

PIRANHA

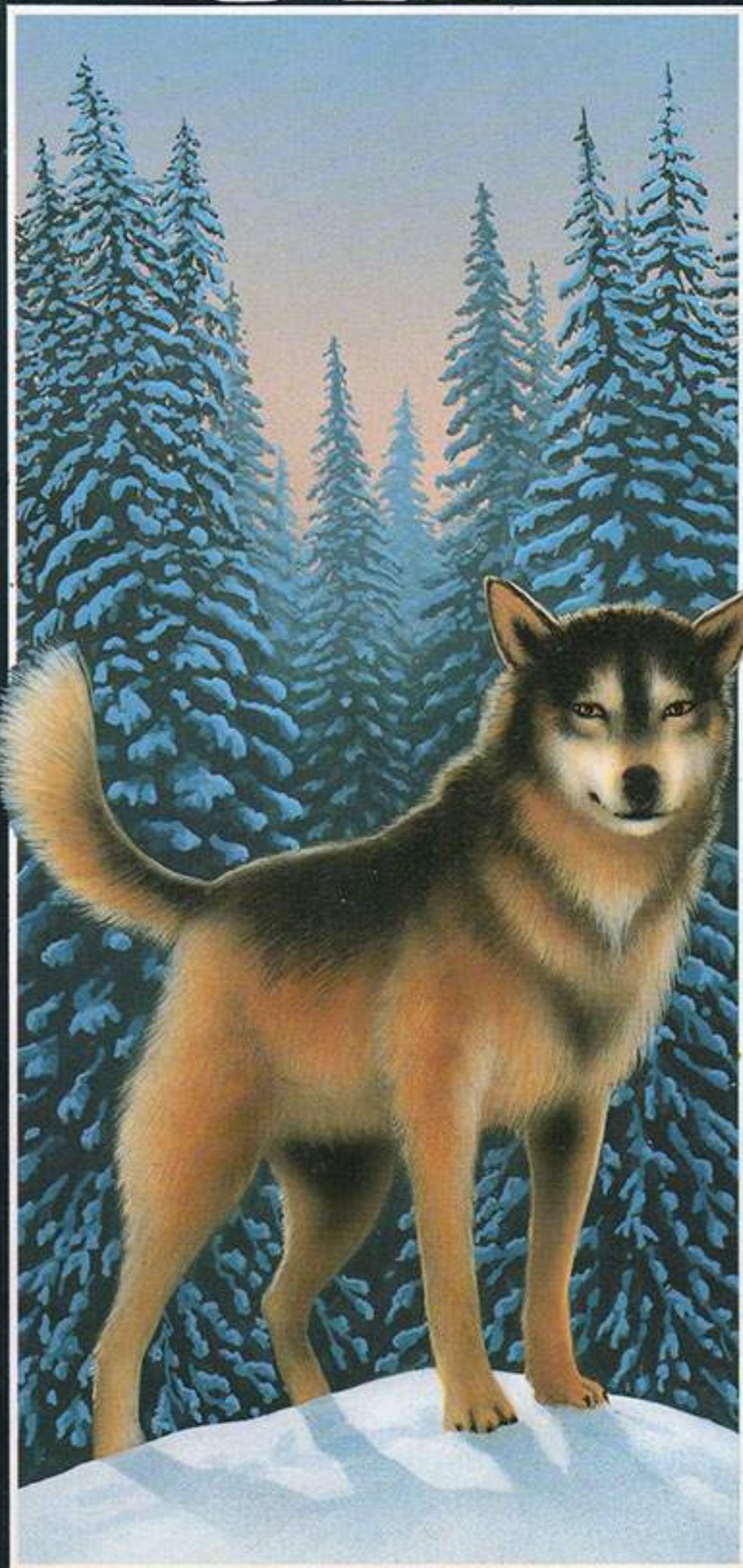
Belgique 210 FB
Suisse 10 FS
Canada 4,95 \$C

Une aventure
dont VOUS êtes
le héros
**MENACE SUR
LA GALAXIE**



Le Clairon des
cantines
A TOULOUSE

Dossier
OH! LA MODE



**NOULOUK
CHIEN
DE TRAINEAU**
écrit par
André Vacher
illustré par
Jame's Prunier

Lire et relire
5 romans drôles
ou bouleversants



MENACE SUR LA GALAXIE

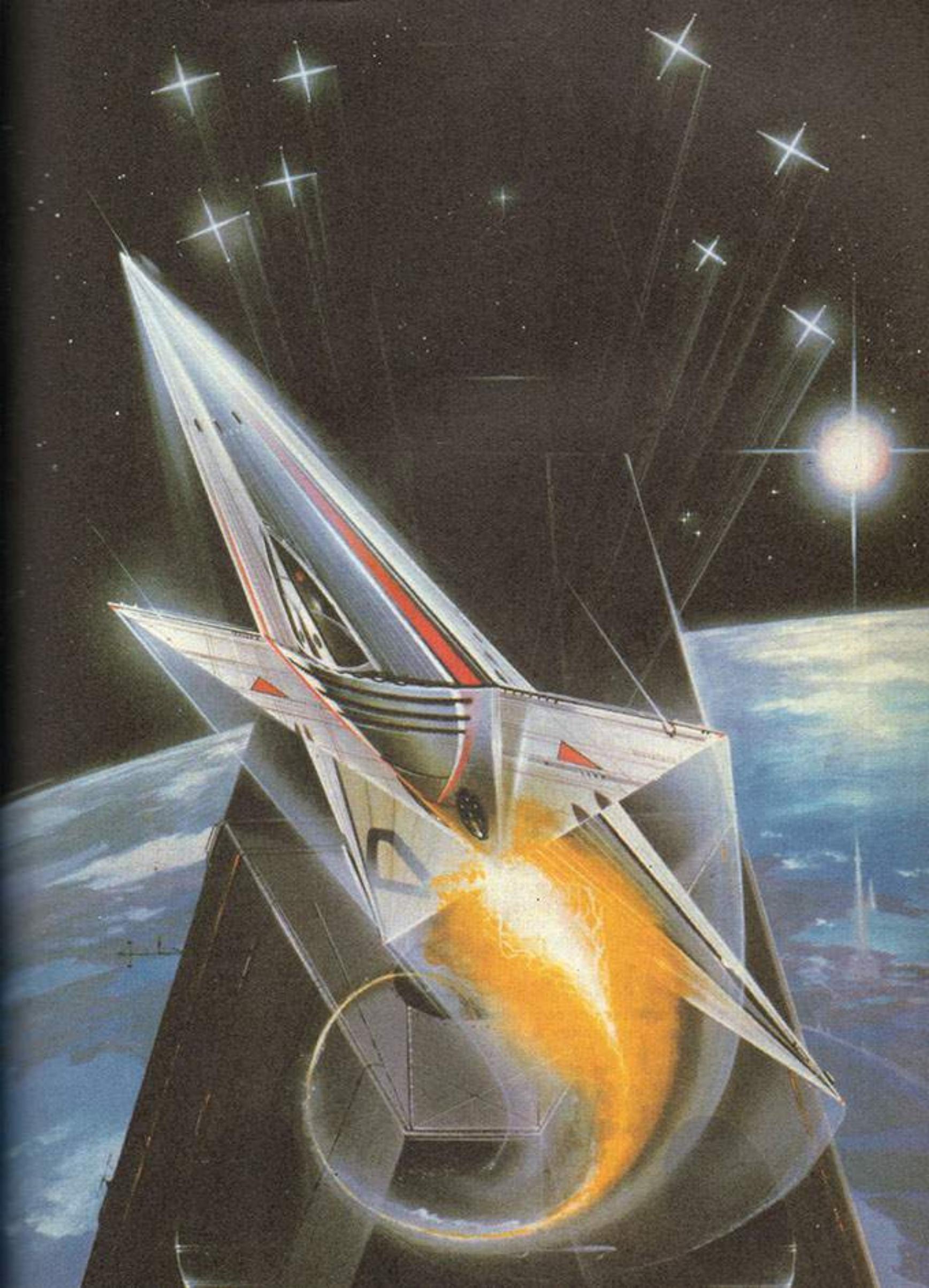
PAR DAVID FICKLING ET PERRY HINTON. ILLUSTRE PAR PETER ANDREW JONES.
TRADUIT PAR CAMILLE FABIEN.

LES VAISSEAUX NOIRS

Les premiers Vaisseaux Noirs qui apparurent dans le ciel des Planètes Libres frappèrent d'horreur ceux qui eurent la malchance de les voir arriver. Il n'y eut guère de survivants pour témoigner de cette soudaine attaque, mais les rares rescapés parlèrent d'une arme terrifiante dont les envahisseurs faisaient usage : la « Lumière Noire ». Les pilotes de vaisseaux marchands évoluant aux frontières du système voyaient parfois des formes sinistres se dessiner sur les écrans de leurs scanners. Ils faisaient aussitôt demi-tour et donnaient toute la puissance de leurs moteurs pour tenter de fuir, mais rares étaient ceux qui parvenaient à distancer un Vaisseau Noir et la plupart d'entre eux disparaissaient à jamais. Des colonies isolées établies sur des planètes lointaines étaient souvent réveillées en pleine nuit par des invasions de Vaisseaux Noirs. L'ennemi pillait minerais et matériel, puis massacrait la population ou la réduisait en esclavage. Les astronefs alliés qui répondaient aux appels de détresse ne trouvaient plus en arrivant sur place que des ruines calcinées, derniers vestiges de communautés jusqu'alors prospères. Une par une, les Planètes Libres tombèrent sous la coupe des envahisseurs. Rien ne pouvait résister à la formidable puissance de la Lumière Noire. Cette longue guerre dura plusieurs années. Les savants des Planètes Libres cherchaient désespérément la source de la Lumière Noire, espérant trouver le moyen de la neutraliser et de mettre un terme à la terrible invasion. L'ennemi, cependant, poursuivait impitoyablement son entreprise de destruction, ne laissant plus que 2 planètes inviolées parmi les 23 qui constituaient naguère la confédération : Caldoran, la planète mère, et Palonar Royale, la gloire des Planètes Libres, un joyau vert scintillant dans l'espace...

Extrait de *L'HISTOIRE GALACTIQUE DES PLANÈTES LIBRES*.

