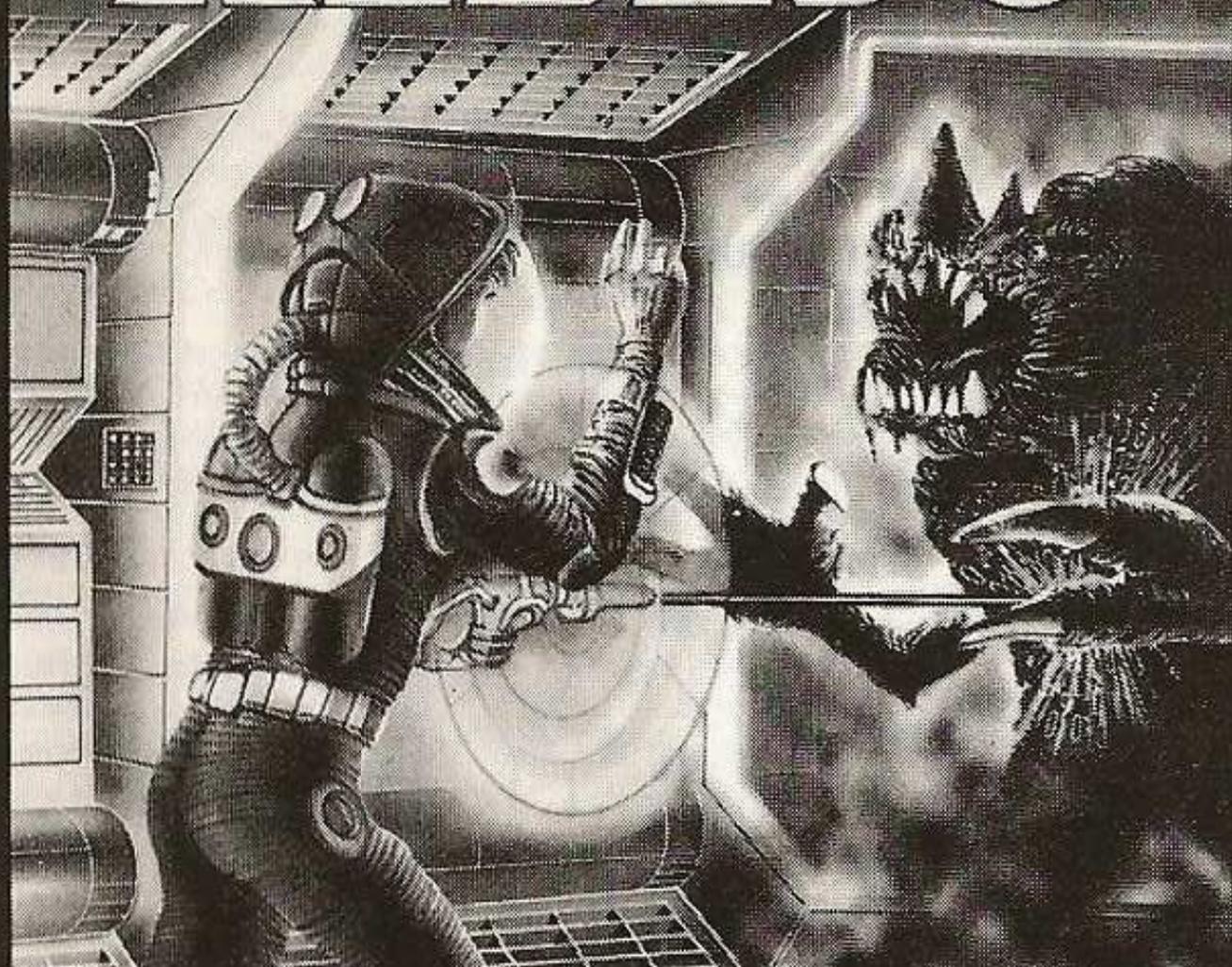


ALBEDO



MYRIAD
MINIA

par **Didier GUILLION**
Olivier GUILLION
Jean-Michel GEORGES
Gilles SOULET

Albédo : l'Histoire

" D'aucuns affirment que Godfrey Osman Dick est l'un des cerveaux les plus brillants de ce 23ème siècle. A leurs détracteurs il est toujours possible de rétorquer que Dick est tout au moins (selon l'avis impartial de l'ordinateur de la Banque Solaire) l'homme le plus riche du Système, ce qui n'est déjà pas si mal.

