrirait beaucoup mais le souffle pousserai également notre planète, nous éloignerait. Il nous pousserai hors de notre orbite... »

« Vous en êtes sûr ? »

« Plutôt, et il vaut mieux ne rien dire à qui que ce soit à propos de ça, d'accord ? »

« Ouais, d'accord. »

Johnstone fit une pause pour siroter son café.

« Et si nous étions éjectés de l'orbite, nous dériverions loin du soleil. La température de la planète chuterait. En un rien de temps, nous serions tout morts. »

Lesleigh se leva froidement.

« C'est seulement une théorie. » dit Johnstone, se passant la main derrière la nuque. « Juste une théorie. »

« Je reviendrai vous voir plus tard, » dit Lesleigh, « dès que j'aurai l'emploi du temps de Hoppe. »

« D'accord. »

Lesleigh quitta le magasin en chancelant un peu et commença à monter les escaliers.

## **B. Deuxième partie**

Lotania.

Un vent amer soufflait des nuages de sable fin dans l'air froid, comme une vague d'océan écumant, fouettant la poussière du sol friable. La lueur de safran du dernier quartier de lune donnait l'impression que les minuscules particules étaient suspendues dans l'air, comme des lucioles congelées.

Les quelques groupes d'arbustes éparpillés sur le paysage morne penchaient docilement dans la brise. Les feuilles mortes s'envolaient dans l'air, englouties par l'obscurité étouffante.

Le silence régnait ce soir-là dans la vallée. Le silence et la paix.

Normalement, Kirst Ellan aurait savouré le silence, la paix. Mais pas ce soir. Chaque nuit de chaque semaine il s'asseyait sur le même rocher. Son rocher. À écouter le silence. Ce soir cependant, sa routine avait été brisée, brisée en éclats. La paix ne régnait plus sur Lotania.

Montigue Yarbro alluma une cigarette, inhala et souffla la fumée dans la nuit.

Ce fut Ellan qui parla le premier.

« Quelle force représentez-vous ? La loi - la Ligue ? Les militaires ? la Fédération ? »

« La Fédération. »

Kirst regarda dans la vallée. « Je suppose que vous êtes venu pour découvrir pourquoi nous avons abandonné Mitral ? »

« Non, nous avons déjà trouvé pourquoi vous êtes parti. » dit Yarbro. « Ceci est une réunion informelle, personne ne sait qu'elle a lieu. »

« Qu'est-ce que vous voulez savoir alors ? »

« Rien. J'ai toute les informations dont j'ai besoin pour l'instant. Je ne suis pas venu pour vous interroger, je suis venu pour vous faire une proposition. » Yarbro inhala l'air pur et continua. « Je suis venu pour faire une affaire avec vous et les Ketars. Une association. »

« Quelle sorte d'association ? » demanda Kirst Ellan. « Qu'est-ce que nous y gagnerions ? »

« Une protection et un logement assuré. » expliqua Yarbro. « Dès que vous accomplirez votre part du marché, je dirigerai personnellement le transport de votre peuple vers Garistia où vous serez en sûreté avec moi. Vous serez sous protection militaire. »

Ellan réfléchit, mais ce temps de réflexion donna seulement lieu à la question attendue. « Que devons-nous faire ? »

« Détourner un vaisseau. Je vous accompagnerai mais évidemment en tant qu'associé passif. L'acte doit sembler de votre propre chef. »

« Quel vaisseau ? »

« Le 'Dernier Espoir'. Premier Voyage. Sa mission est d'emmener un passager sur Mitral et de repartir immédiatement. » Il se tut pendant une seconde. « Quoi qu'il arrive, le vaisseau ne doit pas atteindre Mitral. »

« Pourquoi ? » demanda Ellan. « Quel est le but du voyage, que vient faire ce 'passager' sur Mitral ? »

« Le 'but' est de renverser le processus que vous avez commencé vous-mêmes et n'avez pas pu arrêter : l'accumulation du gaz et la destruction de votre lune. »

« Et vous ne voulez pas que cela soit renversé ? »

« Non. »

« Pourquoi ? »

Montigue Yarbrow soupira et respira profondément. Son souffle se mêla aux nuages de poussière.

« Eh bien, M. Ellan, il y a beaucoup de défauts sur Garistia aujourd'hui. Il n'y a aucune place pour l'amélioration ou la réforme, l'innovation ou l'invention. » Il continua. « Le problème se situe dans le système. Le cadre de notre société est très faible, très vague. Nous suivons un ensemble de lois sans poser de questions, pendant que des criminels comme vous-même sont exilés, et de cette façon nous tournons le dos à nos problèmes au lieu de les résoudre. Pour progresser, la race humaine doit serrer les rênes, renforcer ses idéaux. J'ai l'intention de changer tout ceci, pour nous faire monter d'un barreau sur l'échelle, nous faire dépasser l'échelon cassé, celui qui nous manque pour avancer. Une fois là, nous pourrions nous améliorer. Ce monde sera un meilleur endroit pour y vivre. »

« Comment avez-vous l'intention de changer tout ceci ? » demanda Ellan. « La destruction d'un vaisseau ne changera rien. »

« Oh si. » Il toussa. « Garistia est gouverné par un conseil de vieux hommes fragiles, comme vous le savez : les 'Aînés'. La plupart les respectent, et vous les Ketars, vous les dédaignez naturellement pour la punition qu'ils vous ont infligée. Ils sont opposés au changement et les citoyens sont béats sous leur direction. Pour progresser, Garistia a besoin d'un nouveau système politique. »

« Une dictature. Vous souhaitez être un... dictateur ? » demanda Ellan. « C'est ça que vous voulez ? »

« Non, pas exactement. Je veux une vraie dictature, mais je ne souhaite pas en particulier être un dictateur. » dit Yarbrow. « Quand j'ai réalisé que Mitral était sur le point d'éclater, j'ai vu ma chance. Ma chance d'exercer un chantage contre Garistia. Mes demandes seront que le Conseil soit emmené dans les rues et exécuté. Un dictateur sera nommé immédiatement. » Il fit une pause pour reprendre son souffle. « J'ai essayé de persuader le peuple dans le passé que le Conseil était à bout, qu'il devait être renversé. Tous mes efforts ont échoué. J'ai remué ciel et terre mais ça n'a pas suffi. Maintenant je suis à bout de forces. Je dois employer des méthodes plus radicales. »

« Comment espérez-vous faire chanter le Conseil ? » demanda Ellan. « Quand Mitral explosera, elle ne détruira pas Garistia, elle détruira la Nouvelle-Asie. Votre peuple ne sera pas le moins du monde affecté. »

« Je sais. C'est justement de cela qu'il s'agit. Une fois que la Nouvelle-Asie aura été détruite, alors et seulement alors, je pourrai les faire chanter. »

Il continua.

