

FUGITIVE

MANUEL

AMSTRAD CPC

Lankhor

3615
LANKHOR

FUGITIF

Orlano II. Planète-prison située aux frontières de la fondation. Une atmosphère impropre à toute vie normale, un climat extrême et une faune hostile en ont fait le plus grand bain planétaire autonome jamais créé. Autonome puisqu'aucun service de sécurité n'est là pour garder les bagnards qui vivent - ou plutôt survivent - à la surface de la planète. Mais ce sont moins les conditions climatiques que le mode de vie sur Orlano qui en font une terre de danger. Les plus courageux cultivent, certains montent de petits commerces, mais la grande majorité des bagnards tue et vole aux plus faibles. Les conditions de vie y sont bien pires que dans les hyper-cités telle Jabelor. La loi, c'est le crime. La monnaie d'échange, c'est la vie. Bref, Orlano II est un endroit d'où l'on ne s'évade pas. Du moins jusqu'à aujourd'hui... Car un groupe de renégats a réussi à quitter le sol d'Orlano et se dirige vers le cœur de la Fondation.



Xanta, quartier général de la sécurité de la Fondation, 3.15 périodes plus tard..

Le général Quion a réuni les agents du service de défense. Malgré ses cinquante ans, il a fière allure et inspire le respect.

- Messieurs. Vous ne savez peut-être pas tous pourquoi je vous ai réunis ici. Aussi laissez-moi vous résumer brièvement les faits.

Une fois les lumières éteintes, une photo-laser tridimensionnelle du visage d'un homme assez grand apparaît.

- Voici ce qu'a capté le centre de transmission de Reena, il y a quelques périodes.

L'image précédemment au repos s'anime. L'homme s'exprime avec un accent étrange. Sa voix est rocailleuse et tremble presque. Les effets de l'accélération sans doute.

- C'est Xocann qui parle. Vous qui entendez ce message, sachez que j'ai quitté le sol d'Orlano II et que je m'appête à combler mon désir de vengeance. Faites savoir aux dirigeants de la Fondation que leur pouvoir va bientôt prendre fin. Dites-leur que ma colère sera terrible.

Malgré l'effrayante douceur de son ton, la haine peut se lire aisément sur son visage aux traits burinés. Mais c'est la stupeur qui se lit sur le visage de ceux qui viennent d'entendre cette menace.

- Messieurs, peut-être ne connaissez vous pas Xocann. Laissez-moi vous dire que c'est un homme prêt à tout pour arriver à ses fins. Il a encore énormément d'amis qui seront disposés à l'aider et qu'il va contacter pour...

- Qu'il a contacté !!

Ouvrant brusquement la salle de conférences, un homme d'une quarantaine d'années, plutôt grand, s'avance vers le général Quion. Le côté gauche de son visage est recouvert de plaques de métal, ainsi qu'une partie de sa main. Il est vêtu comme un homme qui passe le plus clair de son temps dans l'espace. Sous le regard ébahi des membres de l'assemblée, le général lui cède sa place devant le micro. Sa voix grave ne laisse passer aucune émotion.

- Messieurs, vous pouvez croire ce que vient de dire Quion. Les informations que j'ai obtenues prouvent qu'il a déjà contacté ses anciens amis. Certains d'entre eux l'ont trahi et l'ont payé de leur vie. Xocann n'est pas un enfant de chœur. Quoiqu'il en soit, j'ai appris qu'il projetait de détruire le système Akronn. Comment ? De façon très simple. Vous savez tous que la planète Akronn III est une géante sur le point de s'éteindre. C'est grâce à son énorme masse, en utilisant sa gravité, que nous propulsons nos cargos aux frontières les plus éloignées de la Fondation. A proximité se trouve Akronn X, une petite planète où est basé le centre de recherche qui surveille en permanence la stabilité de la géante. Il y a là-bas assez de matériel destructif pour amorcer la désintégration totale d'Akronn III.

Le général Quion reprend alors la parole.

- Sans compter les milliards d'habitants qui périraient au cœur du système Akronn, imaginez les conséquences économiques si nous ne pouvons plus accéder aux mines de Tantal sur Kasserl.

Marquant un temps d'arrêt, il reprend :

- Je me rends compte que je ne vous ai pas présenté l'homme qui vient de parcourir 65 parsec pour apporter ces renseignements. Il s'agit de Jack Bludfield.

Cette dernière phrase soulève un tolé général. Un homme qui jusque-là était resté enfoncé dans son fauteuil bondit soudain :

- Général, cet homme est un chasseur de primes de la pire espèce. Comment pouvez-vous vous fier à lui ?