Que pourrais-je dire de Godfrey Osman Dick que les journaux Holo, Hypno et Télé n'aient déjà décrit en long et en large, que ce soit sous forme d'infos, de sketches, de pièces de théâtre ou même par la fameuse saga en 2800 épisodes relatant la folle ascension de Dick, "l'Enfant des Retombées".

En supposant que, par miracle, vous ayez échappé depuis un demi-siècle au raz-de-marée médiatique et publicitaire qui déferle sur notre planète, et que votre sommeil n'ait pas été hanté par quelque flash de pub pirate et télépathique, (si vous avez un truc pour ça, je suis preneur. Cher.), alors je vais vous résumer la vie édifiante de l'Homme du siècle qu'est Godfrey Osman Dick.

Dans la dernière décennie du XXII^e siècle, un enfant naquit dans une ville irradiée du continent Nord-Américain, et connut la vie paisible et insouciant des enfants de son âge et de sa condition : rechercher des boîtes de conserve rouillées dans les caves éboulées, échapper aux patrouilles d' "Épuration" sillonnant les gravats pour éliminer les survivants, éviter les sectes fanatiques prêchant le Cannibalisme comme seul moyen d'éradiquer la famine et de diminuer la surpopulation.

Et c'est là, un soir de neige et de froid, alors que l'enfant sans âge chassait le rat mutant avec une sagaie improvisée que le jeune Dick, tous ses sens en alerte, détecta une faible vibration à la limite de l'audible.

Dans le brouillard jaunâtre qui recouvrait les décombres, apparut alors une sphère métallique parfaite, d'un diamètre conséquent, qui se déplaçait sans propulsion ni but apparent.

Son intellect passa rapidement en surmultipliée.

Dick était déjà loin d'être un imbécile : lorsqu'il revendait des reliques aux Historiens et amateurs d'antiquités Postcataclysmiques bloqués dans la zone "Hors-Radiation", il visionnait toujours les Holobandes pour enrichir ses connaissances.

Donc, Dick se mit à penser très vite et très fort, et ses idées durent ressembler à ceci :

"- Ce truc n'est pas humain : déplacer une masse de plusieurs milliers de tonnes aussi facilement et surtout sans bruit, ça, c'est de l'Antigravité, et aux dernières nouvelles, le Graviton a tout juste été isolé par quelques labos de pointe."

"- Deux solutions : la première, je me sauve comme un lapin, je plonge dans le premier trou venu, j'attends que ça se tasse, puis je remonte à la surface mener la vie de luxe et d'oisiveté qui m'est coutumière..."

Jusqu'au jour où un voisin manquant de feu m'écrasera le crâne pour me piquer ma boîte d'allumettes. Ca s'est déjà vu.

La seconde, je tente le contact avec le bidule en question, il y a une chance sur deux pour qu'ils me disséquent juste par curiosité, mais j'ai pas grand-chose à perdre."

Ce fut la deuxième réaction qui l'emporta, et Dick fut le premier humain à fraterniser avec une civilisation extra-terrestre : les K-RAS-K, peuple très ancien et très paisible. Reçu à bras ouverts par les explorateurs K-RAS-K, le jeune humain visita avec rang d'ambassadeur la moitié de la galaxie. Dick joua à la perfection son rôle de représentant de civilisation primitive : l'œil éteint et la démarche lourde, il furetait partout et ne perdait pas une miette de ce qu'il voyait.

Lorsque les K-RAS-K le ramenèrent sur Terre, Dick s'empressa de négocier au compte-gouttes et à prix d'or les secrets fabuleux qu'il avait entr'aperçus.

Et, sur les bribes arrachées à une science vieille de plusieurs millions d'années, Dick construisit une immense fortune.