« Vous voyez, la totalité de Garistia compte sur les cristaux de Rubicon pour survivre. Tout fonctionne grâce à ces cristaux. Sans eux, Garistia s'arrêterait dans l'heure. » expliqua-t-il. « Mon plan est de stopper la production de Rubicon jusqu'à ce que mes demandes soient satisfaites et le Conseil exécuté. Ce sera une tâche simple. Chaque mine est clôturée et convenablement défendue. Nous pourrions, au besoin, parvenir à tenir tête à une petite armée. »

« Mais vous pourriez déjà le faire ? » dit Ellen. « L'explosion pourrait être empêchée et vous pourriez quand même renverser le Conseil. Vous n'avez pas besoin que Mitral soit détruite. »

« Si, si j'en ai besoin. Vous voyez, ces cristaux viennent d'être découverts en Nouvelle-Asie. Quand les approvisionnements seront épuisés, la Nouvelle-Asie pourra éventuellement être exploitée. Si je fermais toutes les usines, la Nouvelle-Asie grouillerait de mines en une semaine. Ils n'auraient pas besoin de mes cristaux. J'aurais alors échoué. »

Il y eut une longue pause pensive.

« Quand commençons-nous ? » demanda Ellen. « Je suis sûr que le reste de la colonie sera d'accord avec vos conditions. »

Yarbro sourit.

« Bien, le détournement aura lieu dans deux jours. Vos hommes seront équipés d'armes, il y en a une grande quantité dans le vaisseau avec lequel je suis venu. Je vous accompagnerai, vous et cinq de vos hommes, dans le vaisseau le plus rapide que vous avez et nous intercepterons le 'Dernier Espoir'. Après avoir embarqué, nous localiserons et tuerons l'équipage de cinq hommes immédiatement. Il n'y aura aucun problème. Le stagiaire que nous avons choisi pour la mission n'a aucune expérience dans ce domaine. »

Il continua.

« Quand l'équipage sera mort, nous nous dirigerons dans les magasins. Cachées parmi les approvisionnements se trouvent plusieurs caisses d'explosifs. Celles-ci seront placées à une section essentielle du navire. Peut-être la passerelle. Peut-être aussi les moteurs. Nous placerons les minuteurs et nous partirons. À la tombée de la nuit, nous serons tous sur Garistia. »

Il se leva et tendit la main. « Je vais partir maintenant et je reviendrai dans la matinée. »

Ils se serrèrent fermement la main.

« J'attendrai votre visite avec impatience. » dit Ellen.

### **C. Troisième partie**

Le navire gigantesque, le 'Bellastania', avançait lentement dans le vide qui existait entre la stratosphère d'Evath et la lune Mitral. La crasse et la graisse s'accrochaient obstinément à l'extérieur meurtri, refusant d'abandonner sa cohésion.

Le vaisseau également connu sous le nom de 'Dernier Espoir' n'était pas beau à voir ; il n'était ni décoratif ni lisse. Simplement fonctionnel. Quand il reviendrait à la cité Elvira, le 'Bellastania' serait nettoyé, arrêté et mis dans un hangar où il resterait indéfiniment. Il était peu probable que ses services seraient exigés encore une fois.

Le jour du premier voyage s'était passé sans encombre. Après des hostilités au début, l'équipage avait commencé à apprécier la compagnie des uns et des autres. Il y eut des réserves envers Lesleigh (pourquoi un simple stagiaire était-il amené à diriger une mission aussi sensible que celle-ci ?), mais l'équipage avait commencé à associer simultanément leurs responsabilités et les compétences de Lesleigh.

Assuré qu'il n'était pas dangereux de s'engager dans une conversation normale, Lesleigh avait demandé à l'un des hommes d'équipage, Franc Nailla, de lui expliquer la séquence d'opérations qui précéderaient leur approche. Son explication avait été méticuleuse et détaillée.

Le 'Bellastania' était trop encombrant pour débarquer sur la surface couverte de plates-formes de Mitral. Prévoyants, les concepteurs avaient adapté une navette qui emmènerait Lesleigh et la sonde d'extraction sur Mitral et les y laisserait. La navette était programmée pour revenir et s'arrimer avec le 'Bellastania' automatiquement. La procédure semblait très simple, Lesleigh espérait seulement que la manœuvre de la navette était aussi simple que l'avait assuré Franc.

Le vaisseau Ketar approcha de la station d'arrimage du grand navire avec prudence, de fréquents jets de ses moteurs jumeaux permettant de maintenir une position sûre et parallèle. Les ordinateurs d'arrimage des deux navires envoyèrent des signaux de reconnaissance. La communication débuta.

Les vitesses des deux navires commencèrent à diminuer ; lorsqu'elles furent identiques elles se verrouillèrent.

Un collier de lumières d'atterrissage clignota à bord du grand vaisseau.

Sur le vaisseau Ketar, la trajectoire actuelle fut abandonnée et une nouvelle fut choisie. Les moteurs d'axe des abscisses se turent. Les moteurs d'axe des ordonnées brillèrent.

Lentement la station se réveilla.

Le détournement avait commencé...

La passerelle du Bellastania était vide, exempte de vie humaine. Mais la présence humaine n'y manquait pas.

Un ventilateur bruyant souffla un courant d'air continu ; des lames en plastique se mirent à tourner silencieusement derrière une grille métallique, créant un tunnel d'air qui courba les feuilles d'un bloc-notes ouvert sur une surface de travail. Un néon suspendu au plafond illumina la pièce abandonnée.

Un minuscule rectangle rouge clignota ; la vie organique était revenue. Avec une secousse, la trappe de sortie s'ouvrit et Nailla entra à pas feutrés. Il se dirigea jusqu'à son poste et se laissa tomber lourdement dans un fauteuil raide rembourré avec la peau d'une bête quelconque. Il examina les immenses banques de données des écrans silencieux et des consoles endormies avec un intérêt professionnel, puis bascula plusieurs fois un commutateur, l'inquiétude se reflétant sur son visage.

Ses yeux fixèrent un indicateur au-dessus de sa tête. Il était dans la cantine profitant d'une boisson avec deux des membres d'équipage quand ils avaient entendu le bruit...

Un bruit sourd, métallique, qui résonnait, suivi de plusieurs chocs mats. C'était, inmanquablement, le bruit de l'écouille extérieure qui s'ouvrait. Il y avait seulement deux options disponibles. Toutes les deux étaient hautement improbables mais, malheureusement, l'une d'entre elles devait être correcte.

La première... Quelqu'un avait pu essayer de sortir. Très douteux car la navette avait été installée au-dessus de la passerelle dans son propre dock privé. Ou quelqu'un avait pu essayer d'entrer...

Nailla avait à contrecœur suspecté la dernière possibilité, et maintenant, en contrôlant le complexe affichage d'arrimage, ses soupçons se confirmaient.

L'équipage se rassembla sur la passerelle. Thea Kell avait toujours une boisson dans les mains. Elle la posa sur le bureau sans prendre une autre gorgée.