JOURNAL DE BORD DE L'ESCADRILLE ZERO							
SECTEUR INTERSIDÉRAL		COORDONNÉES GALACTIQUES		DÉGATS SUBIS	NIVEAU D'ATTAQUE	CARBURANT	CONTROLE D'APTITUDE DU PILOTE (CAP)
		SUB-ESPACE	HYPER-ESPACE				
1	SITUATION DE BORD						
	MESSAGE						
2	SITUATION DE BORD						
	MESSAGE						
3	SITUATION DE BORD						
	MESSAGE						
4	SITUATION DE BORD						
	MESSAGE						
5	SITUATION DE BORD						
	MESSAGE						
6	SITUATION DE BORD						
	MESSAGE						
7	SITUATION DE BORD						
	MESSAGE						
8	SITUATION DE BORD						
	MESSAGE						
9	SITUATION DE BORD						
	MESSAGE						
10	SITUATION DE BORD						
	MESSAGE						
11	SITUATION DE BORD						
	MESSAGE						
12	SITUATION DE BORD						
	MESSAGE						
13	SITUATION DE BORD						
	MESSAGE						



TRANSMISSION PRIORITAIRE CODEE



CONSEIL SUPREME/CONFIDENTIEL

Signal d'appel

PRINCESSE LARA PLNR 0026



Station émettrice 037/17.98.10769

Brouillage partiel

Officier Comm. 037/Co/4

Déficiência du générateur

VAISSEAUX NOIRS TROP PUISSANTS POUR NOUS.....NOMBREUSE FLOTTE ENNEMIE.....
 FORCES DES PLANETES LIBRES ANEANTIES.....SOMMES DESORMAIS PRIVES DE
 DEFENSE.....BOMBARDEMENTS DE NOS VILLES.....LES CONTINENTS BRULENT.....
 MEURENT..... DEFENSES DU PALAIS SONT TOMBEES.....DERNIER MESSAGE.....SIX
 ASTRONEFS.....RESCAPES.....LA FLOTTE ROYALE.....VOLONS VERS NOTRE
 DESTIN.....LE ROI A PRIS LES COMMANDES LUI-MEME.....AIDE DEVENUE
 INUTILE.....NOTRE MONDE.....LUMIERE NOIRE.....SUR NOUS.....
 SOUVENEZ-VOUS.....SOUVENEZ-VOUS.....PALONAR.....

LE CONSEIL SUPRÊME

Ray Nhair, le chef du Conseil, laissa tomber le dramatique message qu'il venait de recevoir et s'écroula sur son siège. Il contempla les visages aux traits tirés de ses collègues rassemblés autour de la table, dans la salle du Conseil Suprême de Caldoran. La chute de Palonar leur portait un rude coup et nombreux seraient les membres du Conseil qui appelleraient désormais à la reddition.

A ce moment, Chard'o Nay, le chef des savants, se leva et prit la parole d'une voix calme.

— Nous avons identifié la source de la Lumière Noire, annonça-t-il aussitôt.

Cette déclaration stupéfia l'assistance. Un silence total régna dans la salle.

— Elle vient d'une étoile située de l'autre côté de la galaxie, reprit Chard'o Nay ; de là, elle est dirigée sur les Vaisseaux Noirs qui en tirent leur énergie et utilisent contre nous ses effets destructeurs. Comme vous le savez, la Lumière Noire défie toutes les lois connues de la physique. Ses rayons traversent l'espace instantanément ; c'est à la fois sa force et sa faiblesse : elle permet à l'ennemi de déployer sa flotte n'importe où dans la galaxie, mais si nous parvenions à détruire cette source d'énergie, les Vaisseaux Noirs seraient du même coup neutralisés. Je vous laisse la parole, Amiral.

Chard'o Nay se rassit. Plusieurs secondes s'écoulèrent avant que les membres du Conseil ne prennent pleinement conscience de ce que signifiaient les révélations du savant. Ray Nhair fut le premier à réaliser l'importance de cette découverte. Un sentiment d'excitation s'empara de lui : « voilà notre chance », pensa-t-il.

L'Amiral Zénon s'était levé à son tour. Le visage sillonné de cicatrices, il lança à chacun un regard glacé comme pour défier par avance quiconque songerait à capituler.

— Nous proposons d'envoyer une escadrille de huit vaisseaux de l'autre côté de la galaxie avec mission de détruire la source de Lumière Noire, déclara-t-il. Nous avons réuni huit astronefs de combat très différents les uns des autres mais qui ont tous un point commun : ils sont rapides, plus rapides que les Vaisseaux Noirs ; ils sont plus petits, cependant, et n'ont évidemment pas la puissance de feu des engins ennemis. Ces astronefs devront être confiés à nos meilleurs pilotes. Nous les avons déjà sélectionnés : ce sont des marginaux, mais ils savent voler comme des anges. L'Escadrille Zéro est prête à exécuter vos ordres.

Une grande agitation se manifesta autour de la table. Une chance se présentait enfin de rendre les coups. L'enthousiasme naissant fut pourtant quelque peu refroidi par l'intervention de Szöss Hiss qui représentait la planète Athart' Hinn.

— Êtes-vous devenus fous ? s'exclama Szöss Hiss, l'Amiral Zénon veut envoyer huit misérables vaisseaux de l'autre côté de la galaxie pour détruire le quartier général de l'ennemi ! Or, qui contrôle

Les membres de la mission

**LIEUTENANT MARJO**Planète : Caldoran
Vaisseau : **Némésis**Femme, 26 ans. Chef de l'Escadrille Zéro. Grande expérience des combats ; caractère trempé ; cynique mais digne de confiance. A réussi à ramener le seul astronef ayant échappé à la destruction du porte-vaisseau *Orion*.**FRELUKID**Planète : **Domos**
Vaisseau : **Fuseau Solaire**

Homme, 16 ans. Délinquant, rebelle, mathématicien prodige. A construit son propre astronef à l'âge de 11 ans. Pourrait devenir le plus grand pilote de tous les temps sans son caractère impulsif et le besoin de parader.

**FAUCON DE L'ESPACE**Planète : Inconnue
Vaisseau : **L'Eurydice**

Homme. Grand âge (plus de 100 ans). Trafiquant, pirate, contrebandier, explorateur ; figure légendaire ; expérience considérable. Peu d'informations sur ses origines. Grand spécialiste des opérations de survie. Lui et son vaisseau sont devenus un mythe dans la galaxie.

**STOF L**Planète : Luz-Arche
Vaisseau : **Sixeur 22**

Non-humain. Membre d'une mystérieuse organisation se consacrant à la préservation de la vie dans la galaxie. Pilote d'une intuition impressionnante. Connait le « chemin des

étoiles », parvient à sentir et à neutraliser les obstacles naturels. Évite toujours de tuer sans nécessité.

**ACRELUNE**Planète : Hellon (techno-médiévale)
Vaisseau : **L'Écumeur**

Femme, 20 ans. Originaire d'une société scientifiquement avancée mais socialement attardée. Orgueilleuse ; attachée à l'honneur ; dangereuse au combat. Sans doute l'un des pilotes les plus naturellement doués de l'Escadrille Zéro. A remporté par trois fois la « Joute des Étoiles », compétition biennale organisée sur la planète Hellon et dont de nombreux participants sont tués au cours des épreuves.

**GAYOX**Planète : D Camronn Bi-Joul
Vaisseau : **L'Assouffé**

Homme, 43 ans. Solitaire ; caractère maussade ; infirme à la suite d'un accident de l'espace ; ne semble reprendre vie qu'aux commandes de son vaisseau. Pilote brillant spécialisé dans la recherche de minerais. Le seul homme à avoir triomphé par deux fois de la légendaire « longue course » dont l'enjeu est une perle verte de Calast.

**EAC (Emulateur Andro-Céphale)**Planète : Soramel
Vaisseau : **ARC 1**

Pilote androïde. Seul modèle de ce type jamais réalisé. Robot d'une logique prodigieuse, doté de facultés mathématiques remarquables mais personnalité excentrique due à l'empreinte défectueuse du cerveau de pilote de course ayant servi à le construire. EAC aime faire la course !

cette même galaxie ? Les Vaisseaux Noirs, bien sûr ! Notre propre flotte a été anéantie, les maigres forces qui ont échappé à la défaite se sont repliées dans un coin de l'espace où il ne reste plus qu'un malheureux système solaire désormais isolé ; vingt-deux de nos planètes ont été conquises et occupées, nous ne pouvons même plus atteindre l'étoile la plus proche et vous voudriez traverser la galaxie ? Même si nous ne devons affronter que les simples dangers naturels de l'espace, cette mission serait téméraire ; dans une galaxie aux mains de l'envahisseur, elle devient impossible. En plus, l'Amiral veut confier cette tâche à une bande de « marginaux » aux commandes d'astronefs bringuebalants ! Des marginaux ! On sait bien ce que cela signifie ! De médiocres trafiquants de l'espace, des pilotes de navettes, des créatures hybrides et autres canailles du cosmos ! Les résidus des pires bas-fonds de la confédération des Planètes Libres ! Non, j'affirme que nous n'avons plus le choix ! Palonar représentait notre dernière chance. A présent, nous devons nous rendre à l'envahisseur. Nous aurons peut-être ainsi un espoir de survivre. Mieux vaut devenir esclave que de finir en poussière dans le vide de l'espace.

Lorsque Szöss Hiss se rassit, Ray Nhair remarqua que de nombreux membres du Conseil hochaient la tête en signe d'approbation, la mine sombre et résignée. Les paroles qu'ils venaient d'entendre étaient d'une logique irréfutable, même s'ils n'osaient encore l'admettre clairement. Ray Nhair lui-même était presque d'accord avec Szöss Hiss. Rien ne pouvait arrêter la Lumière Noire. Tous leurs efforts seraient condamnés à l'échec.

Un homme se leva, cependant, et attendit que les visages se tournent vers lui. Ray Nhair se montra surpris.

— L'Ambassadeur de Palonar a la parole, dit-il.

La tension monta dans la salle. Enfin, l'Ambassadeur, qui représentait les derniers survivants d'un des plus anciens peuples de la confédération, prononça quelques mots.

— Ne laissez pas Palonar mourir en vain, murmura-t-il.

Cette simple déclaration fit l'effet d'une véritable bombe. Un brouhaha s'éleva bientôt, chacun prenant la parole en même temps.

D'un geste, Ray Nhair intima l'ordre de faire silence. D'un seul coup, l'humeur générale avait changé du tout au tout. Les dés étaient jetés : à présent, plus personne ne pouvait se résigner à capituler, il fallait se battre jusqu'au bout.

— Amis, reprit Ray Nhair, l'Ambassadeur de Palonar a raison. Nous avons une tâche à accomplir. J'autorise l'Escadrille Zéro à entreprendre sa mission !

Personne n'éleva d'objection.

