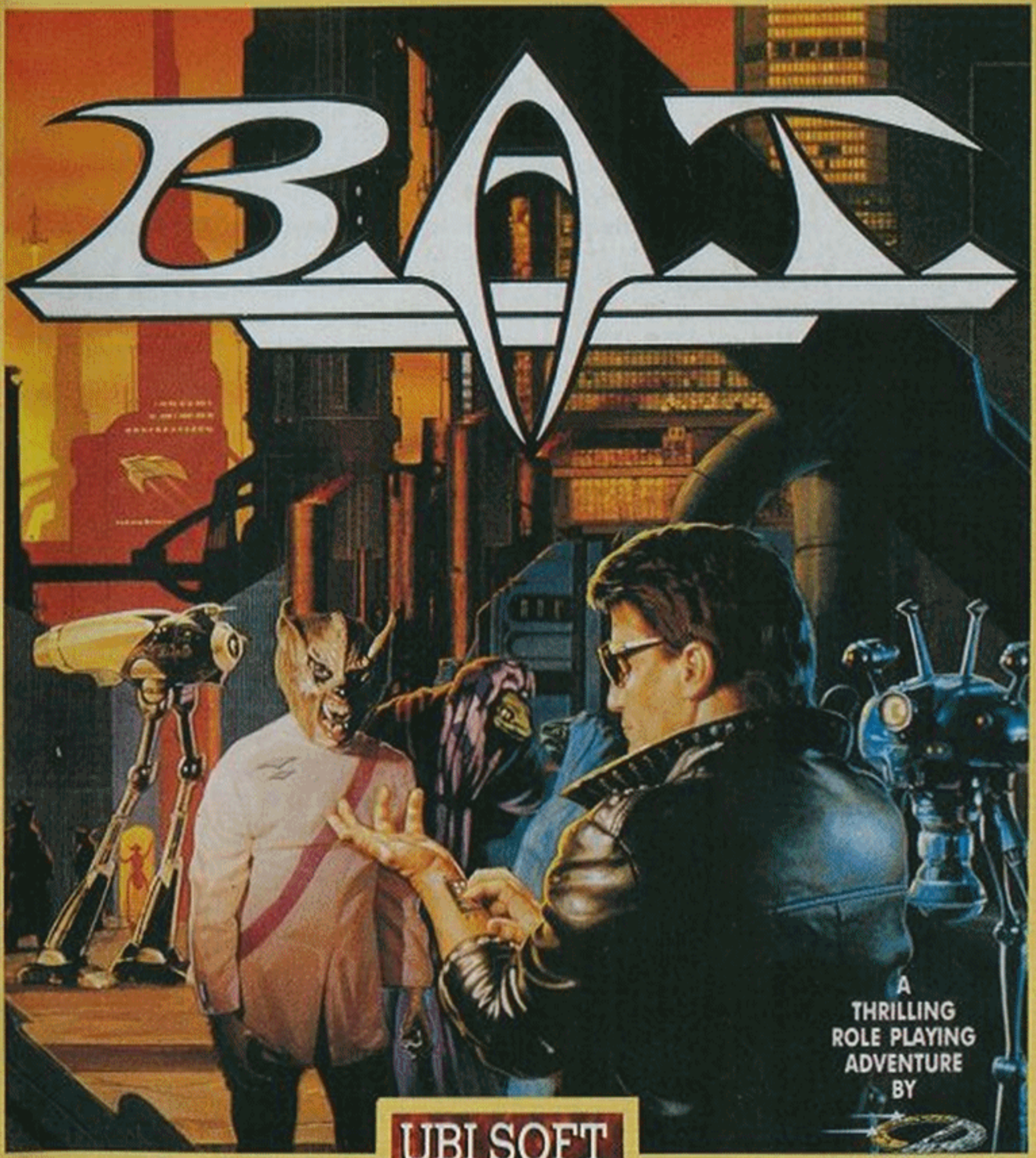
B.A.T.



A THRILLING ROLE PLAYING ADVENTURE BY

UBI SOFT

Entertainment Software

B.A.T.

Extrait de "L'encyclopédie des planètes", nouvelle édition :

SELENIA

Pont temporel :	JERICHO VII (B15)
Distance du pont :	0,96 AL (8 mois)
Données planétaires :	
Diamètre :	30 802 Km
Masse :	9 (terre = 1)
Température :	165 °C typique
Pression :	10 000 mb
Jour :	23 h 42' 44"
Atmosphère :	Carbone/Dioxyde
etc.	

Sélénia ne fut pas la première planète convoitée du système B15. En effet, le milliardaire Gordon Berghaz, qui avait pris ce couloir temporel, entra tout d'abord en contact avec la population de Joséphine 6, une planète voisine. Les Tétrabucs, puisque tel était le nom des habitants de Joséphine 6, n'autorisèrent pas l'atterrissage de Berghaz sur leur sol, et celui-ci dut se résoudre à se poser et à coloniser Sélénia(...)

Sélénia fait partie d'un vaste système composé de six planètes (Miriaz, Sélénia, Joséphine 6, Prétorius, Irma, et Irma II) toutes en rotation autour de Boréa, une étoile naine vieille de plus de 10 milliards d'années.