Ede Slaye était en train de réparer une tuile manquante dans le plafond des magasins quand il entendit l'agitation. Se précipitant vers la passerelle, il heurta Peter Watels. Avant qu'ils aient atteint la passerelle, Lesleigh, Kell et Nailla étaient déjà là.

Nailla entra rapidement une commande sur un clavier gris et fit une pause pour réfléchir. Il recommença à taper et le bruit des touches bruyantes rompit le silence et se mit à taper sur les nerfs des autres.

Slaye enfonça une main dans sa poche pour prendre une cigarette mais la trouva vide. Il voulut demander aux autres, ouvrit la bouche, mais se ravisa et ferma la bouche.

Thea Kell avança à grands pas vers la console de son poste. « Qu'est-ce qu'il y a dans le dock ? » demanda-t-elle, s'installant dans son fauteuil. La housse de vinyle était glacée.

« Un vaisseau policier ? C'est peut-être un contrôle. » marmonna Slaye. « Avez-vous essayé d'entrer en contact avec eux ? »

Nailla eut un sourire endormi : « Je pense que c'est très peu probable. J'ai envoyé les signaux d'alarme, les conneries habituelles, et ils n'ont pas répondu. Il n'y a eu aucune tentative de suivre la procédure habituelle d'arrimage. »

« S'ils sont dedans, le dockcom doit les avoir identifiés. Ils doivent avoir communiqué d'une façon ou d'une autre pour obtenir l'accès. » suggéra Lesleigh.

« Ils pourraient avoir forcé le passage, je suppose, » dit Nailla, « peut-être même détruit la serrure au laser. » Il vérifia la console devant lui avec mécontentement. « Mais nous n'avons aucun rapport de dommages pour justifier une entrée forcée. » Il continua : « Je pense que nous aurons de la chance s'ils s'avèrent amicaux. »

La passerelle devint silencieuse. Le bruit venant de dessous avait momentanément cessé. Lesleigh jeta un regard à Watels.

« Quelle sorte d'armements avons-nous à bord ? »

L'ingénieur secoua la tête.

« Pas d'armes à feu, rien de ce genre-là. On ne nous permet pas d'en emporter au cas où quelqu'un ferait un trou dans la coque. »

Slaye jeta un regard à Lesleigh.

« Pourquoi vous demandez ça ? »

« Parce que nous pourrions avoir besoin d'une certaine forme de défense. Je veux dire, ce sont évidemment des Ketars, n'est-ce pas ? Personne sur Garistia ne va se plaindre si nous zigouillons quelques Ketars tant que ça peut empêcher l'explosion. Cette mission est trop importante pour être ruinée par quelques petits criminels. »

« Si ce sont des Ketars, comment sont-ils entrés ? Ils n'ont pas la technologie pour ça. » demanda Slaye.

« Je ne peux pas répondre à ceci, » dit Lesleigh, « mais ça doit être des Ketars, c'est sûr. M. Yarbro m'a dit que tout navire quittant Garistia vingt quatre heures avant ou après le départ du 'Bellastania' serait abattu. Le vaisseau doit être venu de Lotania. »

« Mais pourquoi nous détourner ? » demanda Thea. « Je ne peux pas comprendre pourquoi ils voudraient faire ça. Nous ne transportons aucune cargaison. Absolument rien de valable. »

« Peut-être pensent-ils que nous transportons quelque chose d'important. » dit Lesleigh. « Ils ne réalisent évidemment pas pourquoi nous nous rendons sur Mitral. »

Slaye lissa ses cheveux : « Que faisons-nous alors ? Des idées ? »

« Ouais, » dit Thea, « j'ai une idée. Et nous ne devrions pas même avoir besoin d'aller près d'eux. Si ça ne les tue pas ça les ramènera au moins dans leur vaisseau. »

« Qu'est-ce que c'est, alors ? » demanda Slaye.

« Eh bien, nous purgeons l'air, vous voyez ? » expliqua Thea. « Ce vaisseau a les équipements nécessaires pour une purge. C'est un processus simple, tout que nous avons à faire c'est d'évacuer l'air dans des containers et le stocker à l'intérieur jusqu'à ce que nous soyons sûrs qu'ils sont tous morts. Alors nous rebranchons les containers et nous pompons l'air à l'extérieur. »

« Que faisons-nous en attendant ? » demanda Lesleigh. « Où pouvons nous aller ? »

« Deux possibilités. » interrompit Slaye. « Nous pourrions, au besoin, nous cacher dans la navette. Elle a les capacités d'air appropriées. Ou, sinon, nous pourrions enfiler des scaphandres et utiliser l'air des bouteilles. »

« Alors d'accord. » dit Lesleigh. « Comment est-ce qu'on purge l'air ? »

Thea dit : « Je le ferai, je l'ai déjà fait sur d'autres navires avant. On s'en sert parfois pour localiser des fuites ou des ruptures dans la coque. »

« Parfait alors. » dit Lesleigh. « Watels, allez chercher cinq scaphandres dans la réserve. Assurez-vous qu'ils fonctionnent tous, aucun trou ou autre chose. Ensuite prenez cinq bouteilles et nettoyez les valves. Vérifiez en outre qu'elles sont pleines. Sinon, remplissez-les à fond. D'accord ? »

« D'accord. »

Lesleigh continua : « Slaye et Nailla vous allez ouvrir les valves. J'irai chercher les containers et je vous les amènerai. OK ? »

Nailla acquiesça : « OK. »

Ils commencèrent à quitter la passerelle.

Ils dégringolèrent le couloir d'accès n°3. À côté de leurs visages plongés dans l'ombre, des tuyaux huileux, des tubes fumants et des groupes de fils de toutes les couleurs serpentaient dans la semi-obscurité. Les murs étaient incrustés de plaques criblées de rouille.

Nailla se pencha sous un affleurement en métal et s'introduisit dans la cavité. Il atteignit la commande de la trappe.

Un rectangle rouge perça l'obscurité pendant que la trappe d'entrée s'ouvrait. Sans bruit elle disparut dans le plafond et fit un déclic satisfaisant pour signifier qu'elle était verrouillée. Assurés qu'elle ne risquait pas de tomber pendant qu'ils passeraient dessous, ils entrèrent à l'intérieur et Slaye fit demi-tour pour les isoler.

La chaleur était accablante dans cette pièce. La vapeur provenait des milliers de tuyaux brûlants accrochées aux murs. Un jet de vapeur suffocante s'échappait de façon spasmodique d'un tube rompu et inondait la chambre étouffante pendant que l'eau se condensait.