LA RÉUNION

C'est dans une petite salle enfumée que se tient la réunion précédant l'envol de votre mission. Sur un écran qui occupe toute la largeur du mur, en face de vous, est représenté le **Quadrillage Intersidéral** figurant la galaxie. Chard'o Nay, le Chef des Savants, se tient debout devant l'écran ; sa silhouette chétive paraît plus petite encore qu'à l'ordinaire ; de sa voix calme, mesurée, il vous donne les instructions que vous devrez suivre au cours de votre expédition. Huit personnes sont rassemblées dans cette pièce : il s'agit très certainement de la meilleure équipe de pilotes qu'on ait jamais constituée dans l'histoire des Planètes Libres, et **VOUS** en faites partie. Votre astronef a pour nom le Vaisseau Étoile, ainsi baptisé en raison de sa forme caractéristique ; c'est un engin rapide et maniable que vous saurez piloter à merveille, compte tenu de votre expérience qui n'a rien à envier à celle de vos compagnons. Tout comme eux, vous avez hâte que votre mission commence et vous écoutez attentivement les paroles de Chard'o Nay :

— Notre attaque doit être soudaine, dit-il, et prendre l'ennemi complètement au dépourvu. C'est la raison pour laquelle nous ne vous indiquerons même pas où se situe votre objectif.

Cette décision vous surprend, vos compagnons et vous-même.

— Nous ne vous l'indiquerons pas à vous, poursuit le savant, mais nous avons donné à vos ordinateurs de bord toutes les informations nécessaires pour atteindre l'endroit où se trouve le système de production d'énergie des Vaisseaux Noirs ; nous avons déterminé l'emplacement de la source de Lumière Noire avec une marge d'erreur d'un mètre, et vos ordinateurs ont déjà enregistré toutes nos données. Ces ordinateurs ne vous fourniront aucun élément permettant de localiser le site d'émission de la Lumière Noire tant que vous ne serez pas parvenu à proximité de la base ennemie. Le voyage qui doit vous y mener a été divisé en treize étapes dont chacune correspond à un secteur intersidéral délimité avec précision. A chaque étape, l'ordinateur de votre astronef vous demandera d'établir une **Situation de Bord** qui traduira la condition du pilote et de son vaisseau. Si vous réussissez à répondre correctement aux questions posées par l'ordinateur au cours des treize étapes, la source de Lumière Noire vous sera alors révélée. Toutes les instructions permettant d'établir la Situation de Bord vous seront confiées sous enveloppe scellée contenant également les **Données techniques de l'Escadrille Zéro**.

Chard'o Nay s'interrompt un instant.

— Des questions ? demande-t-il.

Mais le temps n'est plus aux questions et personne parmi vous ne prononce le moindre mot. Le Chef des Savants lève alors le regard vers une silhouette qui se tient dans l'ombre.

— Amiral ? dit-il.

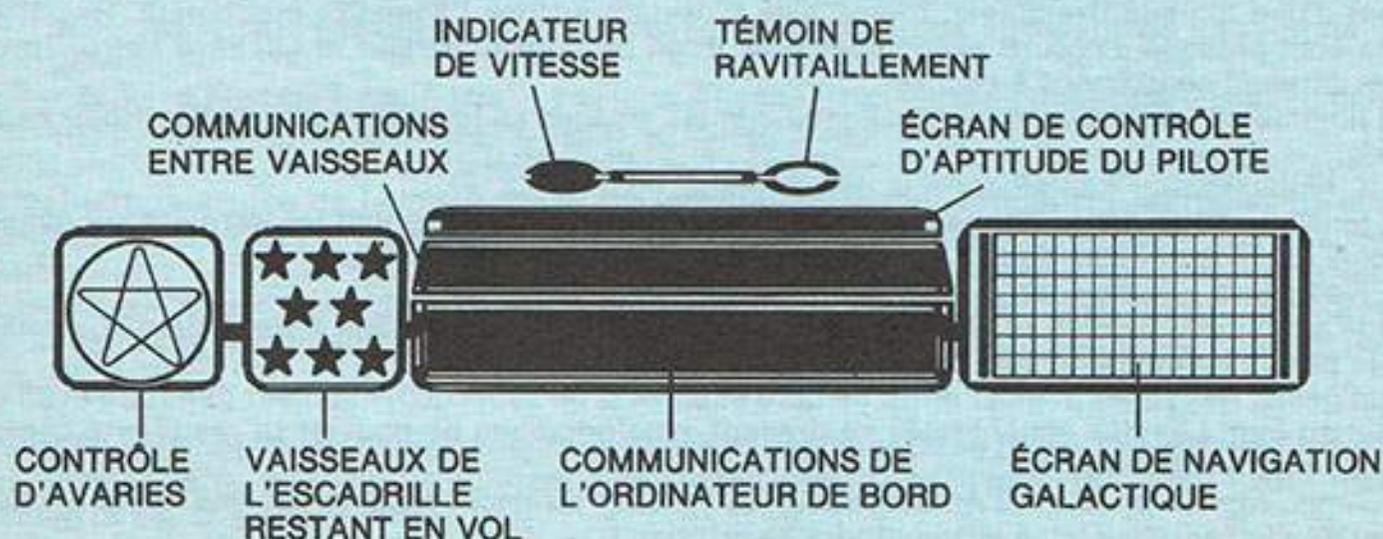
L'Amiral Zénon s'avance et prend la parole d'une voix nette, dénuée de toute émotion.

— La mission de l'Escadrille Zéro est certainement la plus dangereuse que vous aurez jamais eu à accomplir. Il n'y aura que peu de survivants, il est même possible qu'il n'y en ait aucun. Le destin des Planètes Libres et peut-être même l'avenir de la galaxie tout entière repose entre vos mains. Nos pensées vous accompagnent ainsi que celles de tous vos compatriotes...

L'amiral quitte aussitôt la salle et l'enveloppe contenant vos instructions vous est remise. Vous vous hâtez de la décacheter et vous y trouvez les documents suivants :

TOP SECRET (RÉSERVÉ AUX PILOTES)

TABLEAU DE BORD DE VOTRE VAISSEAU :



A CHAQUE ÉTAPE DE VOTRE VOYAGE VOUS DEVREZ ÉTUDIER AVEC LA PLUS GRANDE ATTENTION L'IMAGE TRANSMISE A BORD DE VOTRE VAISSEAU ET SUIVRE LES INSTRUCTIONS CI-APRÈS :

COORDONNÉES GALACTIQUES :

Vous devrez d'abord déterminer votre position. Elle est indiquée par le point bleu figurant sur chaque **Écran de Navigation Galactique** (reportez-vous au tableau de bord). Il vous faudra alors retrouver cette position sur le **Quadrillage Intersidéral** reproduit à la dernière page. Lorsque vous aurez établi votre position, vous noterez dans votre **Journal de Bord** les chiffres correspondant à la colonne verticale de **Sous-Espace** et à celle, horizontale, d'**Hyper-Espace** en fonction de la case dans laquelle se trouve votre vaisseau sur le Quadrillage Intersidéral. Rappelons que le Journal de Bord figure à la première page.

DÉGÂTS SUBIS :

Examinez votre écran de **Contrôle d'Avaries** (reportez-vous au tableau de bord). Si votre vaisseau a été touché par un tir ennemi ou par une collision avec un météore, ce voyant vous indiquera l'étendue des dégâts subis par votre astronef. La couleur verte signifie qu'il n'y a aucun dégât ; la couleur orange révèle des dégâts mineurs ; la couleur rouge, elle, signale des dégâts importants. Consultez à chaque fois le tableau des **Données Techniques de l'Escadrille Zéro** (avant-dernière page) : les schémas d'Évaluation des Avaries vous permettront d'établir le total des dommages subis en additionnant les valeurs respectives des différentes couleurs transmises par votre écran de contrôle. Le chiffre ainsi obtenu devra être consigné dans le Journal de Bord.

NIVEAU D'ATTAQUE

Étudiez minutieusement l'image qui vous parvient à bord. Combien de vaisseaux ennemis pouvez-vous dénombrer ? Identifiez chaque Vaisseau Noir et retrouvez dans les Données Techniques de l'Escadrille le **Quotient d'Attaque** (Q.A.) dont il dispose. Faites la somme des Q.A. de tous les Vaisseaux Noirs que vous aurez repérés sur l'image : vous obtiendrez ainsi le **Niveau d'Attaque** correspondant. Inscrivez ce chiffre dans votre Journal de Bord.

CARBURANT

Les moteurs de votre astronef sont alimentés par du Calast liquide. Au fur et à mesure que votre voyage se déroulera, il vous faudra déterminer de combien de carburant vous disposez.

Examinez le **Témoin de Ravitaillement** : s'il est allumé, vos réservoirs, d'une contenance de 50 unités de Calast liquide, sont pleins. Inscrivez alors 50 dans la

case carburant de votre Journal de Bord. Si le témoin est éteint, vous avez brûlé du carburant. Consultez dans ce cas votre **Indicateur de Vitesse** qui vous donnera un chiffre. Reportez-vous ensuite à la **Table de Consommation** (elle fait partie des Données Techniques de l'Escadrille) et calculez la quantité de carburant utilisé. Vous ôtez ce chiffre de la quantité de carburant dont vous disposiez à l'étape précédente et vous obtiendrez ainsi un chiffre représentant votre réserve actuelle de Calast. Si par exemple vos réservoirs étaient pleins à l'étape précédente (50 unités de Calast) et que la Table de Consommation vous indique qu'à l'étape présente vous avez brûlé 9 unités de carburant, le chiffre correspondant à votre nouvelle réserve de Calast sera de $50 - 9 = 41$ unités. C'est ce chiffre que vous inscrirez alors dans la case carburant de votre Journal de Bord.