Sur toute la surface de Sélénia, on observe le même climat, très chaud, désertique...

Le relief n'est pas très varié lui non plus. On trouve beaucoup de montagnes, de plaines arides ou d'immenses plateaux semblables à celui de Svorkoff, où fut construite Terrapolis, l'unique ville de la planète. L'exploitation massive du sous-sol sélénien (pompage de la dytroxyne et extraction du licox, matériaux servant à la composition du Khergol (1)) a transformé Terrapolis en un vaste complexe industriel (...).

Gordon Berghaz est mort en 2163. Son fils Stan a repris le commandement de Terrapolis.

Les relations avec les Tétrabucs se sont beaucoup améliorées depuis la première rencontre, et une colonie, appelée Zartrop 1, s'est installée sur Joséphine 6. Stan Berghaz vit à Zartrop 1 entouré d'une élite, alors que le contrôle de la ville est laissé à un Gouverneur.

Ce Gouverneur est aidé dans sa tâche par des conseillers qui s'occupent des divers secteurs d'activité de la ville.

Grâce à une politique de faible imposition et à des dispositions favorables, Terrapolis est devenue un grand pôle commercial peuplé d'une incroyable variété de races extra-terrestres. Les habitants de Terrapolis sont en majorité humains, mais ils sont très excentriques (leurs tenues vestimentaires sont notamment incroyables), et vivent surtout la nuit dans une décadence totale et les forces de police terranéennes ont parfois bien du mal à faire respecter l'ordre.

L'ambiance générale de la ville est celle d'une cité industrielle sans histoire et sans âme. Le grand incendie de 2150 détruisit toute une partie des vieux immeubles du début du XXI^e^ siècle et le visiteur ne trouvera donc que peu de sites historiques. Citons néanmoins de remarquables constructions Post-Rythjuienne (2) ou encore, dans un style plus classique le magnifique Palais du Gouverneur et le Musée d'Histoire Naturelle. Le visiteur pourra ainsi se promener dans les merveilleux jardins du Parc Artificiel aménagés pour le repos de l'esprit et renfermant d'innombrables espèces animales rares (...)

(1) Voir glossaire.

*
**

Milton Finley était fier de son travail, certes il n'était pas au sommet de la hiérarchie, mais des millions de vies dépendaient peut-être de ses actions futures. En tout cas il n'était pas un de ces maudits robots que le B.A.T. (3) utilise pour obtenir des informations. Ces robots, appelés SAAR (4), sont dotés des équipements les plus sophistiqués en matière d'acquisition de données et de communication. Milton Finley n'était cependant pas le seul à se demander à quel point on pouvait faire confiance à ces boîtes de conserve... Lui était "renifleur" – l'un des meilleurs – et son job consistait à recueillir des renseignements sur une affaire pour aiguiller les agents du B.A.T. Il avait l'habitude des affaires à poisse mais celle-là ne lui disait rien qui vaille : il devait recueillir des informations sur un certain Mérigo, échappé deux mois auparavant du bagne "St-Yver-des-Anges". On lui avait affirmé qu'il n'était qu'un petit contrebandier, mais le silence inhabituel de ses indicateurs et surtout les deux sbires avec lesquels il s'était battu la veille au soir dans une sombre ruelle de Terrapolis lui soufflaient que cette affaire n'était peut-être pas aussi simple qu'il l'avait cru au départ...

De toute manière il allait sans doute vite savoir de quoi il s'agissait, puisqu'il avait reçu, le matin-même, un message anonyme lui demandant de se rendre à 23h30 au bar "Izus Hebdo" et d'attendre. Cela faisait bien vingt minutes maintenant qu'il attendait assis à une table, un verre de métallurc à la main et toujours rien... Milton commencait à perdre patience, il tapait par terre avec son pied pour tenter de se calmer.Il avait toujours été nerveux, ce qui lui avait d'ailleurs joué de mauvais tours dans sa jeunesse et l'avait obligé à rentrer dans l'armée. Ce soir-là, il avait deux fois plus de raison d'être énervé. C'est alors qu'un homme entra dans le bar...

Il était grand, à moitié chauve . Il avait l'air dur, comme ces personnages de vieux films auxquels il ne reste rien à apprendre. Son regard avait quelque chose d'inquiétant, et sa démarche, très balancée, rendait le personnage totalement antipathique. Le plus étonnant était son pantalon qui semblait lui constituer une nouvelle peau tellement il était collé à ses jambes. Milton remarqua tout de suite le petit losange situé au milieu du front: c'était bien un transducteur cérébral EMC (5) et le petit bip qu'émettait son détecteur lui confirmait qu'il avait bien devant lui Mérigo...

Milton observa l'homme quelques instants, histoire de voir ses réactions. Mérigo s'était assis à une table. Une ravissante jeune fille vint lui tenir compagnie. Il commanda un double splatz, discuta quelques instants puis il se leva et alla parler avec une créature assise au bar. Il revint ensuite à sa table et reprit sa discussion avec sa délicieuse compagne.

Milton détailla la créature de haut en bas. Son œil et son cerveau étaient dotés d'un optomémoriseur, et plus tard il pourrait savoir de qui il s'agissait....