Nailla fit une pause pour reprendre son souffle et son calme, essuyant la transpiration de son front. « Là-bas. » Il désigna une mince dalle de métal qui s'étendait à l'autre bout de la pièce, enveloppée de brume artificielle. « C'est par là que vous arrivez au magasin, » dit-il, « en bas du passage, à travers le couloir. C'est la prochaine salle. »

« D'accord. » dit Lesleigh en trébuchant vers la trappe. « Assurez-vous d'avoir desserré toutes ces valves pour quand je reviendrai. Je ne serai pas long. »

Agissant sur son conseil, Nailla atteignit la première roue et essaya de la tourner. Même l'application de l'autre main ne fut pas plus productive. « Celle-ci est bloquée ! » se murmura-t-il en allant vers la voisine. Après

une première traction, la deuxième roue commença à tourner. Il la stoppa avant que la valve ne se bloque en position ouverte et libère un fluide brûlant. Il passa à la troisième et répéta le procédé.

Thea Kell ferma la trappe derrière elle et entra dans la salle, examinant les rangées de valves, de cadrans et de moniteurs qui se trouvaient dedans. Elle s'assit dans une chaise non rembourrée et commença à fermer des commutateurs et à activer des moniteurs avec l'aisance de quelqu'un habitué à ce genre d'opération. Pourtant elle avait seulement effectué cette manœuvre deux fois auparavant, et dans aucun des cas ce n'avait été sous une telle pression ou urgence.

Ses doigts volèrent au-dessus du clavier, changeant le flux stationnaire de l'eau recyclée en marée régulière d'air pur et propre. Elle changea la climatisation du mode exhalaison en mode inhalation et se pencha en arrière pour attendre.

Peter Watels sursauta quand la bouteille d'oxygène glissa de ses doigts tremblants et dégringola bruyamment contre la grille, roulant loin de sa silhouette épuisée. Il se pencha pour la récupérer et la tira à côté de quatre bouteilles semblables, posées contre le mur du magasin. Après un court répit, il s'approcha d'un casier au panneau de verre, un parmi de nombreux placés sur le mur opposé. Ses tentatives pour en déterminer le contenu en regardant simplement à travers le verre sombre ne furent pas fructueuses. Il recourut à des méthodes plus expéditives.

Retenant son souffle, Watels tordit le panneau en grand, le crissement aigu habituel retentit à travers les coursives et les passerelles d'accès, une penderie de paquets en plastique se tenait devant lui ; quelques-uns pendaient mollement sur leurs cintres de fil. L'identification était immédiate et un faible sourire étira ses lèvres. Des combinaisons pressurisées. Il les atteignit, tira sur le premier paquet libre et le jeta sur le sol. Essayant ses mains sur son pantalon, il décrocha le second.

Avec une grimace, Lauder décrocha son fusil de son épaule. Les trois courtes détonations du tir résonnèrent fort et clair dans tout le vaisseau.

Lesleigh saisit une balustrade et descendit l'escalier, attentif à ne pas glisser dans les flaques suspectes qui s'étaient répandues sur les marches.

La faible lumière filtrait d'en haut, se reflétant faiblement sur des rails ternis et des grilles non polies. Des caisses en bois délabrées avaient été empilées jusqu'au plafond ; plusieurs étaient tombées et leur contenu à moitié renversé.

Lesleigh atteignit le bas de l'escalier et donna un coup de pied dans une boîte de conserves de tomates qui passa au-dessus de la rambarde avant de continuer sa course, passant entre les vastes piles d'approvisionnements qui encombraient le magasin extensible. Sa main atteignit le panneau de contrôle pendant que son propriétaire jetait un regard en arrière, surveillant les ombres menaçantes.

Kirst Ellan risqua un coup d'œil dans la courbure du couloir d'accès n°15 pour une indication de vie, hostile ou amicale. Ses yeux sondèrent le passage mais rien ne remua. Rien ne se sauva. Rien ne jaillit.

En soupirant il passa le coin, sa confiance se fondant sur le fusil qu'il tenait fiévreusement des deux mains. Derrière, Wilson et Morton parlaient aimablement, leurs fusils jetés par-dessus leurs épaules.

Ellan se détendit juste un moment trop tôt.

La trappe juste devant lui se leva sans à-coup et disparut dans le plafond.

Son cœur fit un bond dans sa poitrine.

Une silhouette fit un pas dans la lumière puis disparut, engloutie par les ombres.

Son doigt se referma automatiquement sur la détente. Il appliqua une pression. Le canon tira deux fois, crachant des flashes de lumière dans l'air froid. Deux trous fumants apparurent dans le métal de la trappe. La lumière de la pièce derrière filtrait à travers les trous noircis.

Sans réfléchir, Ellan courut en bas du couloir, ses pieds bottés martelant des grilles huileuses. À quelques mètres de lui, une trappe de sortie était en train de s'abaisser.

Lesleigh entra comme un fou dans le magasin terne et sauta immédiatement sur les caisses, ses pieds faisant craquer la première lorsque l'ex-stagiaire se hissa vers le haut, ses doigts creusant dans le bois, ses pieds frappant les armatures. Les caisses tombaient du haut de la pile et éclataient salement sur les grilles loin en-dessous, pendant que Lesleigh luttait pour monter.

Kirst Ellan entra dans le magasin et fixa la silhouette qui disparaissait rapidement.

Il leva son fusil.

Le canon claqua deux fois et des éclats fumants éclatèrent. Des éclats de bois et des nuages de sciure poursuivirent Lesleigh en bas du côté opposé de la pile.

Ellan abaissa le canon et tira trois coups de feu au hasard dans la position approximative des caisses avant de jeter un coup d'œil derrière.

Wilson et Morton entrèrent dans le magasin, tous les deux décrochant leurs fusils.

« Qui c'est ? » demanda Morton.

« Skerrit, je pense, » répondit Kirst. « Faites le tour de ce côté et jetez un coup d'œil. Je vais regarder la trappe. » Il tira deux fois de plus dans la pile de caisses avant que le fusil n'annonçât qu'il était vide par un déclic fort et distinctif. Il permit à son doigt de se décrisper et actionna la gâchette une fois de plus d'un air provoquant, avant de baisser le fusil, dégoûté.

Wilson fit un pas autour de la pile de caisses avec précaution, son arme tenue devant lui. Il avança parallèlement au passage adjacent et glissa son doigt dans la gâchette. Le canon tira deux fois.

Le poing de Lesleigh le frappa fortement dans l'estomac et il se plia en deux, l'air s'échappant de ses poumons.

Morton tira automatiquement le fusil de son épaule. Son doigt se crispa au-dessus de la gâchette.

Les doigts enroulés autour des cheveux de Wilson, Lesleigh le lança rudement dans l'ombre de la pile. Décrochant le fusil de sa poigne, Lesleigh le dirigea vers le haut, glissa un doigt autour de la gâchette, et se pencha pour regarder de l'autre côté de la pile de caisses.

Le canon du fusil de Morton s'illumina un instant et l'arme fut rejetée en arrière. Une multitude d'anneaux carbonisés et fumants apparut dans la caisse la plus proche de la tête de Lesleigh. La sciure obstrua l'allée.