CONTRÔLE D'APTITUDE DU PILOTE (CAP)

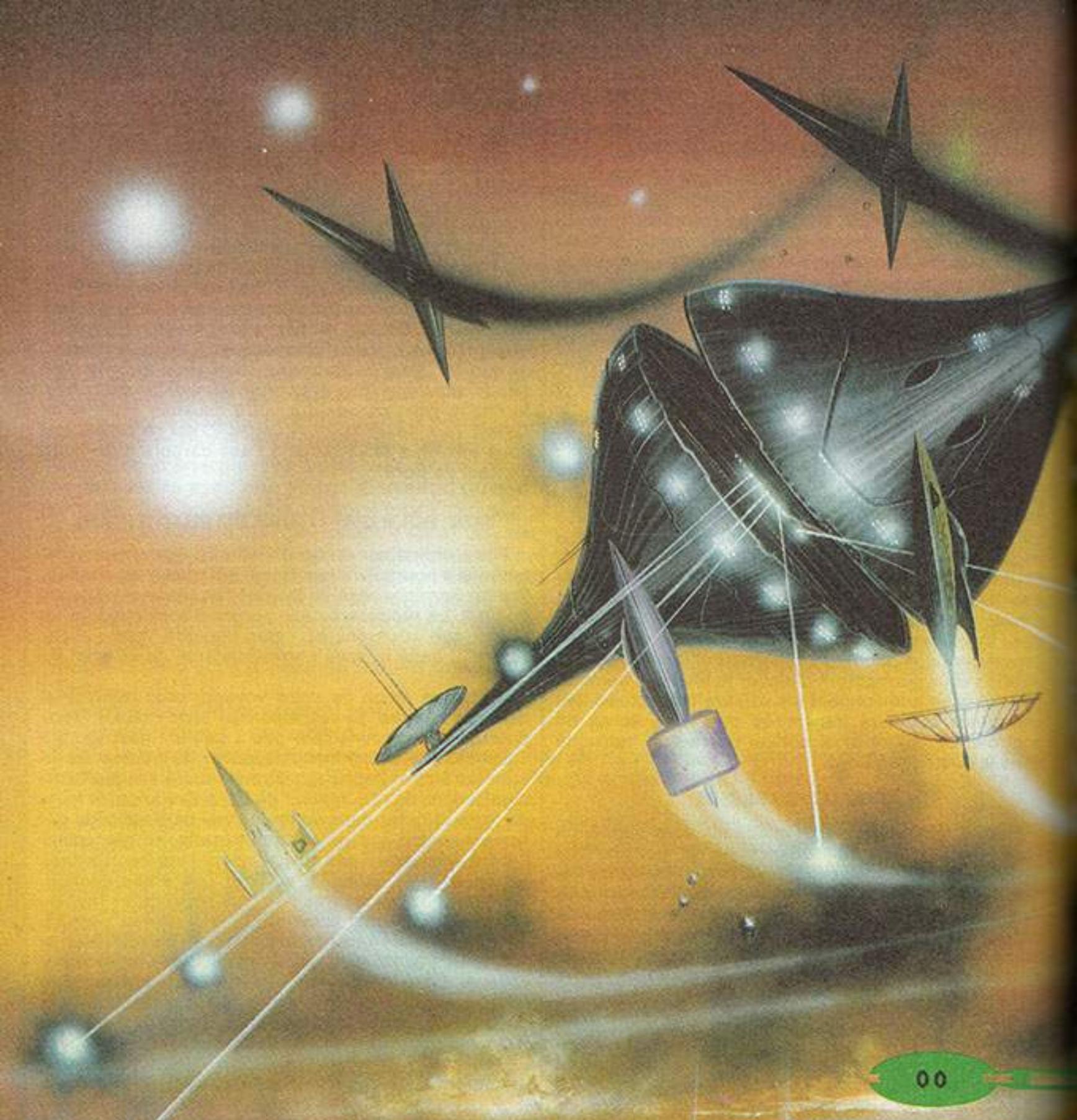
Votre ordinateur de bord évaluera également votre aptitude à poursuivre la mission qui vous a été confiée. Prenez connaissance de la question posée sur l'écran de CAP. La réponse à cette question sera toujours un chiffre que vous devrez noter (lorsque vous l'aurez trouvé...) dans la case correspondante du Journal de Bord.

A chaque étape de votre voyage, vous obtiendrez donc six chiffres. Si vos réponses sont exactes, vous pourrez alors reconstituer peu à peu un message qui vous indiquera comment découvrir la source de la Lumière Noire. Pour cela, il vous faudra lire les Communications de l'Ordinateur de Bord. Comptez les mots du texte et notez dans votre Journal de Bord ceux qui correspondent aux six chiffres trouvés, en respectant l'ordre dans lequel ces six chiffres ont été inscrits dans les cases. Par exemple, si, pour une étape donnée, vous obtenez les chiffres : 14 (sub-espace), 21 (hyper-espace), 16 (dégâts subis) etc., vous devrez prendre dans le texte de la Communication de l'Ordinateur le 14^e, le 21^e, le 16^e mot etc., dans cet ordre, et recopier chacun d'eux dans votre Journal de Bord sous le numéro auquel il correspond. (NB : les mots élidés tels que l', qu', n', etc., comptent pour un mot à part entière ; les noms composés, Stof L par exemple, comptent pour deux mots).

Ainsi, chaque étape vous permettra de découvrir six mots du message qui en contient en tout 78. Lorsque ce message sera complet, vous connaîtrez le moyen de localiser exactement la source de la Lumière Noire et vous pourrez triompher de l'ennemi. Votre mission aura alors été accomplie avec succès.

LE MOMENT EST A PRÉSENT VENU DE VOUS ÉLANCER DANS L'ESPACE : SI VOUS RÉUSSISSEZ A DÉTRUIRE LA LUMIÈRE NOIRE, LA GALAXIE SERA A JAMAIS LIBÉRÉE DE L'ENVAHISSEUR.

ET MAINTENANT BON VOYAGE...



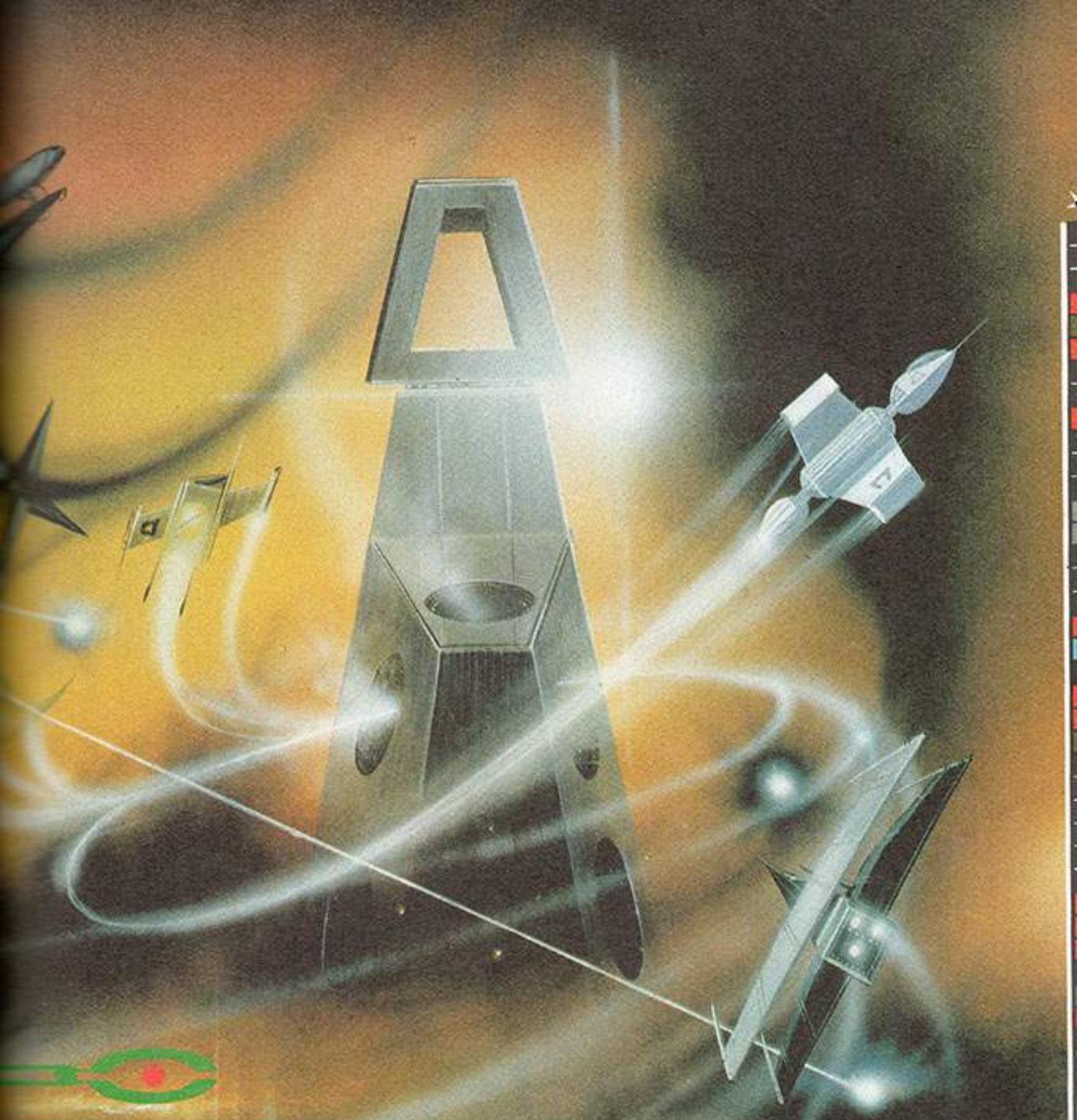
00

CAP : QUEL VAISSEAU DE VOTRE

LIEUTENANT MARJO : VAISSEAU LEADER A TOUS LES VAISSEAUX * MODIFIEZ LA TRAJECTOIRE DE TRAVERSEZ LE TUNNEL CENTRAL DE LA TOUR DE REBOURS POUR ECHAPPER AU FEU DE L'ENNEMI

ALERTE * LE PERIMETRE EST ATTAQUE PAR DES VAISSEAUX ENNEMIS * DANGER IMMINENT DE DESTRUCTION * MINES INTERSIDERALES POUR VOUS DEGAGER * LE COMTE REBOURS SE POURSUIT * DEGATS SIGNALES SUR LE PERIMETRE * LA PROTECTION PAR MISSILES DE LA BASE DE LANCEMENT

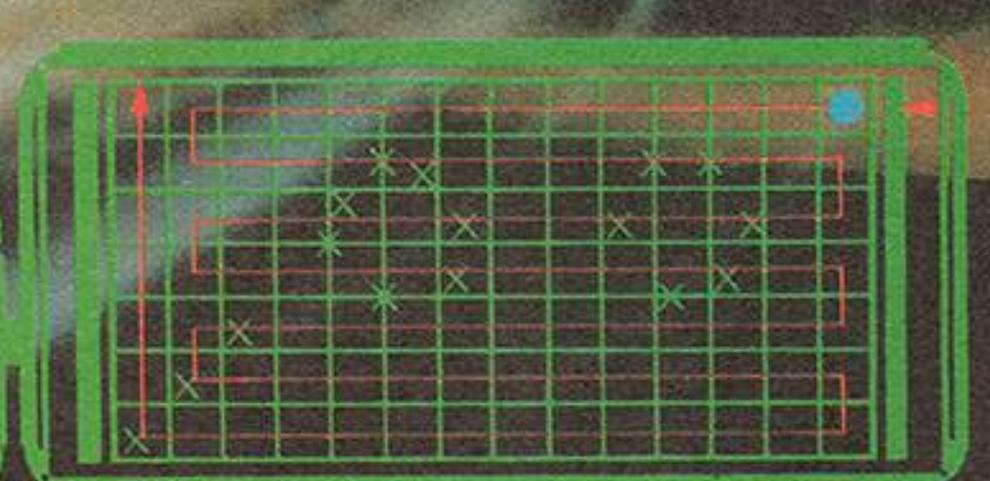




MISSION VA DECOLLER LE DERNIER ?