- Conseiller Trévor. Sachez qu'avant d'être un chasseur de primes, cet homme appartenait à nos services et était un de nos meilleurs agents.

- ETAIT un de nos meilleurs agents. Cela se passait avant son accident, avant qu'on ne greffe dans son cerveau cet ordinateur qui pense à sa place.

Bludfield qui avait écouté cette altercation verbale se saisit à nouveau du micro.

- L'heure n'est pas à la chirurgie opto-cérébrale. Si vous ne me croyez pas, libre à vous. Mais ne venez pas vous plaindre une fois que le pire sera arrivé.
- De toute façon, reprend le général, j'ai décidé de laisser le soin à Bludfield de ramener Xocann. De votre côté, vous et vos services respectifs allez vous occuper de la défense d'Akronn X. Je ne veux prendre aucun risque. Si le conseiller Trégor n'a pas d'autres objections, il est temps de clôturer cette réunion.

Alors que les différents membres du service se dirigent vers la sortie, le Général fait signe à Bludfield de le suivre.



Le bureau du général Quion est spacieux et décoré sobrement.

- Asseyez-vous, Jack. Whisky ?
- Volontiers, général.
- Laissez tomber le général. Appelez-moi donc Andy.
- Bien.

Tendant un verre à Bludfield, il s'assied à son tour.

- Cela fait combien de temps qu'on ne s'est vu, Jack ?
- Bientôt huit ans. Cela remonte à mon accident.
- Vous savez, j'aurais aimé que vous restiez parmi nous..... J'espérais tant vous voir à ma place. Je suis trop vieux pour ce boulot, trop de responsabilités.
- Vous avez encore assez de poigne pour faire taire ces bureaucrates pinailleurs, tel Trévor.

Les yeux du général s'illuminent soudain au son de cette affirmation.

- Quel âge aurait Orphédia aujourd'hui? demande Andy.
- Trente huit ans, trois de moins que moi.
- Vous l'aimiez, n'est-ce-pas ?
- Oui, beaucoup.

Bludfield avait répondu, le regard perdu dans le vague.

- Pardonnez-moi de reparler de tout ceci, Jack. Je crois qu'elle me manque à moi aussi.
- Je sais qu'elle vous appréciait énormément, Andy. C'est un peu pour ça que j'ai accepté cette mission. Jamais je n'aurais laissé le soin à un autre d'abattre Xocann.
- Je n'arrive toujours pas à comprendre ce qui l'a poussé à agir de la sorte. Orphédia était son amie, tout comme vous.

- C'est justement là que résidait le problème. Quant il est entré dans les services de la Fondation, en même temps que moi, il était réputé comme étant un tombeur. Il n'a pas eu Orphéa, et cela il ne l'acceptait pas. Lorsque nous nous sommes retrouvés seuls sur Voongarh, il a accompli un geste qu'il avait longtemps repoussé. C'est un impulsif et il n'a pas su se maîtriser.

- De là à la tuer et à vous laisser pour mort...

Bludfield ne répond pas.

- Par où allez-vous commencer vos recherches ?

- A New-York, sur Terre. C'est là qu'il avait le plus de contacts, et sa compagne, Diana Bérénice, y vit encore. Elle l'a sans doute oublié, mais il va sûrement chercher à la revoir.

- Alors je vous souhaite bonne chance.

Le chasseur de primes se dirige alors vers la porte et, sans un mot, quitte le bureau.



Twiiiiip...Twuuuup...Twiiiiip.

Le sifflement suraigu du système de pilotage vous tire soudain de votre sommeil. Il indique que la Terre est à moins d'un parsec, et que vous allez enfin sortir de l'hyper-espace.

Vérifiant tous les moniteurs, vous déclenchez la procédure de ralentissement. Sortant alors de l'hyper-espace, vous redécouvrez les étoiles jusque-là invisibles. Face à vous, emplissant tous les écrans, la Terre est là, suspendue dans le vide.

C'est alors que vous prenez conscience, en contemplant votre reflet dans les moniteurs, que cet homme à moitié défiguré et vivant par l'intermédiaire d'un ordinateur cérébral, n'est autre que vous-même.

Et c'est à peine si vous remarquez le léger changement de cap de votre navette, prise dans le rayon tracteur de l'astroport de New-York. Quelques instants plus tard, vous vous posez en douceur sur une des pistes encombrées du plus grand astroport de la Terre.