Ellen apparut derrière Lesleigh, sa silhouette à moitié obscurcie par les nuages de sciure. Dans sa main gauche il tenait une chaîne par les extrémités, la boucle pendante.

Elle fouetta l'air au-dessus la tête de Lesleigh et se tendit d'un coup sec autour de son cou. Ellan ramena immédiatement les deux extrémités ensemble, tordant les liens avec ses poings. Choqué, Lesleigh essaya d'atteindre la chaîne et parvint à glisser deux doigts entre le métal et sa peau.

Morton apparut à l'entrée de l'allée, le fusil à canon scié tenu dans une main. Le pied de Lesleigh le frappa au poignet, envoyant le fusil quelque part sur le sol.

Lesleigh se laissa lourdement tomber sur ses genoux meurtris et douloureux, la vision embrumée. Ellan libéra la chaîne alors qu'il se penchait au-dessus du dos de sa victime pour le plaquer sur les grilles poussiéreuses. La chaîne glissa de sa main et roula hors de vue.

Lesleigh se plia pour récupérer le fusil, ses doigts attrapant la courroie à tâtons. Morton apparut dans l'entrée et le frappa, envoyant Lesleigh voler en arrière, la courroie s'échappa de ses doigts tremblants.

« Prenez le fusil » dit-il.

Lesleigh s'était remis debout en quelques secondes, s'appuyant faiblement sur les caisses moisies. Ses membres lui faisaient mal, sa tête lui faisait mal, son cou lui faisait mal.

Ellan rampa pour prendre le fusil, ses doigts se courbèrent lentement autour du canon.

Morton envoya un coup de poing à Lesleigh et traîna l'ex-stagiaire vers l'ouverture. L'écran de verre qui donnait sur les réservoirs d'eau fumante se trouvait devant lui. La lumière filtrait à travers la plaque.

Ellan saisit le fusil et se leva, vérifiant s'il restait des munitions. Il commença à avancer.

Lesleigh poussa Morton d'un coup de coude dans l'estomac et envoya un coup à Ellan, le frappant également dans l'estomac. Le Ketar haleta, plié en deux, et sa prise sur le fusil se relâcha.

Lesleigh le frappa encore.

Le Ketar fut projeté à travers la vitre, une douche mortelle de tessons argentés éclatant dans l'air rempli de vapeur.

Ellan eut juste le temps de voir les réservoirs de barattage, de sentir la chaleur sur sa peau, avant qu'il commençât à tomber.

Morton se mit à genoux et attrapa un couteau dans sa chaussette, il se précipita en le brandissant.

Lesleigh examina rapidement les grilles à la recherche d'une arme.

Rien. Rien du tout.

Quelque chose siffla.

Esquivant le couteau, Lesleigh s'écrasa maladroitement contre le mur, manquant de peu le trou béant dans le verre.

Morton se pencha, trébucha et arracha le couteau des grilles.

Lesleigh jeta un coup d'œil sur le mur contre lequel sa silhouette épuisée s'était écrasée. Le caisson 'atterrissage de secours' s'était ouvert. Des lumières internes avaient commencé à clignoter. À l'intérieur étaient accrochées une rangée immobile de dix fusées rayées de rouge et de jaune.

Morton se précipita encore. Réfléchissant rapidement, la main de Lesleigh se dirigea vers la première fusée et l'arracha de sa enveloppe protectrice. Un doigt appuya sur le déclencheur.

Morton ralentit, fronça les sourcils.

Le baril bascula.

La fusée jaillit, laissant une traînée de fumée dense et pourpre dans son sillage. La charge frappa Morton en pleine poitrine, l'explosion lui fit lâcher son couteau. Il chancela contre les caisses puis se laissa tomber lourdement, une fumée pourpre se dégageant de sa poitrine carbonisée et noircie.

Lesleigh laissa tomber la fusée avant de s'appuyer contre le métal, haletant pour reprendre son souffle.

Lauder libéra le corps mou de Thea et l'appuya contre les grilles. Il reprit son fusil et évacua la chambre, fermant la trappe derrière lui.

Lesleigh se dirigea rapidement sur le plancher du magasin vers l'escalier. Sans reprendre son souffle, l'ex-stagiaire commença à monter, sautant deux marches à la fois.

Une ombre passa au-dessus de la trappe.

Le bruit du coup de feu résonna dans tout le vaisseau.

Lesleigh s'arrêta et regarda fixement la trappe, reprenant son souffle. Naïla, Slaye ? Morts ? Peut-être même Thea et Watels...

Au pied de l'escalier, Wilson entra dans la lumière. Un couteau dans une main, il sourit d'une grimace édentée.

Lesleigh jeta un coup d'œil sur la forme qui le regardait en bas de l'escalier et tira sur la trappe. Une paire de jambes tomba du trou pendant qu'une silhouette commençait à se faufiler depuis la salle des chaudières. Une main s'agrippa à la rampe, un pied se posa sur un barreau. Lesleigh s'écarta de la trappe, recula et prit son élan pour sauter sur les caisses.

Wilson regardait la silhouette dans l'ombre qui sauta dans le vide et s'écrasa lourdement sur le dessus de la pile de caisses.

Lauder se laissa tomber de la trappe, décrochant son fusil. Automatiquement il ouvrit le feu, ratissant les caisses émiettées de trous fumants et carbonisés.

Lesleigh tomba sur le sol dans un nuage de poussière et de bois noirci. Après être resté allongée pendant un moment, sa silhouette se leva et regarda autour d'elle. Ses yeux fixèrent une caisse en particulier. Un côté de la caisse en particulier. Un logo en particulier.

Le crâne avec les os croisés.

Yarbro descendit à son tour de la trappe et, se rendant compte de ce qui se passait, dirigea le canon du fusil de Lauder loin de la pile de caisses.

« Ne tirez pas ! » cria-t-il sèchement. « Pas dans les magasins ! »

Lesleigh se dirigea vers la caisse, ses doigts cherchant l'ouverture à tâtons... Lauder vit sa main et arracha le canon de la poigne de Yarbro. Il tira une fois, deux fois.

Deux trous apparurent dans le bois. Deux nuages de fumée s'envolèrent des trous.

Lesleigh se dégagea, dans l'abri de la pile. La caisse commença à fumer, sa surface en bois fragile chauffant puis s'obscurcissant rapidement.

Les bottes de Lauder firent écho à ses pas pendant qu'il descendait les escaliers, tenant le fusil à canon scié dans ses mains en sueur.

Quelque chose passa devant ses yeux.

Il tira, creusant un trou fumant dans le métal de la trappe. Lesleigh poussa un Wilson perplexe hors de son chemin d'un coup de coude et fonça, ses doigts atteignant la commande d'ouverture de la trappe.

La trappe commença à se lever.