*
**

Extrait du magazine Sélénien "B.I.S. Hebdo", interview de la styliste Mira Ellcher :

(...) En ce début du XXII^e^ siècle,les habitants de Sélénia ne sont pas tous des fauves... ! Terriens, robots, ou extra-terrestres aiment soigner leur look ! Le mode de vie terranéen permet toutes sortes d'excentricités vestimentaires. Cependant, mon rôle, en tant que styliste, est de concevoir des vêtements adaptés à l'atmosphère polluée et à la violence de cette planète (...).

Les industries séléniennes ont fait de réels progrès : les tissus sont constitués de matières minérales, animales ou synthétiques qui sont ensuite traitées chimiquement afin d'être protégées contre toute salissure (mes modèles sont donc autonettoyants et anti-perspirants). Leur thermodynamisme (aptitude à s'adapter à la température ambiante) est obtenue grâce au poil du prolix (animal originaire du désert d'Arpion, planète soumise à de grandes variations climatiques) (...).

Mes tenues de combat conservent les tendances du I^er^ millénaire de notre ère ... Cependant, l'abdorax à base de licox est rigide, les champs de force s'enclenchent sur les ceintures et mes pressions sont magnétiques (...).

Quant à mes tenues de soirée, les belles Séléniennes en raffolent !

Le Xifo-club est d'ailleurs un perpétuel fashion-show ! (...)

*
**

Sa mission était accomplie. Il devait prévenir le B.A.T qu'il avait retrouvé la trace de Mérigo et demander quelle conduite adopter, mais avant cela, il avait autre chose d'urgent à faire. Milton se leva et alla dans la salle réservée au personnel. Il endormit un serveur puis s'appropria ses vêtements. Il retourna ensuite dans la salle avec un plateau et un double splatz. Il s'approcha de Mérigo. Son cœur battait à cent à l'heure. Quand il fut à son niveau, il fit semblant de trébucher et lui renversa la boisson dessus. Mérigo se mit en colère, tout en essayant d'essuyer ses vêtements. Milton eut tout juste le temps de glisser dans une de ses poches une petite sonde longue portée, puis il partit en s'excusant et en promettant une consommation gratuite. Milton dut s'éclipser le plus vite possible, car on venait de retrouver le serveur endormi et la police n'allait pas tarder à arriver. Il sortit tranquillement et se dirigea vers l'une des innombrables ruelles de Terrapolis...

Il s'arrêta un peu plus loin et se cacha dans un renfoncement. Il sortit de sa poche un petit communicateur et appuya sur le bouton du haut. Plusieurs bruits se firent entendre, puis une lumière rouge lui indiqua qu'il était connecté sur le réseau relais qu'il avait installé dans la chambre de son hôtel. Grâce à cet équipement standard, il pourrait rapidement être en communication avec le B.A.T. Une autre série de bips, puis un message sur le petit écran lui montrèrent qu'il était en liaison avec le central du BAT et qu'il pouvait commencer à émettre...

– « Ici Renifleur 34 en poste sur Sélénia, code d'accès Ignace 45B63 en attente pour transmission...

– Ici le central, sommes prêts pour la réception...

– Ici Renifleur 34, suspect retrouvé et pisté, voici la fréquence de la sonde: mil... »

Tout à coup, Milton ressentit une horrible douleur au bras. Il tomba à terre et vit du sang sur le mur auquel il était accoudé. Il entendit des pas et se retourna brusquement. Il dégaina son voktrasof et tira, un homme poussa un cri et tomba à terre tandis qu'un autre se cachait et recommençait à tirer. Milton roula à terre et esquiva les coups de feu. Il se releva tant bien que mal et courut vers l'autre bout de la ruelle. Il courait à en perdre haleine, mais l'autre homme n'avait pas l'air de le suivre. "Trop facile..." pensa-t-il. Il arrivait au bout de la rue lorqu'il trébucha sur quelque chose. Il n'eut que le temps de se relever pour entendre une voix qu'il pouvait désormais parfaitement reconnaître...

« Tu croyais pouvoir me blouser, kradokid véreux » dit Mérigo en braquant un énorme Huxley 44 sur la tempe de Milton.

« T'as fait une erreur, t'es mort... » poursuivit-il en riant.

Milton ne savait que faire, tout avait été trop vite. Il ressentit une autre douleur insoutenable dans la jambe. Mérigo venait de la désintégrer, une autre décharge puis plus rien. Mérigo repartit mystérieusement, comme il était venu, en ne laissant derrière lui que le silence et un cadavre horriblement mutilé...

*
**

Extrait des "Chroniques Terriennes", de Jane Equest :

L'histoire contemporaine tend encore à prouver la périodicité des temps...

En effet, la fin du XX^e siècle fut autant marquée que le Moyen-Age, par la crainte d'un nouveau millénaire. Dans un monde de 7 milliards d'êtres humains, la peur mais surtout l'occultisme rongèrent le formidable acquis scientifique d'une population qui ne cessait de se poser des questions (...)

Aussi l'émotion fut grande lorsque le nouveau siècle arriva, lorsque le temps continua son œuvre, inlassablement.