FUGITIF

CHARGEMENT DU JEU

Insérez la face « **ALDEBARAN** » puis tapez :

*** ù C P M ***

(la touche [ù] est à droite du [p])

NB : Veillez à ce que les disquettes soient déprotégées.

POUR JOUER

	Clavier	Joystick
Déplacements	Flèches	Joystick
Validation	Barre Espace (Double appui)	Bouton 1 (Double clic)
Annulation	[ESC]	Bouton 2

(La validation se fait toujours par un « double clic » sur une icône, sauf dans le cas du menu 'Objets').

Pour accéder à l'image depuis le menu principal, cliquez sur l'icône « Dessin & Direction ».

DEPUIS L'IMAGE

- soit vous vous déplacez grâce aux flèches ou au joystick,
- soit vous revenez au menu principal, pour choisir votre action, en validant (barre espace ou bouton).

DEPUIS LE MENU ACTION

- 1 Choisissez un verbe
- 2 Choisissez un, deux ou trois objets (sauf pour les verbes 'Se Soulager' et 'Attendre').
- 3 Validez l'action en cliquant une deuxième fois sur l'une des icônes 'objets' sélectionnées.

NB : l'ordre dans lequel vous sélectionnez les objets est important.

Tous les objets n'apparaissent pas au début du jeu... et certains ne seront visibles qu'avec le choix d'actions bien précises.

La touche [I] permet d'accéder à l'image à tout moment.

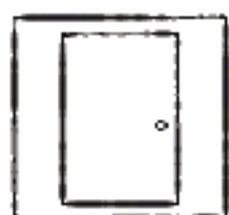
Dans tous les menus, l'annulation permet de revenir au menu précédent.

LES ICONES D'INVENTAIRE

Elles sont situées en bas à droite du menu principal et sont limitées à cinq :

- 4 icônes pour les objets que vous portez (en main ou dans vos poches)
- 1 icône d'utilisation annexe (véhicule par exemple).

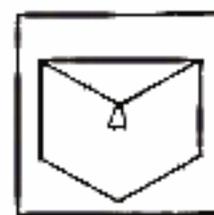
OBJETS



Porte



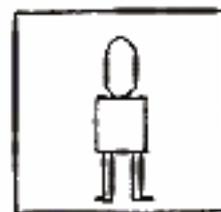
Bureau



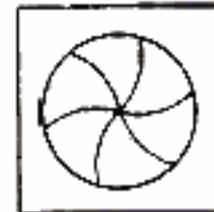
Poche



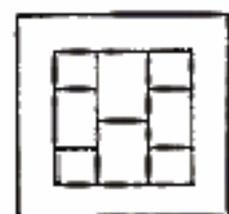
Tiroir



Personnage



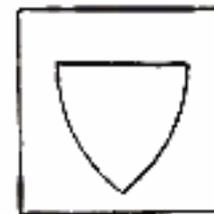
Sas



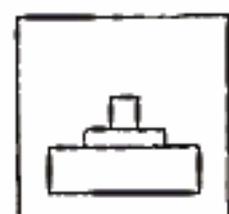
Sol



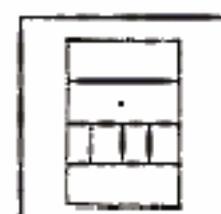
Main



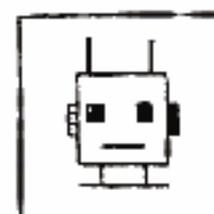
Coque



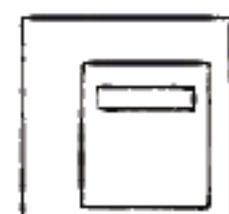
Bouton



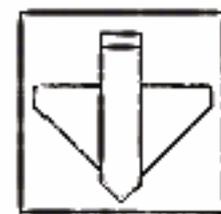
Armoire



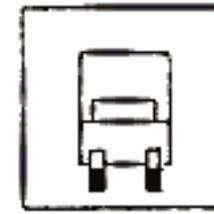
Robot



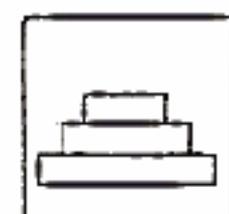
Boîte
aux lettres



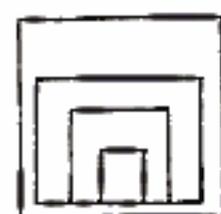
Engin
spacial



Camion



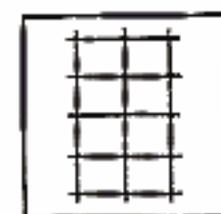
Escalier



Pièce
(lieu)