Le bois sifflait fort, de minuscules flammes léchant l'intérieur mortel. Avec un sursaut, la caisse éclata en une lumière brillante, les flammes jaillissant vers le haut et l'extérieur. De grandes plaques de bois brûlant volèrent à travers le magasin et éclatèrent contre le métal froid.

La trappe s'enfonça à nouveau dans le sol.

Yarbro cria quelque chose d'inaudible à Lauder et commença à se hisser de nouveau dans la salle des chaudières.

Lesleigh atteignit la passerelle pendant que la première d'une série de plusieurs petites explosions secouait le 'Bellastania'. S'approchant de la console, Lesleigh se jeta dans un fauteuil et essaya de faire quelque chose avec les boutons et les commutateurs. Des lectures et des distances furent notées et vérifiées. Lesleigh se leva alors et s'adossa contre la console. Le pont s'inclina de manière instable et commença très lentement à se redresser. Lesleigh trébucha vers la navette, hors d'haleine.

Son doigt frappa la commande et la trappe de secours se souleva ; Lesleigh rampa à travers et se laissa tomber à la hâte dans un autre fauteuil, avant d'activer le clavier avec une précision étonnante.

Yarbro se hissa vers le haut du couloir qui se balançait pendant qu'une série d'explosions puissantes secouait le vaisseau et son contenu. Il se démena pour atteindre la passerelle parmi une avalanche de débris.

Avec un sifflement des moteurs, la navette quitta le dock. Les fusées firent feu une fois, deux fois, séparant le navire lisse du bien moins esthétique Bellastania.

La station d'arrimage se replia sur elle-même, des flammes jaillissant silencieusement dans le vide depuis l'épave.

La passerelle explosa avec un silence identique. Quelques secondes plus tard le reste du navire suivit. Des feuilles de métal ardent se déchirèrent dans l'oubli ; des faisceaux, des membrures brisées et des déchirures discordantes se séparèrent silencieusement.

Imperturbable, la minuscule navette fonça tout droit vers sa destination, laissant un cimetière d'épaves fumantes dans son sillage.

Il fallut à Lesleigh seulement quarante sept minutes pour atteindre Mitral. La procédure d'atterrissage d'une navette est souvent chargée de difficultés, mais Lesleigh n'en eut aucune, atterrissant sur une des plates-formes lisses, un vrai plateau synthétique.

Lesleigh vérifia si la sonde d'extraction et la nacelle qu'elle contenait avaient subi des dommages, mais il n'y en avait aucun d'apparent.

La tâche principale venait juste de commencer...

## VOTRE MISSION

Evath possède deux lunes, Mitral et Tricuspid. Mitral a été lourdement prospectée par un peuple de proscrits, les Ketars, qui se sont maintenant enfuis de la lune. Une vaste quantité de gaz s'est accumulée sous la surface de Mitral, et si elle explose, des milliers d'Evathiens seront éliminés pendant qu'Evath sera projetée hors de son orbite. La glaciation résultante achèvera la population entière de votre planète ! Les scientifiques ont calculé qu'un météore entrera en collision avec Mitral dans quelques heures et que ceci entraînera ce désastre.

Votre mission principale est de sécuriser chacun des 18 secteurs de Mitral en plaçant une plate-forme de forage au-dessus des poches de gaz dans chaque secteur avant que le météore ne la heurte.

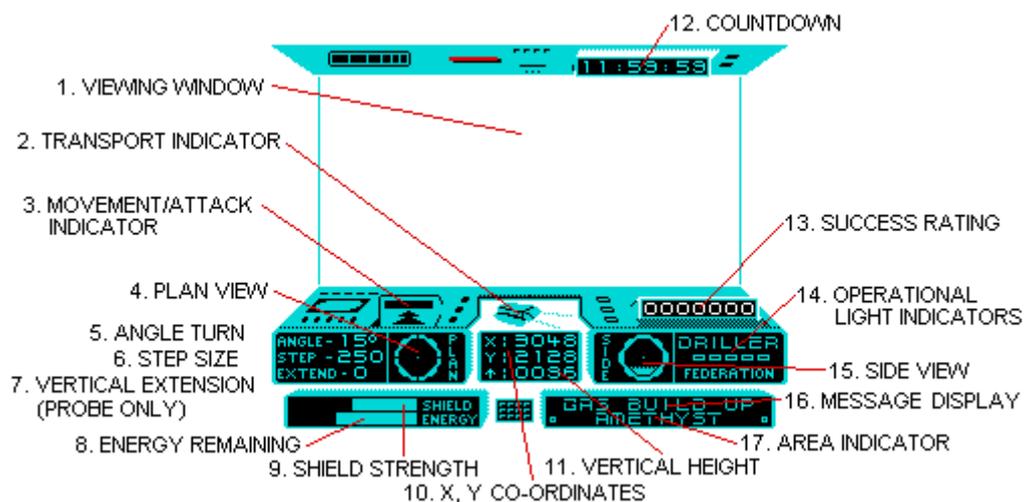
Afin de réaliser ceci vous aurez besoin :

- De trouver un moyen pour accéder à chacun des 18 secteurs.
- De déterminer le centre de la poche de gaz dans chaque secteur et d'y placer une plate-forme de forage, pour extraire au moins 50% du gaz qui se trouve dessous (utilisez des indices géologiques, votre intuition ou des tentatives pour y parvenir).
- De localiser et d'absorber suffisamment de cristaux de Rubicon pour continuer à survivre.
- D'éviter et/ou de détruire les Balises Laser et les Skanners.

Mission secondaire : engrangez la plus haute réussite possible !

Vous venez de vous poser sur une de surfaces artificielles de Mitral. Vous êtes dans votre sonde d'extraction. Le monde entier dépend de vous... Vous avez été choisi... C'est à vous de jouer...

## LA CONSOLE DE COMMANDE



1. FENÊTRE DE VISUALISATION : Un écran épais et solide de Transpex vous fournissant un aperçu des alentours immédiats.

2. INDICATEUR DE TRANSPORT : Une image correspondant à votre mode actuel de transport.

3. INDICATEUR DE MOUVEMENT/ATTAQUE : Flèche sur l'affichage = mode mouvement, curseur et lasers sur l'affichage = mode d'attaque. NOTE : Il est également possible de tirer aux lasers en mode de mouvement, mais seulement au centre de la fenêtre de visualisation quand le curseur est allumé.

4. VUE DE PLAN : Montre la direction de votre fenêtre de visualisation, c'est à dire la ligne vers le haut = nord.

5. CRANS DE ROTATION : Mesure la taille de n'importe quel mouvement de rotation (5-90 degrés).

6. CRANS DE DÉPLACEMENT : Mesure la taille d'un déplacement dans une direction (1-250 unités standard de distance (SDUs)).