ATTENTION VOUS NE DISPOSEREZ QUE DE TROIS METRES DE DEGAGEMENT LATERAL SUR CENT QUATRE-VINGTS METRES DE DISTANCE * TENTEZ LA MANOEUVRE NOUS DEVONS JOUER SUR L'EFFET DE SURPRISE *

MISSION INOPERANTE * VOUS DEVEZ DECOLLER DE TOUTE URGENCE * LA COULEUR DES ENJMS ENNEMIS CONFIRME QU'IL S'AGIT DE VASSEAUX NOIRS * VOUS N'AVEZ PLUS QUE 10 % DE CHANCES DE SURVIE * LE COMPTE A REBOURS CONTINUE * DIX * NEUF * HUIT * SEPT * SIX *



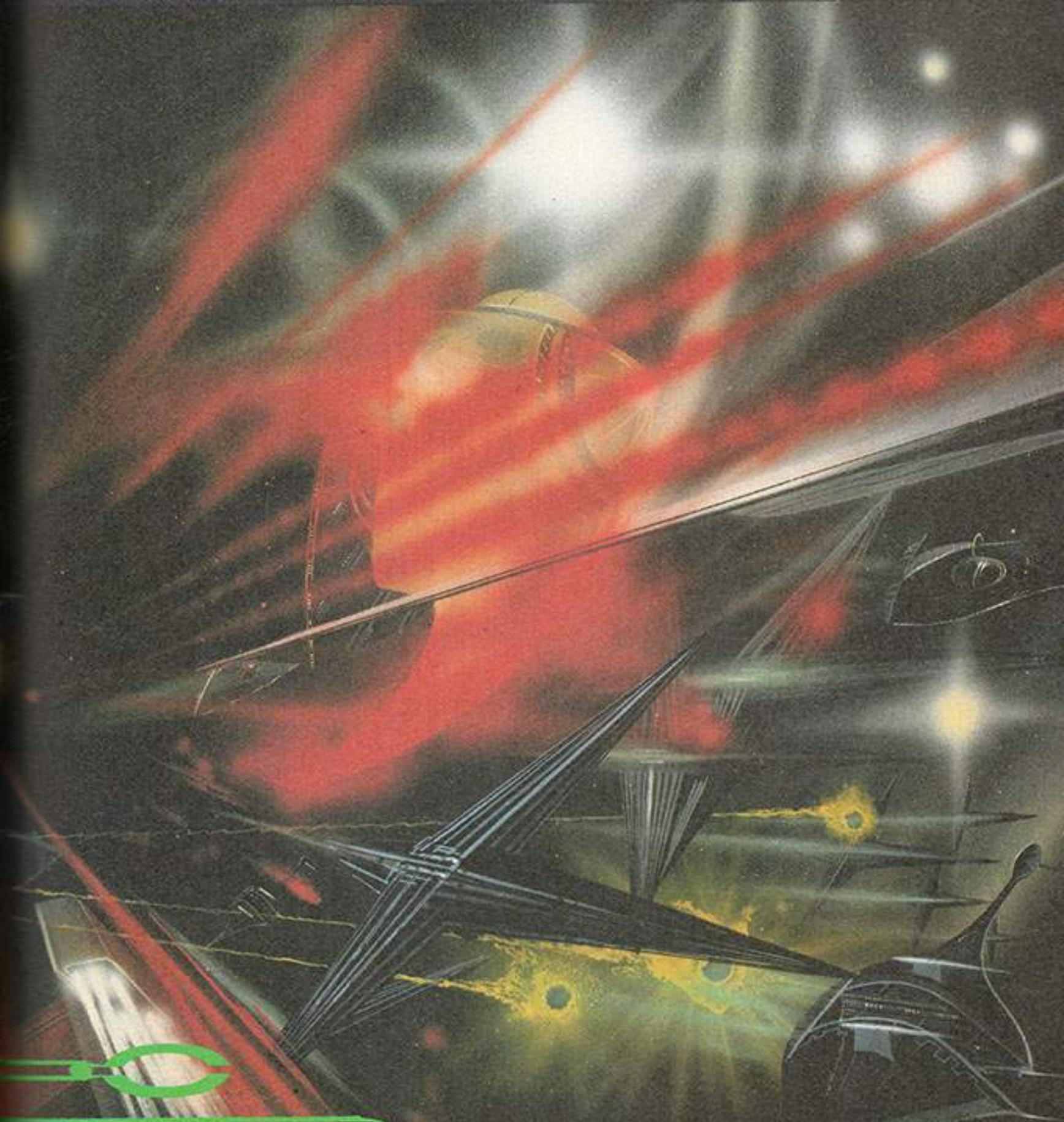


CAP : QUEL EST LE Q.A. DU VAISSEAU ?

FRELUKID : ILS SONT DES CENTAINES * ON DIRAIT QU'ILS ONT SORTI LEUR FLOTTE DE COMBAT AU GRAND COMBAT

PHASE FINALE DU QUADRILLAGE ENNEMI * AVERTISSEMENT : L'ESPACE INTERSIDERAL EST ENVAHI PAR VOS ADVERSAIRES * LEUR MANOEUVRE REPRESENTE UNE MENACE MORTELLE * VOS SCANNERS TRANSMETTENT L'IMAGE DES VAISSEAUX ENNEMIS QUI FONT ROUTE VERS L'ETOILE MERE * ATTENTION : D'ALERTE * LA LUMIERE NOIRE FRAPPE

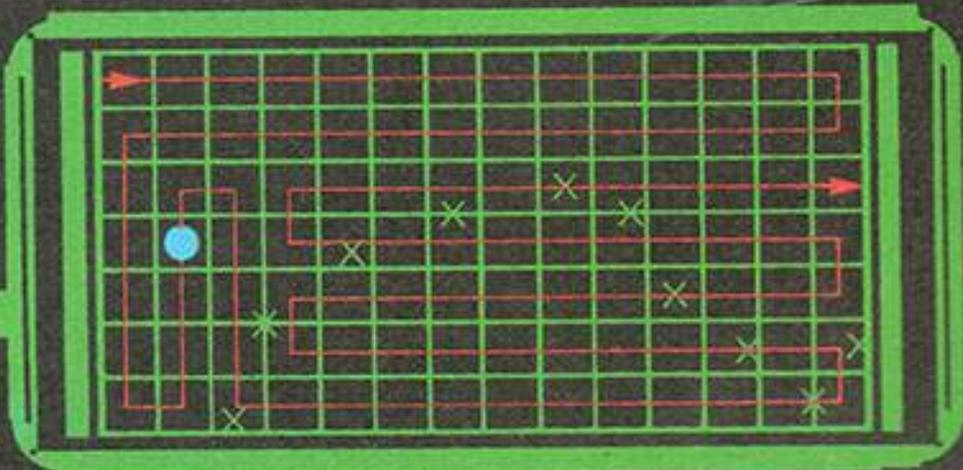


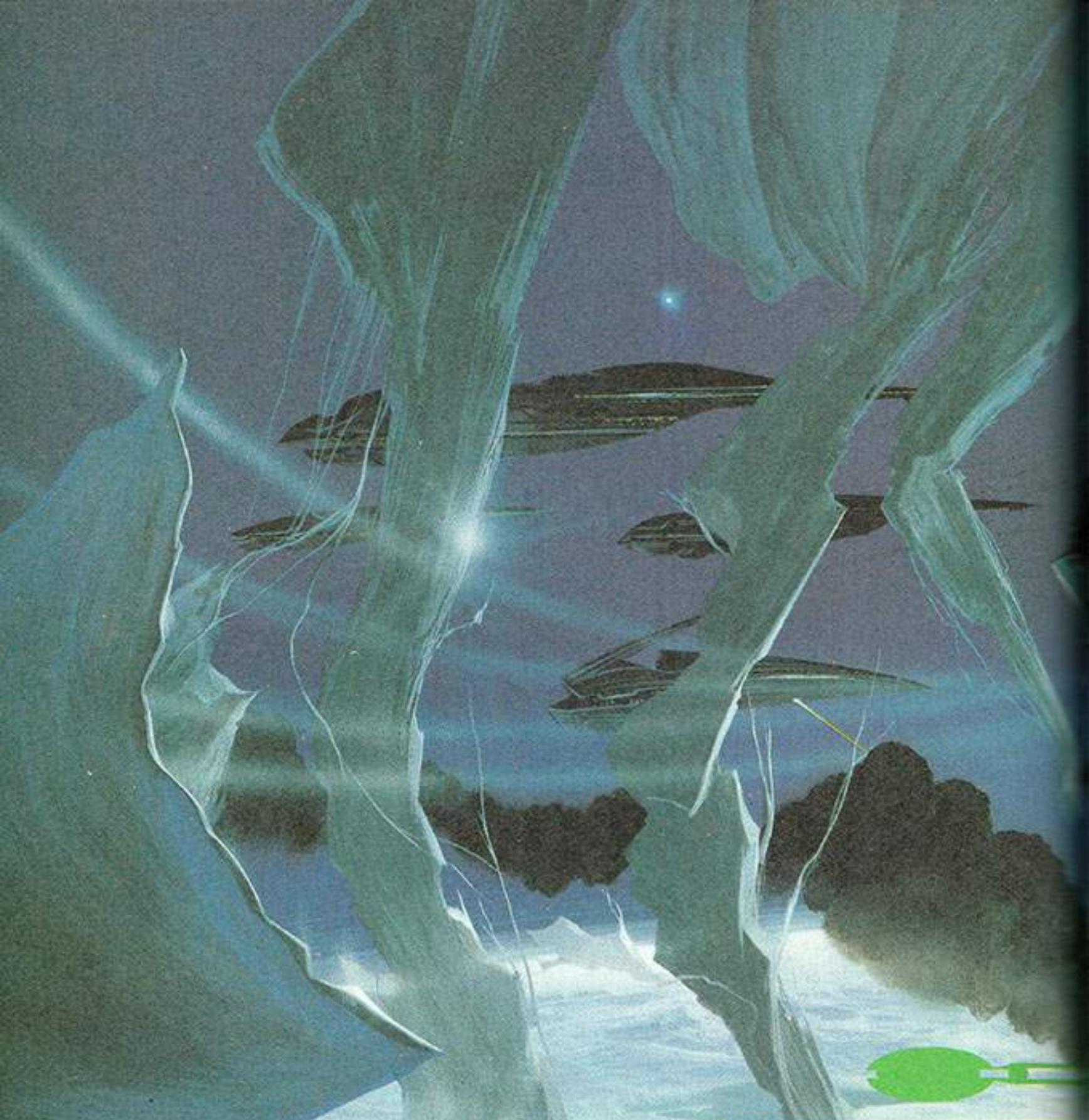


NOIR LE PLUS PROCHE DE VOUS ?