Les années passèrent dans le luxe et les fêtes incessantes, puis Dick se lassa et se coupa du monde : avec l'aide de ses ingénieurs les plus brillants, il construisit, en orbite autour de Jupiter, un vaisseau spatial immense, véritable planétoïde autonome qui présentait la particularité d'être totalement indétectable car absorbant toutes les radiations connues.

Il baptisa son monde Albédo 0.0, s'y enferma, et tout ce que l'on connaît de lui depuis lors, ce sont les actes de ses clones.

Tous les 13 février, un message formidablement puissant est émis, dans lequel Dick explique qu'il détient le Secret Ultime pouvant faire progresser la science de plusieurs milliers d'années, mais il précise que l'Humanité devra gagner ce savoir de haute lutte.

D'après les rumeurs, Dick connaîtrait les coordonnées exactes de l'épave d'un vaisseau d'exploration K-RAS-K, qui offrirait à l'espèce humaine le moyen de franchir le gouffre interstellaire, et d'essaimer vers les étoiles. Selon certains, le 'secret' de Dick n'est qu'un coup de bluff lui permettant d'attirer sur Albédo des aventuriers sans scrupules.

Et ainsi, plusieurs fois par an, un petit groupe de volontaires rigoureusement sélectionnés monte à bord d'une navette automatique et gagne Albédo pour affronter les épreuves qui prouveront à Dick que l'Humanité mérite le Secret.

Les plus éminents savants sont unani..."

Le vieil homme au visage bruni par les rayons trop vifs de l'espace coupa la radio d'un geste désabusé.

- Foutaises! Tous ces soi-disant spécialistes ne connaissent RIEN à Albédo! Débitier des âneries sur Dick, c'est possible, mais ce qui se passe REELLEMENT sur Albédo, c'est autre chose.

Mais ceci, tu le sais, puisque tu es assis en face de moi, frémissant d'impatience dans ton impeccable scaphandre doré. Tu dois te dire que le vieux fou radote et que l'on devrait rendre plus stricts les contrôles médicaux des vols Terre-Albédo... Ne le nie pas, je le lis dans tes yeux ...

Peut-être. Cependant apprends, jeune pied-tendre; que c'est déjà mon huitième voyage sur Albédo, et que ce ne serait pas la première fois que je ferais l'aller entouré d'une arrogante compagnie, et le retour... seul avec l'ordo-pilote. Mais tu m'es sympathique, et je vais te donner quelques renseignements sur Albédo, comme cela, j'aurais au moins un partenaire pour jouer aux échecs au retour. L'ordinateur est très mauvais perdant.

Sache tout d'abord que ce planétoïde est en perpétuelle évolution : sans arrêt, des androïdes automatiques rajoutent des salles à son immense superstructure. De ce fait, il n'existe pas de plan réellement complet : de vastes sections ont été oubliées de tous, et seuls les ordinateurs les gardent encore en mémoire.

Pour Dick, chaque acte, chaque geste doit être pensé. Dick a vécu le début de la colonisation spatiale, où l'erreur la plus minime pouvait entraîner une mort atroce par dépressurisation ou irradiation. En réalité, Dick exploite ses invités en leur imposant des 'Epreuves', prétextes à des tâches que les robots automatiques sont incapables d'effectuer.

L'énergie consommée par Albédo pour son fonctionnement est démesurée. Elle est produite par Kernel : un Kernel est un trou noir microscopique doté d'un mouvement giratoire très intense. On l'alimente en y injectant de l'hydrogène, et on récupère l'énergie de sa rotation grâce à des alternateurs, tout simplement.

L'étape la plus importante de la production énergétique passe par la condensation de la matière première utilisée : l'hydrogène gazeux présent dans l'espace, en hydrogène liquide que l'on peut plus facilement stocker.

Ceci se fait dans des cellules spéciales où la température avoisine 0° Kelvin, et la pression une centaine d'Atmosphères. Or, il y a peu, Dick a constaté une très forte baisse de rendement qu'il a cherché à localiser. Il a découvert que des vers capables de vivre dans des conditions extrêmes avaient envahi les chambres de condensation et interceptaient les bulles d'hydrogène entre le condensateur et l'éclateur. Toutes les chambres doivent donc être régulièrement visitées et déverminées au laser lourd.