Soulagée mais surtout ivre de vie, la race humaine connut alors un nouvel essor, un nouveau courant, une nouvelle pensée appelée "Mondialisme"...

Les mondialistes préconisaient un retour à la terre grâce au modernisme, mais surtout une meilleure répartition des tâches. Ils furent les précurseurs de ce grand mouvement humaniste qui caractérisa le début du XXI^e siècle (...) L'assassinat de leur leader, Joseph Milewski, le 2 juin 2006 à Mexico, mais surtout l'énorme machine financière mise en place écrasèrent, parfois dans le sang, cette idéologie naissante.

Un monstre, une bête, telle est l'image que nous gardons du libéralisme économique qui suivit. Le monde redevint fou, l'argent reprit ses droits.

La destabilisation des pouvoirs, l'exploitation humaine, le rendement et surtout l'ingérence scientifique (météorologie, génétique) furent les nouveaux fleurons terriens.

De gigantesques sauriens, voilà ce qu'étaient ces nouvelles entreprises alimentées sans cesse en nouvelles denrées; de redoutables camassiers, voilà ce qu'étaient devenus leurs dirigeants.

La presse, indignée comme il se doit par ce qu'elle surnomma "l'économie rouge" ou encore "la recolonisation", fut elle-même victime de ce système où la croissance suivit une loi mathématique appelée "Exponentialisme"...

La menace qui pesait sur l'équilibre politique obligea le gouvernement à freiner l'audace de ces trusts. De nouvelles taxes furent imposées, ainsi qu'un contrôle systématique des stocks par des commissions gouvernementales. En créant de nouvelles entreprises déclarées publiques, certains pouvoirs arrivèrent même à concurrencer le secteur privé, augmentant du même coup une tension déjà grande. Pour lutter contre ces mesures gouvernementales, ceux que l'on appelait désormais "les milliardaires" décidèrent d'entamer une guerre économique et juridique...

Surproduction, détournement des lois, telles furent les armes utilisées par ces milliardaires. Interdiction de vendre, fixation de quotas furent les réponses des gouvernements à ces attaques. La crise approchait son paroxysme. La population terrienne, écrasée par ces rapports de force, ne pouvait que réagir. Et pourtant, le dénouement fut tout autre et surtout complètement inattendu !

Dans la nuit du 23 janvier 2065, ils furent 122 à partir. Les écrans de contrôle des centres de détection sysmique enregistrèrent des secousses dépassant 8 sur l'échelle de Richter, de fortes variations thermiques furent également constatées sur l'épicentre-même des séismes...

L'étonnement fut grand lorsque l'on découvrit que les 122 cratères formés au cours de ce tremblement de terre correspondaient aux emplacements des mégavilles construites au fil des ans par les milliardaires (...)

Quelles motivations poussèrent ces milliardaires à entreprendre une telle folie ? Soif de conquête, mégalomanie, peur ? Pourquoi s'exilèrent-ils dans l'infini galactique ? Autant de questions qui restent aujourd'hui encore mystérieuses.

Pendant ces dix années de guerre économique, ils avaient bien caché leur jeu, engageant les meilleurs spécialistes dans les domaines de la mécanique, de la diététique, de la biochimie ou encore de l'astronautique.

En silence, ils contruisirent des dômes antipollution fictifs et développèrent un moyen incroyable pour faire parcourir dans l'espace des années lumières à leurs gigantesques cités.

Leur action, dominée par une technologie surpuissante à cette époque, constituée principalement par l'élément Konchovski (6) et par le processus Eckerman-Rolf (7), fut le moteur d'une nouvelle ère pour la race humaine, une nouvelle ère qui commença pourtant bien mal (...)

*
**

Jeff Sohansen était le type-même du jeune inspecteur ambitieux : 32 ans, de taille moyenne et doté d'un visage bien proportionné mais froid. Cette apparente jeunesse cachait pourtant une forte expérience en criminologie qui lui avait d'ailleurs fait valoir ce haut poste d'inspecteur au B.A.T.

Cela faisait deux mois qu'il avait pris en main le dossier EP1 N° 3406 (Evasions Prioritaires), et à vrai dire, cela faisait deux mois qu'il ne dormait plus.

Il traitait le dossier de la spectaculaire évasion de Vrangor, psychopathe mais aussi remarquable génie. Celui-ci s'était échappé deux mois auparavant avec un certain Mérigo et cela ne faisait aucun doute, il tenterait quelque chose. Il faut dire que Vrangor en était à sa troisième évasion et qu'à chaque fois il avait tenté un exploit criminel. Neuf années auparavant, par exemple, il avait disséminé seize ogives pulsoneutroniques dans Stockholm (8) et réclamait la mort des neuf maîtres-décideurs de la CFG (9). Le B.A.T. l'avait alors arrêté de justesse. Jeff se disait justement combien Vrangor était expert en explosifs de tout genre. Il avait bien fait de mettre en alerte ses renifleurs et ses SAAR dans les points les plus stratégiques pour la Terre, car Vrangor haïssait la CFG.