GRYOX : TANT PIS, IL FAUT PASSER A TOUT PRIX * MALHEUR !
ÇA Y EST, JE SUIS TOUCHE * ADIEU CAMARADES * CONTINUEZ
SANS MOI *

SECONDES ET LES VAISSEAUX ALLIES NE PEUVENT PLUS
ECHAPPER AUX RADARS DE L'ENVAHISSEUR * TENTEZ UNE
MANŒUVRE DE DIVERSION * VOUS POURREZ VOUS DEGAGER
EN OBLIGEANT L'ENNEMI A ROMPRE SA FORMATION SERREE *
LES VAISSEAUX NOIRS SONT MOINS RAPIDES QUE LES VOTRES *
Ils ne vous rattraperont pas *



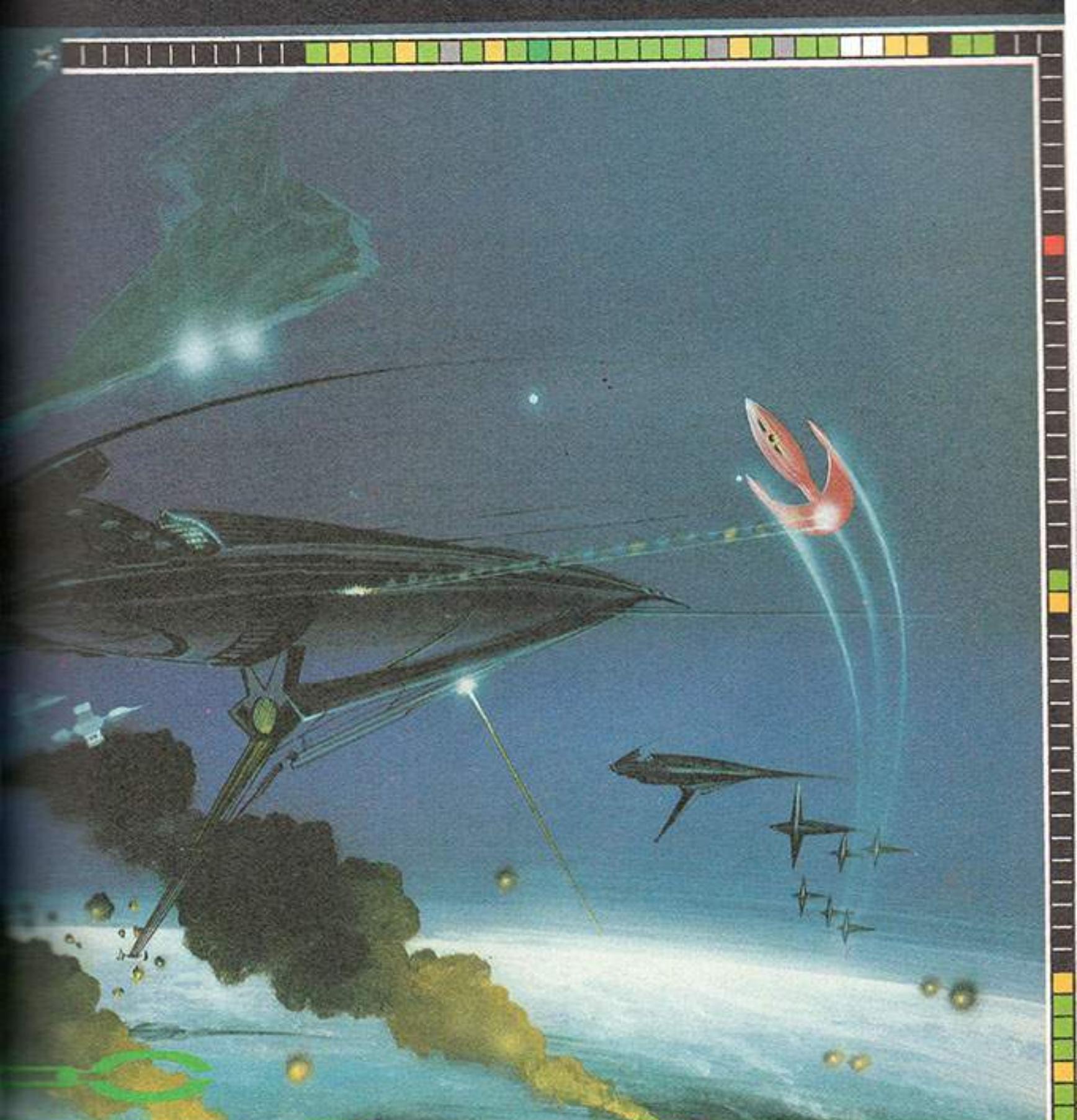


CAP : QUEL EST LE SIGNAL D'APPEL ?

GALIM : BIENVENUE, AMIS * JE NE M'ATTENDAIS PAS DE RECEVOIR L'AIDE DES PLANETES LIBRES
LIEUTENANT MARJO : LA PLANETE PALONAR EST PERDUE

METTEZ-VOUS EN PILOTAGE AUTOMATIQUE * VOUS SURVEILLEZ ACTUELLEMENT LA PLANETE PALONAR * CONTROLEZ VOTRE DE NAVIGATION EN SURVEILLANT VOTRE TRAJECTOIRE DE VUE EN CASE * ATTENTION * POUR CHAQUE NOUVELLE COMETE APPARAISSANT SUR LES TEMONS LUMINEUX DECROCHER IMMEDIATEMENT UNE ANALYSE RADAR * L'ATMOSPHERE DE LA PLANETE EST CONTAMINEE * AUCUN SIGNE DE VIE NE

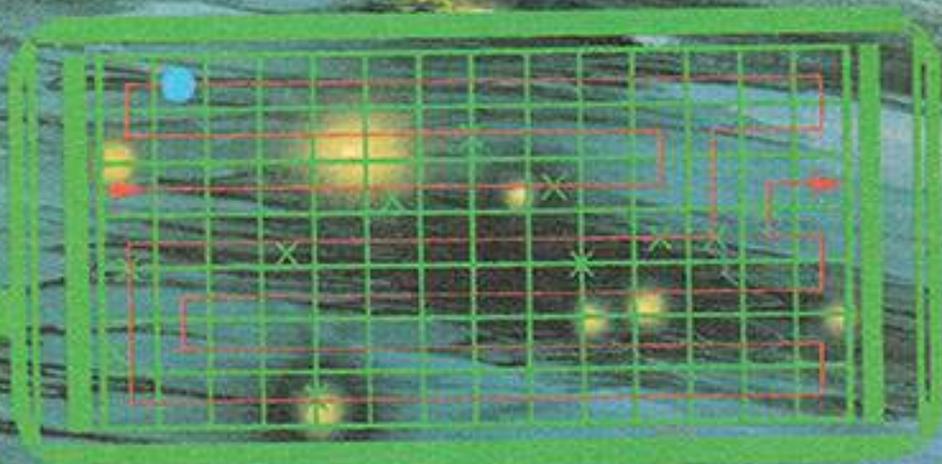




LE VAISSEAU PRINCESSE LARA ?

PRINCE GALIM * SI VOUS CHERCHEZ VENGEANCE,
DIRIGEZ VOTRE VAISSEAU AUX NOTRES *
REVENUEZ PARMIS NOUS *

ARRIVÉ À SA SURFACE MAIS DES VAISSEAUX NOIRS
VOLONTÉ DANS LE CIEL * AVERTISSEMENT :
CONSEIL ROUGE SUR TRIBORD * L'ANALYSE RADAR REVELE
UN PRINCE PALONARIEN QUI ATTAQUE L'ENNEMI * IL S'AGIT
DU VAISSEAU PRINCESSE LARA * SON FUSELAGE PORTE LES
INITIALES DU PRINCE GALIM * LE PRINCESSE LARA DECIDE DE
REJOINDRE A VOUS *



CAP : COMBIEN D'YE

LORN : ENCORE TOI, FAUCON DE L'ESPA
* COMBIEN DE FOIS FAUDRA-T-IL DONC QUE JE REP
CE QUI TE SERT D'ASTRON

LA VASTE REGION LUNAIRE QUE VOUS OBSERVEZ ACTUELLE
NE REVELE PAS LA MOINDRE CIBLE DANS LE QUADRILLAGE
VOTRE ECRAN RADAR * VOUS POUVEZ DONC VOUS POSER
CET ASTRE MORT OU VOS VAISSEAUX SERONT REPARES DANS
CHANTIER SOUTERRAIN DE LORN * CELUI-CI VOUS ACC