La charpente d'Albédo est constituée de carbone cristallin extrait des astéroïdes voisins. Ce sont des masses irrégulières de plusieurs milliers de tonnes, composées de glace, de carbone, et de divers métaux.

À chaque révolution, l'astéroïde se rapproche du soleil; la température s'élève de quelques degrés, et l'eau brutalement sublimée s'échappe dans l'espace en entraînant avec elle des rocs qui, chauffés légèrement avec un laser, se brisent. On met à jour des diamants de formes et de tailles fabuleuses qu'il faut récupérer. La matière première est transformée par une technique inconnue en poutrelles d'une incroyable solidité, qui seront assemblées par des robots semi-intelligents pour former de nouvelles salles.

Ces robots, fabriqués en grande série, se dérèglent souvent sous l'action des radiations, et tirent sur tout ce qui bouge. Il faut alors les intercepter et les détruire, ce qui n'est pas aisé car leur outillage de soudure vaut largement nos lasers.

Tu vas me demander pourquoi agrandir sans arrêt le planétoïde ? C'est très simple, je vais te répondre en partie par une autre question : Pourquoi la Confédération Occidentale ou le bloc Sino-Soviétique n'ont-ils jamais tenté une action militaire pour s'emparer d'Albédo ? Eh bien, apprendis que la quasi-totalité de la nourriture consommée dans le système Solaire est produite sur Albédo. (Bien que certains pays en aient interdit l'usage sous le prétexte fallacieux que les souches sont en partie d'origine humaine.)

Dans de vastes silos à température et humidité contrôlées, les cellules trafiquées se divisent à un rythme effréné pour produire à bas prix les protéines qui serviront de base aux savoureux Al-Burgers. Toute la colonisation spatiale est fondée sur cette nourriture quasi-gratuite, et les gouvernements savent que Dick a juré de TOUT faire sauter en cas de tentative d'invasion.

Etant donné les machines incompréhensibles qu'abrite Albédo, on a actuellement beaucoup de mal à estimer ce que ce 'tout' inclut. Les plus optimistes le limitent à Jupiter mais la majorité pense que Proxima du Centaure, seulement à quelques années-lumière de notre système, pourrait être légèrement abimée ...

Bien que toute personne admise sur Albédo soit scrupuleusement décontaminée, il arrive qu'un virus tenace parvienne à s'insinuer dans une unité de production. C'est alors très rapide : il pénètre la membrane d'une première cellule, détourne la fabrication d'ARN à son profit, et après quelques instants d'incubation, la cellule explose, libérant une centaine de copies du virus ...

C'est là que, réduit à la taille de quelques microns, un volontaire se glisse lui aussi dans l'unité de production et tente de détruire les cellules contaminées ainsi que les virus.

Dick est passé maître dans l'art de modifier les chromosomes grâce aux outils ultra-précis des K-RAS-K. A partir de quelques fragments d'ADN de ptérodactyle retrouvés cristallisés dans un bloc d'ambre fossile, il est parvenu à ressusciter toute une population bien vivante, qui nous a beaucoup appris sur le mauvais caractère de leurs lointains ancêtres et qui a donné naissance à une nouveauté culinaire : l'omelette d'œuf de ptérodactyle. Le ramassage des œufs n'est pas une partie de plaisir !!

Tu vas te rendre compte que la majorité des problèmes ont été créés par Dick lui-même lors de ses expériences ratées ou de l'expérimentation de machines K-RAS-K trop complexes. Dans la plupart des cas, l'intervention d'une section de robots de combat puissamment armés a été suffisante pour détruire la chimère, mais il arrive que le monstre s'échappe et s'installe dans un étage d'Albédo qu'il envahit peu à peu.

Pour se débarrasser des intrus, une seule solution : détruire les Cerveaux, qui sont leur pensée et leur volonté. Dans ces étages maudits, on trouve de-ci, de-là des consoles sur lesquelles on peut recharger son laser et faire le plein de grenades.