Cependant, rien de satisfaisant n'avait été trouvé et cette situation l'irritait plus que tout. Aussi espérait-il que Bon Topic, son supérieur, lui donnerait une piste sérieuse. Topic lui avait demandé de venir de toute urgence, et l'affaire devait donc être d'une importance capitale. En attendant, Jeff tournait en rond devant la grande baie vitrée de la salle d'attente. Il regardait les constellations, les étoiles. Il ne s'habituait pas à ce spectacle grandiose et pourtant, dans cette fourmillière de points lumineux un fou dangereux poursuivait tranquillement ses noirs desseins. De rage, il se retourna et alla vers la secrétaire pour lui demander d'annoncer une fois de plus son arrivée. Celle-ci le fit avec une désinvolture qui n'était pas

pour calmer Jeff, mais il se dit qu'elle était bien jolie avec ses petites bouclettes blondes, et qu'il ne servait à rien de s'énerver...

Enfin la voix familière de Topic se fit entendre:

« Veuillez faire entrer monsieur Sohansen, Peggy...

— Bien monsieur... »

La secrétaire se leva et ouvrit la porte du bureau. Elle fit signe à Jeff qu'il pouvait entrer.

Le bureau était spacieux et remarquablement décoré. Topic aimait à dire qu'il avait été agencé par sa femme. A droite, on pouvait voir de magnifiques tableaux, de parfaites répliques des grands maîtres du passé. Quant au mur de gauche, il était orné de diverses photographies holographiques et trophées représentant l'époque à laquelle Topic était encore étudiant à l'AME (10)...

Enfin, au centre, on pouvait voir Topic, assis derrière un grand bureau encombré d'énormes dossiers et paperasses comme il sied à un haut responsable. L'homme était de petite taille et très maigre, son regard, dissimulé derrière des verres filtrants (11), laissait tout de même deviner une grande vivacité d'esprit. Bien qu'il connaisse les énormes capacités intellectuelles des Experts de niveau supérieur à 75, Jeff avait toujours été impressionné par le fait que Topic pouvait effectuer plusieurs travaux en même temps, et ce sans aucune gêne. Ainsi il pouvait simultanément parler et rédiger un ou plusieurs dossiers importants. Cette qualité remarquable irritait pourtant Jeff qui ne retrouvait pas, dans l'aspect facial de son supérieur, l'attention dont il avait souvent besoin.

Pour le moment, Topic tapotait sur un clavier et ne semblait pas s'inquiéter de l'arrivée de Jeff.

« Entrez mon cher Sohansen, excusez-moi de vous avoir fait un peu attendre, mais vous savez ce que c'est, il est difficile de respecter les horaires... » Topic continuait à écrire sur le terminal. Enfin il s'arrêta : « Voilà qui est fait, je suis maintenant complètement à vous...

Je vous ai fait appeler parce qu'il y a du nouveau dans l'affaire Vrangor; nous avons retrouvé la trace de son complice, Mérigo qui, à en croire nos informations, se trouverait sur Sélénia, une planète du système B15.

— Il est impossible que je ne sois pas au courant, auriez-vous oublié que c'est MOI qui centralise toutes les communications des renifleurs et toutes les données SAAR !!!

– En effet, je comprends que vous soyez surpris par ce fait, mais plusieurs choses m'inquiètent...

– Et quelles sont-elles, Monsieur Topic?

– Eh bien tout d'abord le fait que ce ne soit pas vous, mais moi qui aie reçu les informations du renifleur en poste sur Sélénia. En fait le réseau relais de notre agent n'a pas fonctionné, il a même été détruit !

Ces quelques données m'ont été transmises par une télécommunication indirecte provenant, d'après le grand patron, du Gouverneur-même de Sélénia. Nous avons d'ailleurs eu beaucoup de mal à expliquer la présence de l'un de nos agents chez eux...

D'après la communication, il ne faisait aucun doute que notre renifleur avait été exécuté, alors j'ai fait envoyer sur place notre agent permanent à Sélénia... Il n'a retrouvé qu'un cadavre calciné. Mais ce qui m'a le plus intrigué, c'est que le meurtrier avait pris soin de désintégrer la tête de notre homme, rendant ainsi impossible l'analyse de son optomémoriseur...

– Certes tout ceci est troublant, mais ce peut être quand même le fait du hasard, vous en conviendrez...

– Bien sûr, bien sûr, mais écoutez ceci maintenant. Nous l'avons capté ce matin vers neuf heures sur une fréquence exclusivement réservée au B.A.T. et qui n'est connue que par un petit nombre de personnes. »

Topic appuya sur un bouton, une voix se fit entendre :

« Ici Vrangor, j'espère que vous ne vous fatiguez pas trop à essayer de me retrouver, car maintenant il va falloir vous dépêcher. Je vous propose un nouveau jeu: j'ai posé seize bombes nucturobiogéïques dans un endroit très peuplé et surtout très important pour ce ramassis de pantins que constitue la CFG, j'ai nommé Terrapolis, sur Sélénia. Je vous laisse dix jours à vous et à vos petits crétins pour faire évacuer Sélénia et pour rédiger un acte d'appartenance de ce district à mon nom, sinon j'élimine toute vie de Terrapolis, et de toute façon, je contrôlerai cette ville...Débrouillez-vous avec les autorités de Sélénia, vous avez dix jours, pas moins. »

Topic arrêta l'appareil.