7. EXTENSION VERTICALE : Indique la hauteur du corps principal de la sonde au-dessus des chenilles. Le corps principal peut être élevé à des hauteurs prédéfinies. Affiche 'J' si vous êtes dans le jet de reconnaissance.

8. ÉNERGIE RESTANTE : Une barre analogique de longueur proportionnelle à toute l'énergie stockée à bord des cristaux de Rubicon. De l'énergie est exigée pour différentes opérations ; si jamais ce graphique atteint zéro (aucun indicateur visible) votre vaisseau sera immobilisé et vous aurez échoué.

9. PUISSANCE DU BOUCLIER : Une barre analogique de longueur proportionnelle à l'efficacité de l'armure de votre véhicule. Diminue si des dommages sont infligés sur votre vaisseau ; si jamais ce graphique atteint zéro (aucun indicateur visible) votre vaisseau sera détruit et vous aurez échoué.

10. COORDONNÉES X et Y : Indique votre position exacte sur chaque plate-forme : peut être utile pour déterminer où placer une foreuse. Une plate-forme peut être considérée comme une grille sur un carré dont le côté est égal à 8128 SDUs.

11. HAUTEUR VERTICALE (ou COORDONNÉE Z) : La distance entre le corps principal de votre véhicule et le sol de la plate-forme.

12. COMPTE À REBOURS : Temps avant que le météore ne frappe Mitral. Si le compte à rebours tombe à zéro, et qu'il reste un seul secteur non sécurisé...

13. ESTIMATION DE SUCCÈS : Indique votre degré de succès jusqu'ici.

14. INDICATEURS D'OPÉRATION : Ceci montre quand votre commande courante est traitée.

15. VUE DE CÔTÉ : Affiche la vue de côté de votre fenêtre de visualisation par rapport à votre position, c'est à dire que des lignes en face indiquent que vous regardez vers l'avant. Des lignes en bas indiquent que vous regardez la surface de la lune.

16. AFFICHAGE DES MESSAGES : Diverses informations à partir de votre ordinateur de console. Par défaut affiche un message indiquant la stabilité du secteur courant.

17. INDICATEUR DE SECTEUR : Vous fournit le nom du secteur dans lequel vous vous trouvez.

## L'ÉCRAN D'INFORMATION

Quand l'écran de l'information est consulté, la fenêtre de visualisation est temporairement remplacée par l'écran ci-dessous :



SECTEUR : Montre le nom du secteur actuel. Chaque secteur est nommé pour faciliter la cartographie et l'orientation.

STATUT D'INSTALLATION : Ceci indique si une foreuse est placée ou pas. Comme seulement dix-huit installations sont disponibles, vous pouvez seulement placer une foreuse par secteur.

GAZ TROUVÉ : La quantité de gaz trouvé sous le secteur courant, montré en pieds cubes après que la plate-forme de forage soit en position. Ces unités sont l'un des quelques restes archaïques à moitié oubliés de la Terre qui existent toujours dans la culture moderne d'Evath.

**POURCENTAGE EXTRAIT** : Le pourcentage du gaz total que vous avez pu extraire. Plus le centre du gaz est proche, plus la quantité de gaz libérée est grande. 50% ou plus sont nécessaires pour rendre un secteur sûr.

**GAZ EXTRAIT** : Le total de gaz que la foreuse a extrait, soit le gaz trouvé multiplié par le pourcentage de gaz extrait.

**SECTEURS TOTAUX** : Affiche '18' – le nombre total de secteurs à sécuriser.

**SECTEURS SÛRS** : Le nombre de secteurs qui ont été forés avec succès avec au moins la moitié de leur volume total de gaz extrait.

**CHARGER/SAUVEGARDER** : Charger/sauvegarder votre position de jeu sur cassette ou disquette.

**ABANDONNER** : Quand c'est trop difficile ou que le temps est trop court. Ne le faites qu'en cas d'urgence !

## LE FORAGE

Pour extraire la poche de gaz sous chaque plate-forme, vous devez placer une plate-forme de forage au-dessus d'elle.

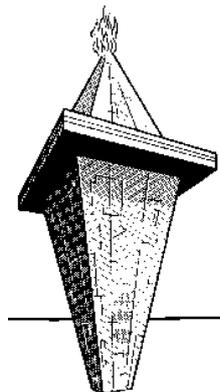
En appuyant sur la touche appropriée de votre console, un signal est émis, qui informe ceux sur Evath de vos coordonnées. Le signal est transmis par satellite de sorte que la réponse est presque instantanée : une plate-forme de forage vous est envoyée et matérialisée par téléportation devant votre sonde d'extraction, dans votre écran de vision. Le positionnement exact de l'installation est difficile, mais peut être maîtrisé après une certaine expérience.

Les plates-formes de forage sont très coûteuses en termes de matériaux et de main d'œuvre : si vous faites une erreur dans votre positionnement, l'installation doit être renvoyée sur Evath par téléportation pour qu'elle puisse à nouveau être employée. Il ne faut pas gâcher ! Le processus de déplacement des plates-formes de forage par téléportation utilise l'énergie des dispositifs d'émission et de réception.

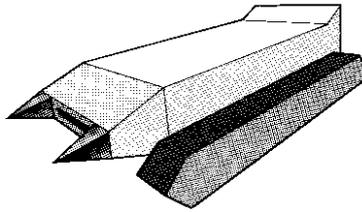
Plus vous vous approchez du centre de l'accumulation souterraine de gaz, plus le gaz sera extrait. Si la quantité de gaz extraite est de 50% ou plus du total contenu dans la poche, le forage a été réussi et le secteur est déclaré sûr. Vous devrez laisser l'installation en place, car même si on voit le gaz extrait et vos performances augmentées, le gaz est en fait lentement évacué pendant une certaine période de temps. Au besoin et si vous avez suffisamment d'énergie, vous pouvez replacer la foreuse pour obtenir un plus grand pourcentage et une performance plus élevée.

Les plates-formes de forage creusent vers le bas jusqu'aux gisements de gaz en utilisant un laser concentré plus intense que ceux utilisés dans des armes conventionnelles. Quand le faisceau se coupe, le gaz monte sous pression à travers la roche afin d'être brûlé au loin lentement, d'une façon sûre et commandée. Après un forage réussi, vous verrez une flamme tout en haut de la structure d'installation.

En raison des coûts élevés de production et de remplacement, la Fédération n'a pas les moyens de prendre des risques avec son équipement. Les plates-formes de forage ne sont pas particulièrement fragiles, mais la collision avec des objets de la masse élevée est préjudiciable. Le type d'installation que vous avez à votre disposition, représente le meilleur disponible : il inclut le dernier dispositif de sécurité, un champ de force protecteur. C'est un bouclier composé de particules accélérées, qui tire son énergie des gaz brûlants et empêche votre vaisseau d'aller trop près de sa structure et de causer un accident !