Tous les "invités" d'Albédo sont classés selon un niveau de mérite. Les premiers jours, tu seras au plus bas de l'échelle : niveau 10, et ce sera à toi d'accomplir les tâches les plus rebutantes. Puis, selon les résultats que tu obtiendras aux premières épreuves, tu monteras dans l'échelle sociale d'Albédo et de nouvelles missions seront à ta disposition.

Mais Albédo est un lieu fait pour vivre, et on peut donc s'y amuser ou même faire du sport. A ma dernière visite, la grande mode était le Photo-Palet.

Chaque joueur possède un but qu'il doit défendre. Un photo-palet est généré au milieu de la pièce. Ce dernier ressemble à une balle qui réagirait à la lumière par une poussée opposée à l'éclairement : elle est photocinétique. On peut diriger le palet avec un faisceau laser ou le pousser avec le corps vers le but de l'adversaire. Le temps de jeu est d'environ deux minutes. Les clones de Dick excellent dans cette discipline, et les battre relève de l'exploit. Il paraîtrait que Dick aurait mis au point un sport basé sur des tores magnétiques répulsifs percés d'un orifice, qu'il faudrait toucher en leur centre ... A vérifier.

Un point très important, surtout ...

Ah, voici les balises d'Albédo, nous sommes arrivés. Maintenant c'est chacun pour soi. Bonne chance..."

La navette s'arrima en douceur, et ses six passagers tressaillirent à la légère secousse. La porte coulissa, accompagnée d'un léger sifflement, laissant apparaître un immense hall aux parois d'acier poli.

Alors que le dernier des candidats posait le pied sur la plateforme mobile, une voix synthétique impossible à localiser, se mit à débiter les consignes de sécurité avec un soupçon d'accent indéfinissable :

" Votre hôte vous souhaite la bienvenue sur le planétoïde artificiel Albédo 0.0. Nous vous rappelons que les activités d'Albédo ne sont pas régies par les lois de la Confédération Terrestre, et que tout incident physique ou psychique pouvant survenir sur Albédo sera à votre entière responsabilité. Nous vous conseillons donc, si ce n'est déjà fait, de télésouscrire une assurance-revie par clonage auprès de votre compagnie habituelle.

Les épreuves que vous serez amené à surmonter ne seront en effet pas sans danger, bien qu'adaptées par mes soins à votre niveau de connaissance et d'expérience, qui ira, je l'espère, en augmentant.

L'absence de pesanteur dans le planétoïde Albédo rend obligatoire le port du scaphandre antichoc et des semelles magnétiques qui ont été mis à votre disposition dans la navette.

Pour détacher vos pieds d'une paroi métallique, il vous suffit de vous baisser, puis de donner une forte impulsion. En état d'impesanteur, vous pourrez alors pivoter sur vous-même, mais également vous diriger en profitant de l'effet de recul de l'arme qui vous sera fournie.

Cette arme est constituée d'un laser à haute puissance sur batteries internes, protégé par un bouclier circulaire réfléchissant. Le scaphandre que vous portez n'absorbe pas totalement les faisceaux laser, et vous pouvez donc être sérieusement blessé malgré votre combinaison.

Pour utiliser convenablement le fusil laser, il est impératif de respecter les consignes d'emploi suivantes :

- **Pressez** le bouton de mise en charge du laser, que vous devrez maintenir appuyé pendant une durée proportionnelle à la puissance désirée.
- **Simultanément, orientez** votre bras afin de viser le point désiré.
- **Lâchez enfin** le bouton de mise en charge afin de libérer le faisceau.

Votre hôte vous remercie de votre attention et vous prie de vous diriger vers le fond de ce hall, où vos armes vous attendent."

Ce ne fut qu'au contact de la crosse froide du fusil laser que chacun des concurrents prit pleinement conscience que la lutte serait âpre et qu'il serait conduit à donner le meilleur de lui-même.

Albédo : le jeu

Pour démarrer le jeu, il suffit d'introduire la disquette dans le lecteur et d'allumer l'ordinateur. Après quelques secondes, la présentation apparaît: elle peut alors être écourtée par l'appui d'une touche. Lorsque le jeu est entièrement chargé, s'affiche à l'écran un sélecteur graphique, constitué d'une boule rebondissant sur un plot central, et grâce auquel vous pouvez choisir l'une des icônes. Si vous ne touchez à rien durant un bref instant, un texte défile en bas de l'écran, vous informant sur l'option pointée par le sélecteur.