« Bien sûr, Vrangor avait pris soin de modifier le facteur d'expansion de l'émission, et il nous a donc été impossible de localiser exactement la provenance du message.

Vous n'êtes pas sans savoir que Sélénia est l'une des premières planètes productrices de dytroxyne et de licox, les matériaux de base pour l'obtention du khergôl. Ce serait une catastrophe pour l'UMR (12) si nous devions perdre Terrapolis...

En tout cas, le fait d'avoir retrouvé Mérigo à Terrapolis nous prouve que ce ne sont pas de vaines menaces... Les faits sont là, il faut envisager l'hypothèse qu'il y a une taupe au sein-même de notre organisation. Nous avons déjà analysé l'emploi du temps de nos cadres les plus importants, sans résultat, et c'est pourquoi je me permets de vous en parler maintenant.

Evidemment, il est hors de question de prévenir les autorités de Terrapolis, nous devons agir sous le manteau et commencer par éliminer Vrangor. Ensuite nous pourrons découvrir le traître.

Vous allez donc prendre contact avec un nouvel agent et l'envoyer à Terrapolis pour résoudre l'affaire. Par chance je crois que nous en avons un sur Joséphine 6. Contactez-le avec pour ordre de mission l'élimination pure et simple de Vrangor.

Voilà, avez-vous des questions concernant cette affaire ?

– Mon agent aura-t-il un contact sur Terrapolis ?

– Dès son arrivée votre agent devra se mettre en liaison avec celui déjà en place. Il lui fournira les informations nécessaires à sa libre circulation et lui livrera les termes de l'affaire. Choisissez-le bien, il ne doit pas échouer...

– Bien Monsieur, je vais tout de suite m'en occuper.

– N'oubliez pas, il est capital que votre homme réussisse sa mission, pensez qu'il ne sera aidé en aucun cas par les autorités de Sélénia, il sera considéré comme un étranger et donc susceptible d'être surveillé par la police Terranéenne.

– Bien Monsieur, est-ce tout ?

– Vous pouvez partir maintenant, bonne chance. »

Jeff sortit et se dirigea vers son bureau d'où il pourrait organiser l'intervention de son nouvel agent. Les dés étaient jetés, sa décision serait capitale...

GLOSSAIRE

(1) Khergol : C'est le carburant le plus utilisé pour les vols de faible vitesse (très en dessous de la vitesse de la lumière). Ce carburant s'obtient en deux phases. Première phase,on provoque une réaction chimique entre la dytroxine et le licox, on obtient le lactakher. Deuxième phase,le lactakher subit une biodégradation accélérée qui lui donne ses qualités en tant que carburant. Enfin avant son exploitation, le khergol subit plusieurs traitements destinés à le rendre parfaitement efficace.

(2) Post-Rythjuienne : Ozar Rythj (1993-2062) fut un remarquable architecte. Il proposa tout une méthodologie de construction des bâtiments et réussit à trouver un compromis entre l'esthétisme, le fonctionnalisme et la sécurité. Ses œuvres tiennent plus d'une modernisation du gothique que de la recherche pure et simple d'un nouveau mode architectural d'où des constructions fines, élancées et en adéquation avec leur environnement. L'architecture post-Rythjuienne se réfère aux constructions très fonctionnelles que l'on peut voir dans beaucoup de villes trop industrialisées (densité humaine très élévée). On remarquera sur Terrapolis des constructions de style Carero, qui sont des bâtiments où le fonctionnalisme, la communication et le libre déplacement sont les principaux soucis.

(3) B.A.T. : Le Bureau des Affaires Temporelles fut créé en 2126 par une délégation de la NCT (Nouvelle Confédération Terrienne). Au départ, cet organisme ne devait être qu'une unité d'action ayant droit d'intervention sur l'ensemble des mondes colonisés. Installé dès 2128 dans une base sur la lune, le B.A.T. tend à devenir un véritable coordinateur des polices de toutes les galaxies. En 2165, première grande affaire et premier échec, le B.A.T. est dissous officiellement et devient un organisme ultra-secret installé en orbite autour de la Terre sous la couverture d'une station médicale. Depuis, plusieurs affaires ont été résolues avec succès. Le B.A.T. utilise un important réseau d'information. Celles-ci sont collectées dans tout l'univers connu par les renifleurs et les SAAR. Ces derniers n'ont aucun droit d'intervention directe sur une affaire, ce sont des agents spécialisés qui le font. Ces agents sont entraînés à subir toutes sortes de contraintes physiques ou morales, ils peuvent affronter les situations les plus périlleuses

et en sortir vainqueurs. De plus, ils sont dotés d'un ordinateur personnel modèle B.O.B. (Bioputer Organique Bidirectionnel), greffé dans leur avant-bras droit. Celui-ci est destiné à suppléer l'agent dans sa mission, il gère ses facultés physiques et lui indique les informations dont il a besoin. Depuis 2173, plus de deux cents agents ont été répartis dans l'univers.