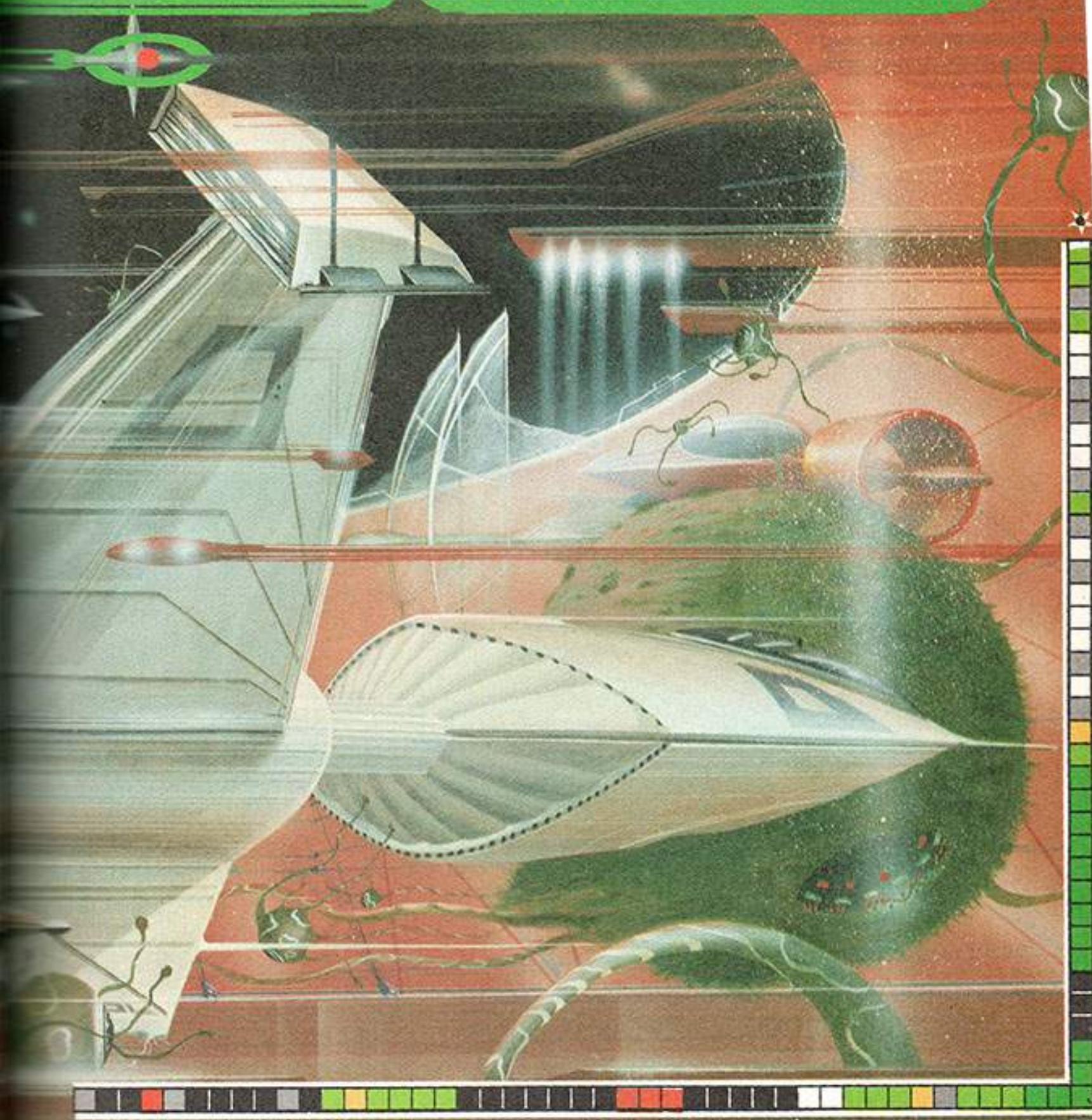
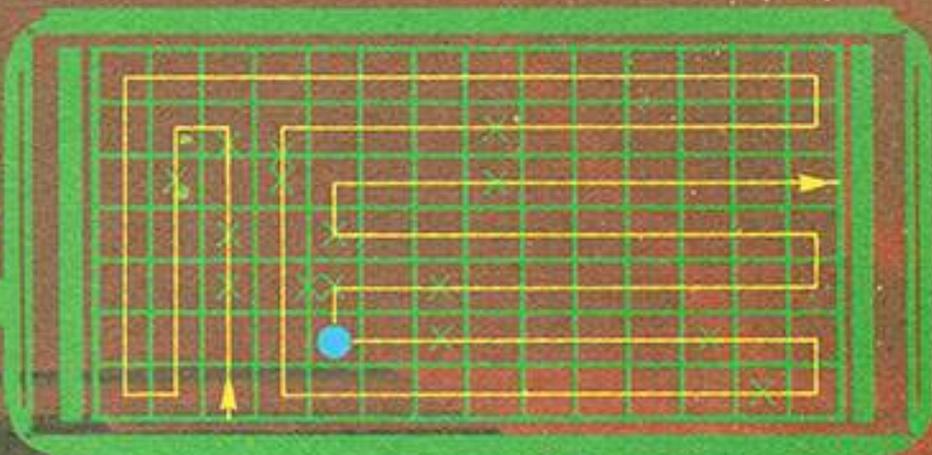
00



LORN POSSEDE-T-IL ?

MEURTRON - AUTANT DE FOIS QU'IL Y AURA DE VAISSEAUX NOIRS
DETRUIRE *

AVEC JOIE VOUS ET VOTRE ESCADRILLE * LORN EST LE DERNIER
SURVIVANT D'UNE CIVILISATION DETRUITE PAR LES VAISSEAUX
NOIRS * SON CORPS EST ENRACHE DANS CETTE LUNE * SON
TRONC PRISONNIER RESTE IMMOBILE MAIS SES TENTACULES LUI
PERMETTENT DE REPARER LES ASTRONEFS *





STOF L: L'UN DE NOS VAISSEUX A ETE TOUCHE * IL FAUT SECOURIR LE PILOTE

AU CHEF D'ESCADRILLE: VERIFIEZ LES ECRANS SUR LESQUELS FIGURENT LES CORRECTIONS AUTOMATIQUES DE TRAJECTOIRE * ATTENTION * LES DEUX VAISSEUX VOLANT A VOS COTES ENREGISTRENT UNE PERTURBATION * IL FAUT EMPLOYER LES MOTEURS AUXILIAIRES POUR FUIR UNE SONDAGE GRAVITATIONNELLE * LES COULEURS QUI APPARAISSENT





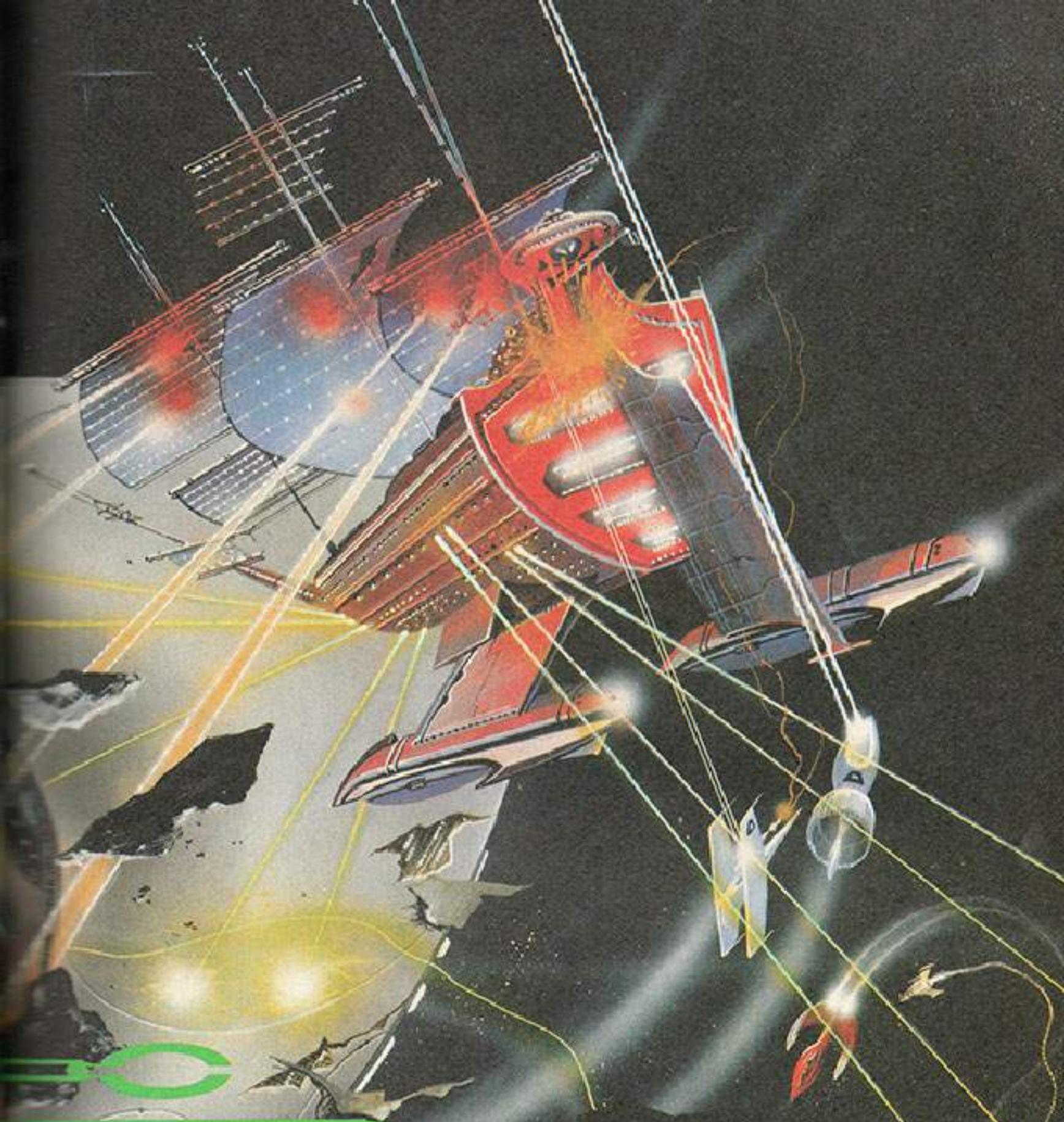
43

CAP : QUEL VAISSEAU ALLIE EST ORIGINAIRE DE LA

LIEUTENANT MARIO : ATTAQUE PAR UN ENGIN PIRATE
D'UN VAISSEAU DE LIGNE * CAP SUR L'AGRESSEUR *
ORDRE DE LE DETRUIRE * LE VAISSEAU EST EN TRAN

ALLIE EN DIFFICILITE * VOUS DEVEZ LE SECOURIR * LES PIRATES
VOUS ATTAQUENT EN MEME TEMPS QUE LE VAISSEAU DE LIGNE
TRANSPORTANT DES REFUGIES A SON BORD * DANS LES PAGES
DE VOTRE MANUEL D'IDENTIFICATION DES VAISSEAU

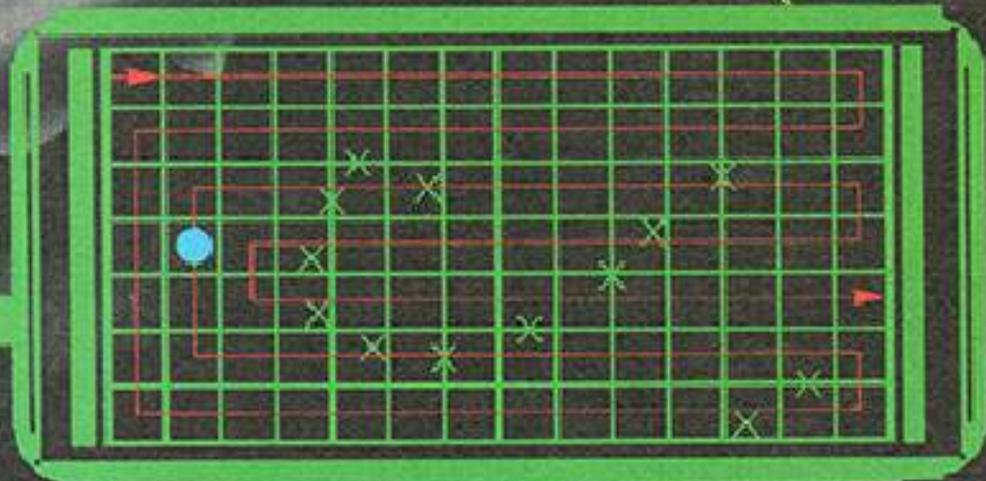




QUELLE PLANÈTE QUE LE VAISSEAU DE LIGNE ?