Dans le menu principal :

Trois des six icônes constituant le menu principal, en l'occurrence SYSTEME, EPREUVES et JEU A DEUX, permettent d'accéder à des sous-menus. Dans ces derniers, le principe de sélection reste le même: vous pouvez choisir l'une des sous-options en validant (ou, le cas échéant, bouton gauche souris ou bouton joystick). Pour revenir au menu principal, appuyer sur la touche ESC (ou bouton droit souris).

Dans le sous-menu EPREUVES, au départ, seules les quatre premières sont accessibles; la première étant celle du GLOK. Le niveau de difficulté croît dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Lorsqu'une épreuve est accomplie, l'icône la représentant change de teinte. Pour atteindre la cinquième, il faut auparavant réussir les quatre premières, et, ainsi de suite, jusqu'à l'Ultime Epreuve.

Un appui sur la touche F1 lance le mode démonstration.

A tout instant, F8 redémarre la musique et les touches F9 et F10 effectuent des réglages vidéo.

Pendant le jeu :

Dans un jeu à un joueur, la jauge placée sur le côté gauche de l'écran représente votre énergie vitale, et celle de droite l'état des batteries du laser. Dans certaines épreuves, lorsque les batteries sont vidées, la puissance nécessaire est puisée sur votre énergie vitale.

Touche **ESC** : interruption du jeu et retour au menu principal.

Touche **P** : effectue une pause du jeu.

Bouton gauche souris ou bouton **F1** : mise en charge du laser et orientation du bras.

Bouton droit souris ou touche **RETURN** du clavier : envoi d'une grenade homéotropique. Une seule grenade peut être lancée à la fois, mais le joueur ne peut pas être atteint par celle-ci.

Et, dans certains étages, touches **F1** et **F2** : affichage du plan des lieux visités et de la densité d'activité biologique.

Touche **ESPACE** du clavier, si vous êtes sur une console : chargement des batteries internes du laser et provision de grenades.

Description des différents sports :

Les différents sports opposent deux joueurs. De chaque côté de l'écran se trouvent des jauges représentant l'énergie vitale des adversaires. Lorsqu'une jauge parvient à zéro, le joueur correspondant est éliminé.

Celui qui a le plus de points à la fin de la partie empoche le total.

Le Photo-Palet :

Deux joueurs de part et d'autre de la salle défendent leur base. Un palet photocinétique est mis en jeu au centre. Chaque joueur doit pousser le palet vers la base de l'adversaire, soit avec le corps, soit à l'aide d'un faisceau lumineux. Les lasers sont de faible puissance et donc inoffensifs. La partie se joue en temps limité : environ deux minutes.

Les Tores Magnétiques :

Chaque joueur doit toucher le centre de la cible de l'adversaire. Le joueur rouge (à gauche au départ) doit atteindre la cible dont le centre est rond et bleu, alors que le joueur bleu doit atteindre la cible dont le centre est rouge et carré. La partie se joue en temps limité : environ deux minutes.

Jeu des Gouttes :

Une bulle génère des gouttes de liquide que le joueur doit pulvériser à l'aide de son laser. Les lasers sont de moyenne puissance et le joueur peut être blessé par celui-ci. Dès que l'un des joueurs est éliminé, celui qui reste dispose d'un temps limité pour creuser l'écart ou rattraper son retard.

Duel :

Dans une pièce évoluent un ou plusieurs filtres réfléchissant les lasers. Chaque joueur est armé d'un laser lourd et gagne des points lorsque l'adversaire est touché.

Maintenant, bon voyage dans l'univers de Dick, la Confédération Terrestre compte sur toi et sait que tu ne failliras pas à ta mission.

© MYRIAD SEPTEMBRE 1988

MYRIAD S.A.R.L.
4, rue de Bordeaux
31200 TOULOUSE
Tél : 61-47-23-40