(4) SAAR : Ce sont de petits robots capables d'emmagasiner toutes sortes d'informations. Leurs systèmes d'acquisition et de communication ont été parfaitement étudiés pour leur mission. Les SAAR sont surtout employés dans les endroits inaccessibles aux êtres biologiques. Ils sont dotés d'un système intelligent très performant (instinct de survie, déduction) dépassant la barre du 0,7 sur l'échelle ODEA (l'organisme de défense des êtres artificiels créé en 2134). Les SAAR, sans cesse plus perfectionnés, sont destinés à être de plus en plus employés.

(5) EMC : Dans les plus importants bagnes (notamment celui de Saint-Yver-des-Anges), on greffe sur le front des prisonniers un transducteur cérébral EMC. Cet appareil a la forme d'un petit losange et émet une fréquence modulée à partir du cerveau et donc propre à chaque individu. Enlever cet appareil est impossible (un procédé d'accoutumance le rend indispensable au bon fonctionnement du cerveau). Si, par hasard, il était extrait du front, l'individu privé de son transducteur serait immédiatement réduit à l'état végétatif. Le transducteur EMC possède pourtant un inconvénient, il n'émet qu'à de très faibles distances.

(6) Konchovski : Nikita Konchovski (2027-2112) fut l'un des plus grands physiciens de ce début du XXIème siècle. Il mit au point un moyen ingénieux de vaincre ce qu'il appelait "la quantité masse". Par les procédés classiques de propulsion, même avec les technologies les plus sophistiquées, aucun vaisseau ne pourrait approcher la vitesse de la lumière : il lui faudrait emporter des millions de fois son poids en carburant. Il inventa donc une sorte d'aspirateur spatial qui avalerait et se servirait des particules d'hydrogène interstellaires comme carburant. La méthode, aussi ingénieuse soit-elle, ne permit pas d'atteindre la vitesse de la lumière (7 % au maximum), mais elle fit avancer l'astronautique de l'époque à grands pas. Cette méthode fut entre autres utilisée par les milliardaires pour récolter les matériaux stellaires dont ils avaient besoin pour leur projet de voyage dans l'espace...

(7) Eckerman-Rolf : Eckerman et Rolf sont les deux scientifiques qui ont mis au point la méthodologie de voyage à travers l'espace utilisée par les milliardaires (cf article paru dans INTERWOLD n° 3127).

(8) Stockholm : Stockholm est maintenant la capitale internationale de toute la Terre. Dans cette ville se trouve le palais Guéréïde dans lequel se rassemble le Parlement.

(9) CFG : La Confédération des Galaxies (CFG) s'occupe de toutes les affaires intérieures ou extérieures de la Terre. Elle constitue en fait un gouvernement international chargé du bon fonctionnement de tous les organismes constituant l'ossature de la société. La CFG se réunit au Parlement. Celui-ci est constitué de deux chambres, celle des décideurs et celle des maîtres. Les neuf décideurs sont tous maîtres honorifiques (cf A.M.E) et constituent le vrai pouvoir décisionnel terrien. La chambre des maîtres, constituée de huit membres, n'est là que pour exposer d'éventuels problèmes. Ils sont en fait les liens directs avec les organismes chargés des différents secteurs (social, loisirs et éducation, défense et ordre intérieur, sciences et techniques, affaires intérieures, exploration et transports, environnement, communication, logistique interne).

(10) A.M.E : L'Académie des Maîtres et des Experts (A.M.E) est une école qui vise à former l'élite de la société terrienne. Elle recrute sur concours (celui-ci étant d'un niveau déjà très élevé). L'éducation offerte est totalement pluridisciplinaire et donc très ardue. Le degré d'instruction est fragmenté en niveaux, ainsi chaque étudiant gravit une sorte d'échelle au bout de laquelle il deviendra peut-être maître honorifique. Les étudiants de niveaux 0 à 50 sont désignés comme "vierges" (70 % des nouvelles recrues ne dépasseront pas ce niveau), de 50 à 75 ils deviennent "confirmés", de 75 à 95 ils deviennent "experts". Arrivé au niveau 99, l'expert devra passer cinq années dans le monastère des sœurs Khyriadynes pour acquérir l'art du contrôle des essences vitales et cérébrales. Ces dures épreuves passées, l'étudiant deviendra "maitre" et peut-être plus tard "maître honorifique" par décision des autres membres de la CFG (notamment en cas de décès).

(11) Verres filtrants : Ces lunettes constituent en quelque sorte un filtre lumineux et anti-radiation, destiné à protéger les yeux dans un grand nombre de situations et contre un grand nombre de rayonnements. Très voyants et peu esthétiques ils sont surtout utilisés chez ceux dont la fragilité des yeux l'impose.

(12) U.M.R : L'Union des Mondes pour le Rassemblement (U.M.R) est certainement la plus grande et la plus importante organisation que l'homme ait réalisée. Fondé en 2126, cet organisme comprend 155 membres et décide des lois et des ordres concernant le "rassemblement", c'est à dire tous les gouvernements planétaires connus ayant accepté de s'associer aux autres pour former un univers unique. Chaque année, une grande conférence se fait par transmission vidéo, les plus graves problèmes sont abordés et si possible résolus. L'U.M.R rédige les articles concernant le "code des planètes", le "recueil des décisions universelles" et le "recueil des lois universelles". La C.F.G fait évidemment partie de cette organisation ainsi que les divers milliardaires peuplant les galaxies conquises.