## LA SONDE D'EXTRACTION



**ARMURE** : Électrodéposition durable et résistante d'alliage de platine et de plomb.

**ÉNERGIE** : Grandes réserves d'énergie stockées dans des cristaux de Rubicon.

**MOUVEMENT** : Vous pouvez voyager vers l'avant, vers l'arrière, tourner à gauche ou à droite et vous êtes capable de faire demi-tour à 180°. La vitesse de la sonde peut être changée en modifiant le crantage du mouvement avant/arrière, ou l'angle d'inclinaison.

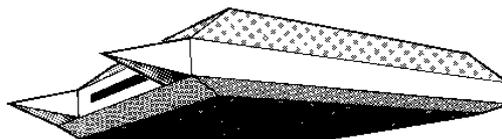
Le corps principal de la sonde peut également être incliné de chaque côté et il peut tourner dans tous les sens pour vous permettre de regarder dans n'importe quelle direction. En outre, le corps principal peut être élevé ou abaissé bien que votre véhicule ne puisse pas quitter la surface. Prenez garde ! Ne traversez pas les bords d'une plate-forme sans être sûr qu'il y a une autre plate-forme derrière.

**ARMEMENTS** : La sonde est équipée d'un système de lasers quadruples à haute fréquence et haute intensité, qui est activé depuis votre pupitre de commande. Le curseur agit en tant qu'indicateur vers lequel vos lasers sont dirigés quand vous les déchargez. Les lasers sont des faisceaux concentrés des rayons à haute fréquence qui ont des propriétés de destruction intéressantes ! Cependant, leur effet peut varier et n'est pas toujours prévisible.

**FORAGE** : La sonde contient les moyens de transmettre les signaux de téléportation à Evath afin de positionner les plates-formes de forage : c'est la partie la plus importante de votre mission, et elle est traitée en détail à la page 24 (LE FORAGE).

**ARRIMAGE** : Au moins un jet a été laissé sur Mitral par les Ketars et si vous arrivez à le localiser, vous pourrez vous y transférer en accouplant simplement votre sonde d'extraction sous le véhicule. Si l'arrimage est réussi, vous serez alors dans la cockpit du jet et votre sonde sera abandonnée. Pour renverser ce procédé, abaissez le jet directement au-dessus de la sonde.

## LE JET DE RECONNAISSANCE



**ARMURE** : Aucune couverture blindée spécialisée -, ne résistera pas à des dommages répétés.

**ÉNERGIE** : Grandes réserves d'énergie stockées dans des cristaux de Rubicon.

**ARMEMENTS** : Lasers quadruples à haute fréquence et haute intensité.

**MOUVEMENT** : Vous constaterez que les pupitres de commande pour la sonde et le jet sont très semblables. Les commandes et leurs fonctions sont semblables, avec quelques exceptions.

Premièrement, le jet n'est pas limité dans le mouvement vertical, ainsi tandis que la sonde pourrait simplement faire face (ou 'regarder') vers le haut ou le bas, le jet peut également voyager dans ces directions. Deuxièmement, les jets de reconnaissance font partie de la technologie Ketar et n'ont pas l'émetteur nécessaire exigé pour le positionnement de la foreuse.

Les six moteurs de propulsion du jet (deux à l'arrière et quatre dessous), permettent au vaisseau de voler et de planer au-dessus de la lune et de ses bâtiments. L'atterrissage est réalisé en descendant simplement, et il est possible de planer en tenant sa position à mi-hauteur. Il n'est pas nécessaire de vous propulser continuellement vers le haut - les moteurs inférieurs feront ceci automatiquement pour vous. Ils ont été conçus

et construits exclusivement pour la surveillance de structures très élevées. Les moteurs du jet fonctionnent en utilisant l'énergie des cristaux de Rubicon en conjonction avec l'atmosphère clairsemée de la lune. Le résultat est une grande efficacité, même si c'est une façon limitée de voyager. Prenez garde cependant, le jet se base sur les surfaces plates des plates-formes pour la stabilité, aussi restez au-dessus de la structure !

## LES BALISES LASER

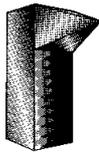
Le système de défense des Ketars inclut les Balises Laser qui sont placées sur toutes les plates-formes de Mitral. On pense également que des balises sont placées sur la vraie lune elle-même ! Si vous êtes détecté dans la zone de portée d'une Balise Laser, vous serez attaqué ! Les Balises Laser tirent des lasers de haute intensité, très dangereux – et elles font toujours mouche !

Sous l'attaque, vous pouvez :

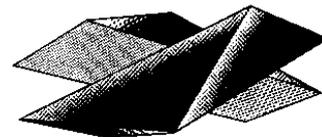
- fuir vous mettre à l'abri ;
- vous dépêcher de faire le tour de la Balise pour vous placer derrière elle ;
- tirer sur la Balise (résultats imprévisibles).

## LES SKANNERS

On connaît peu de choses à leur sujet, si ce n'est qu'ils sont en orbite autour de Mitral et qu'il y a des chances qu'ils soient armés.



*Une Balise Laser*



*Un Skanner Ketar*

## L'ÉNERGIE ET VOTRE MISSION

Quel que soit le moyen de transport que vous utilisiez à un moment particulier, c'est à dire la Sonde ou le Jet de reconnaissance, vos lasers, bouclier, lumière et mouvement dépendent tous des cristaux de Rubicon. Cependant, le temps et l'utilisation diminueront vos réserves d'énergie et le faisceau d'un laser vous attaquant diminuera la résistance de votre bouclier.

La fabrication de Rubicon se fonde sur la présence de la lumière du soleil pendant le processus, et pour cette raison vous constaterez que leurs stocks sont davantage concentrés sur le côté le plus brillant de Mitral, le côté qui est illuminé le plus brillamment par Vasculan. Quand vous atteignez le côté sombre de la lune, l'énergie pourrait être difficile à obtenir !

Les cristaux que vous trouverez sur Mitral sont ceux destinés au but que vous avez à l'esprit. Leurs stocks d'énergie sont facilement transférés au Rubicon que vous avez à bord. Par un simple tir, un cristal transmet l'énergie le long des rayons laser (qui ont la même longueur d'onde), jusqu'à votre vaisseau. Le cristal de stockage est généralement détruit ainsi, et vos réserves sont mises à niveau.

Deux variétés de cristaux de Rubicon qui ont été laissés par les Ketars : ils ont la même forme mais ont différentes fonctions : le premier augmente votre réserve totale d'énergie, tandis que l'autre augmente la force de votre bouclier. Le processus pour les deux est identique car le bouclier utilise la même énergie d'une autre manière. L'expérience vous enseignera la différence d'aspect entre les deux types de cristaux.

Soyez averti que certaines technologies Ketar vous sont étrangères, et que de temps en temps des procédures standard comme celles-ci peuvent provoquer des réactions imprévisibles. Par exemple, des cristaux de Rubicon sont parfois transformés pour altérer leurs effets.