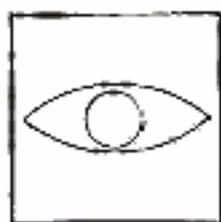


Cable

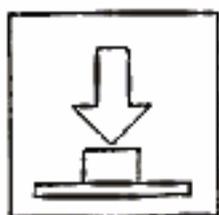


Grille

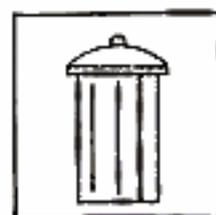
ACTIONS



Examiner



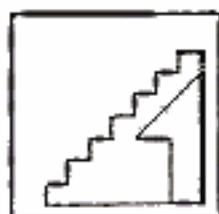
Appuyer



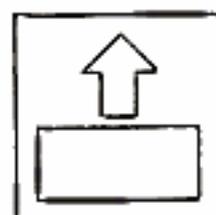
Jeter



Prendre



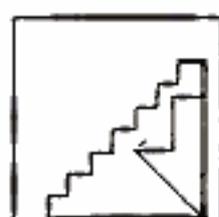
Monter



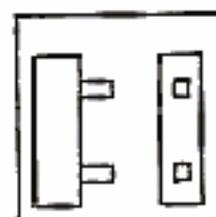
Soulever



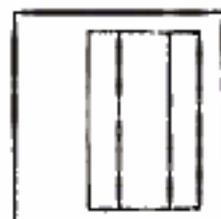
Poser



Descendre



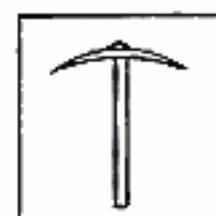
Connecter



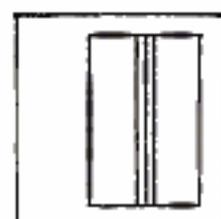
Ouvrir



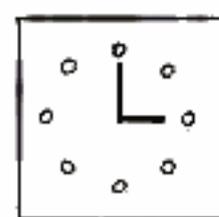
Couper



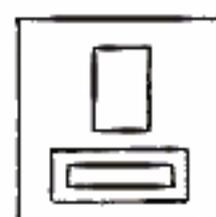
Creuser



Fermer



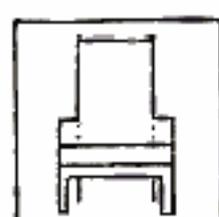
Attendre



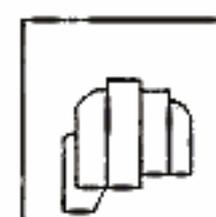
Insérer



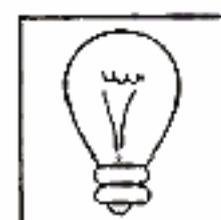
Donner



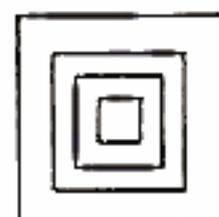
Se soulager



Frapper

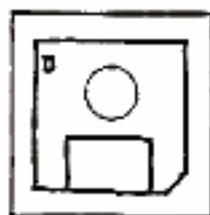


Activer

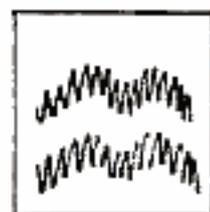


Modifier

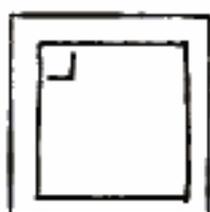
MENU PRINCIPAL



Sauvegarde
Chargement

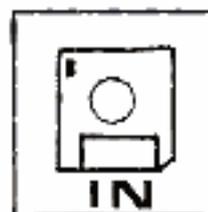


Dessin &
Directions

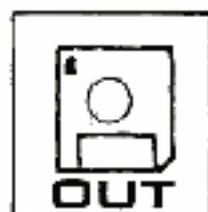


Actions

SAUVEGARDE CHARGEMENT



Sauvegarde



Chargement

SAUVEGARDE

Vous sauvegardez votre partie en cours sur la disquette ALDEBARAN.

Toute nouvelle sauvegarde efface l'ancienne.

N.B. Si le cours de votre aventure vous mène à la mort, la nouvelle partie que vous démarrerez ensuite débutera automatiquement au niveau de votre précédente sauvegarde