LE PONT EINSTEIN-ROSEN

Le pont Einstein-Rosen, sous ce nom, se cache peut-être le phénomène le plus incroyable de l'univers, en tout cas le plus insolite !

C'est au XX^{e} siècle que les deux physiciens Einstein et Rosen énoncèrent pour la première fois l'idée qu'une telle déformation pareille de l'espace-temps puisse exister (le "TROU NOIR").

Ils étudièrent d'abord un modèle appelé "trou noir statique". Un engin spatial entrant dans le trou noir situé sur la face supérieure de l'espace-temps réapparaîtrait dans la surface inférieure.

Ils ont supposé que l'espace-temps de notre univers était courbe, le vaisseau surgirait donc dans un lieu et dans un temps différent.

Plus tard, le physicien Rolf démontra qu'au contraire, l'espace-temps est (presque) plat, le pont Einstein-Rosen prendrait alors la forme d'un "trou de ver" qui relierait différentes régions de notre univers.

Ainsi, lorsqu'il fut question de s'envoler pour d'autres galaxies (projet lancé par les milliardaires), les deux physiciens Eckerman et Rolf imaginèrent d'utiliser ces raccourcis de l'espace ; en fait, c'était le seul moyen, d'autant plus que le plus proche trou noir "naturel" ne se trouvait qu'à plus de 6 000 années lumière de la Terre et à cette époque, le plus rapide astronef ne pouvait prétendre dépasser 7 % de la vitesse de la lumière ! ! !

De la théorie à la pratique

Le problème posé, encore fallait-il passer à la réalisation.

Dans un rayon de l'année lumière autour de notre soleil, le bras d'Orion est constitué d'une ceinture de poussière cosmique essentiellement composée de particules de fer et de nickel. Il y a des milliards d'années, c'est avec de tels matériaux que notre soleil s'est formé. Ils sont également parfaits pour construire un trou noir.

Il suffit de déplacer ce fer et ce nickel sur de grandes distances, par un gigantesque champ magnétique et de transformer ce matériau brut en objet magnétisable. Pour cela, il faut avoir recours à l'hydrogène interstellaire, et le chauffer jusqu'à ce qu'il se transforme en plasma : le quatrième état de la matière après le solide, le liquide, et le gazeux. La chaleur minimale pour parvenir à un tel état est de 220 000°C, on utilisera donc des lasers géants.

Une flotte de vaisseaux spatiaux pourra alors parcourir le bras d'Orion pour "ratisser" le fer, le nickel, le plasma d'hydrogène et les matériaux ionisés. En fait, les champs magnétiques serviront de bulldozers...

Pourtant, Eckerman et Rolf, conscients du problème, eurent une autre formidable idée (...). Entre les orbites de Jupiter et de Mars, il existe un anneau de minuscules planètes : la ceinture d'Astéroïdes. Ces 500 000 fragments ont des tailles qui varient de quelques mètres à plusieurs centaines de kilomètres. Certains d'entre eux, de taille moyenne, pourraient être utilisés pour servir de "collecteurs" magnétiques. Ainsi des milliers d'astéroïdes furent transformés en vaisseaux spatiaux automatiques, fonçant hors du système solaire en suivant un programme mathématique strict, en direction d'un point précis de la galaxie : là où le pont devait être construit. Chacun d'eux serait capable d'engendrer un champ magnétique large de 240 000 km, où se regrouperaient le nickel, le fer et le plasma d'hydrogène.

On estime à 20 années le temps nécessaire pour ramasser une quantité de matériaux significative. Après ce délai, la matière ionisée ionisera à son tour la matière nouvelle et favorisera sa capture dans les remous du déplacement. Ce processus double la quantité de matière accumulée tous les 70 jours, la durée de formation du trou noir dure 15 années (...).

Vers des voyages instantanés...

La traversée du pont sera instantanée, un vaisseau entré dans le pont quittera l'espace présent pour apparaître ailleurs à une très grande distance de là, l'instant d'après. Comment cela peut-il se produire ? Que se passe-t-il entre les deux horizons ? Cette région réduit fantastiquement les distances. Elle fait perdre au mot distance toute signification.

En franchissant l'horizon intérieur, le vaisseau spatial emprunte le pont Einstein-Rosen et passe ainsi en une incommensurable fraction de seconde dans une autre partie de l'univers. Que signifie en fait la distance ? C'est le temps parcouru. C'est en fait la moyenne du voyage multipliée par le temps mis à l'accomplir. Quand une distance doit être ramenée à zéro, on la parcourt en un rien de temps : zéro divisé par zéro... Donc, en franchissant le trou noir, on se déplace en avant dans l'espace pour reculer simultanément dans le temps, le pont Einstein-Rosen est donc une véritable machine (machine théorique à remonter le temps).

(...) En fait, le pont temporel n'est pas unidirectionnel, il est composé de deux trous noirs et de deux trous blancs. Ces trous blancs, obéissant aux mêmes lois que les trous noirs, recrachent au lieu d'avaler, explosent au lieu d'imploser.


BAT

Téléchargé sur
Le Vieux Manuel

WWW.MANUELS.ABANDONWARE-FRANCE.ORG