NE PAS DISLOQUER ✦ ATTENTION AUX DÉBRIS
GARDER LES CAPSULES DE SAUVETAGE ✦ GALIM, PRENEZ GARDE
UN MÉTÉORE QUI VOUS POURSUIT ✦

TRONKERS FIGURE UN ENGIN COMPARABLE À CELUI DES
MÉTÉORES. IL S'AGIT D'UN SPATIONEF IMITE DES ANCIENS NAVIRES
LE CHEF D'ESCADRILLE VOUS DONNE L'ORDRE DE PORTER
SECOURS AU VAISSEAU DE LIGNE EN DÉTRESSE ✦





CAP : QUEL VAISSEAU ALLIE VA

FRELUKID : CET ENDROIT NE ME PLAÎT PAS DU TOUT * J'AI
ENCORE MIEUX AFFRONTÉ LES VAISSEAUX NOIRS *

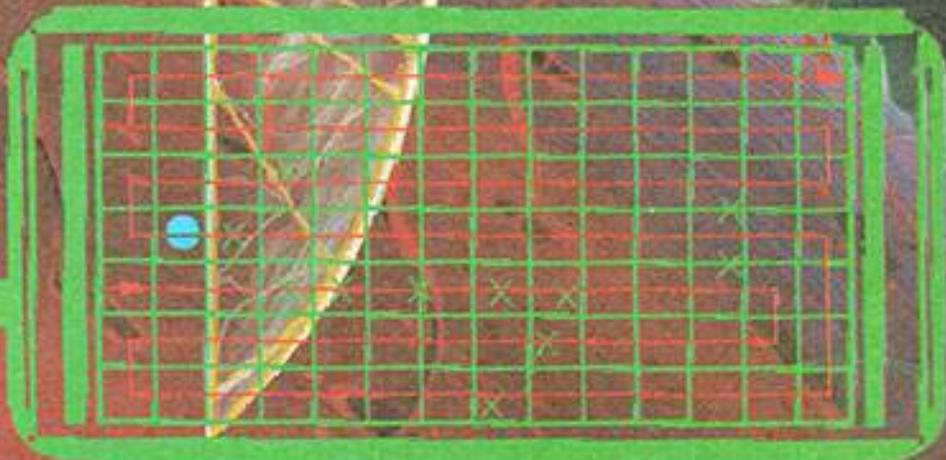
LES ALLIÉS PRESQUE AU COMPLÈT ONT ÉCHAPPÉ AUX PIRATES
MAIS LA VIOLENCE DE L'AFFRONTÉMENT VOUS A EXTÉNUÉ
* PRÉTEZ-EN POUR PRENDRE UN RECONSTITUANT *
REPRODUIRE DE TELS EXPLOITS VOUS MÈNERAIT À L'ÉPUISEMENT
* VOS VAISSEAUX, EUX, MANQUENT DE CARBURANT *
HEUREUSEMENT, CE CÉTACÉ DE L'ESPACE SE TROUVE SUR VOTRE
ITINÉRAIRE * CETTE CRÉATURE PRODUIT DU CALAÏ



ÊTRE DIGÈRE PAR LE CÉTACE ?

ACRELUNE : ALLONS, DU SANG FROID, CAMARADE *
SANS CALAST, NOUS NE POUVONS PLUS CONTINUER *

MAIS ELLE SE NOURRIT D'ENGINS SPATIAUX * SES TENTACULES
GRIS SECRETENT DU CARBURANT ET SES TENTACULES ROUGES
CAPTURENT LES VAISSEAUX QUI SONT ENQUITE DIGÈRES
* BRANCHEZ-VOUS SUR LES TENTACULES GRIS POUR FAIRE
LE PLEIN DE CALAST * ÉVITEZ LES TENTACULES ROUGES
* ATTENTION : LA GUEULE DE LA CREATURE SE REFERME
DANS 30 SECONDES *





CAP : QUEL VAISSEAU ALLIÉ S'EST

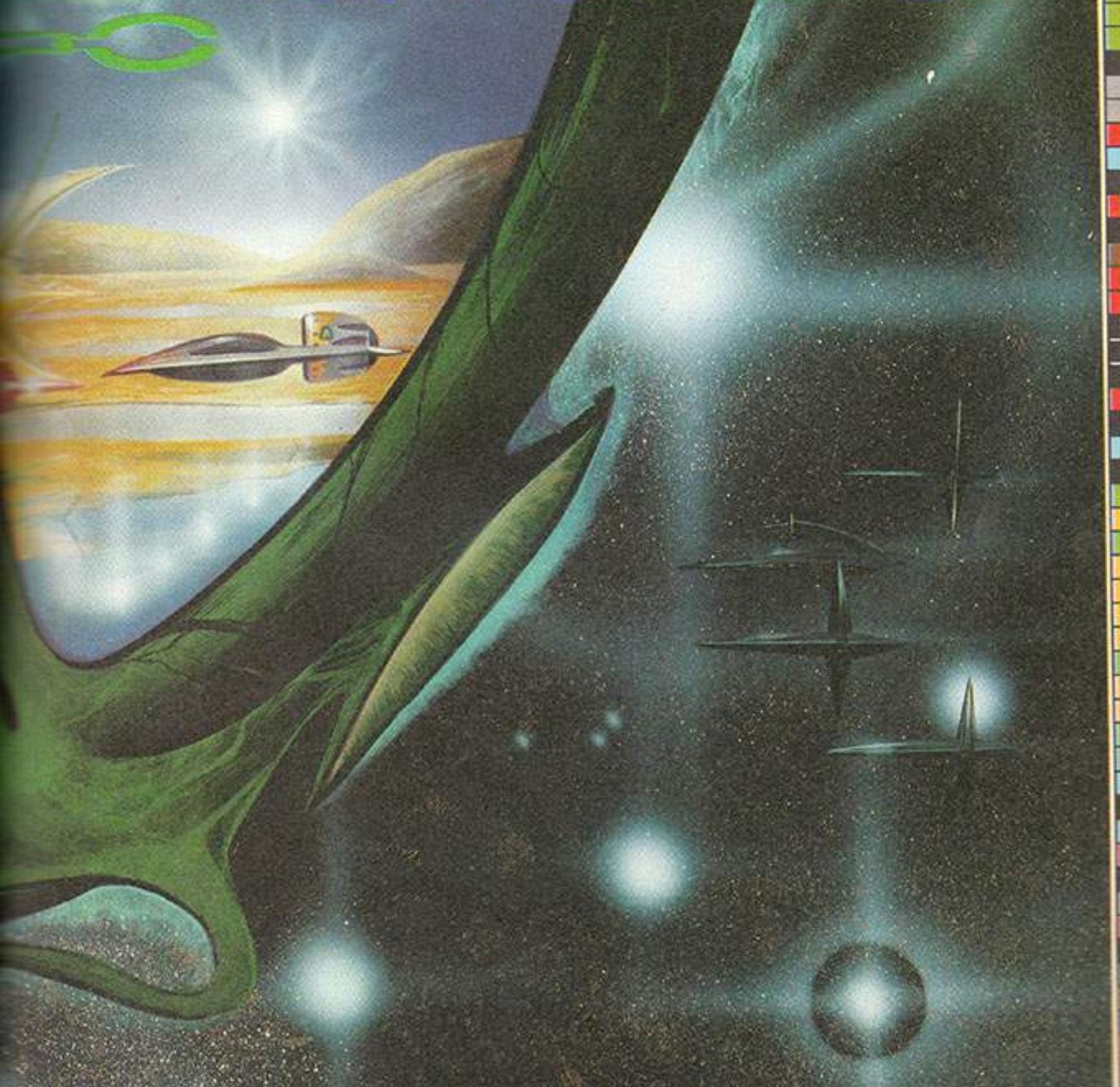
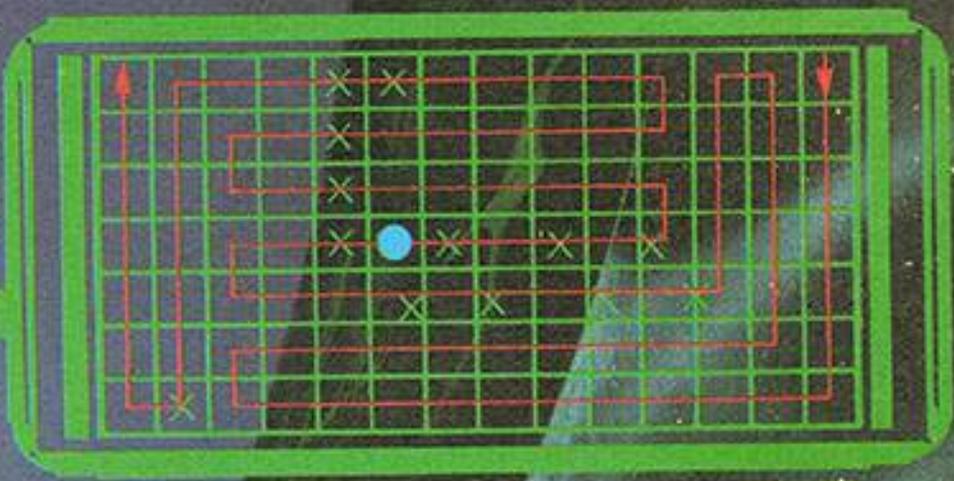
ACRELLINE : QUELLE MAGNIFIQUE PLANÈTE ! ✨ ELLE NE
RAPPELLE LA MIENNE ✨ IL FAUT Y ATTERRIR ✨

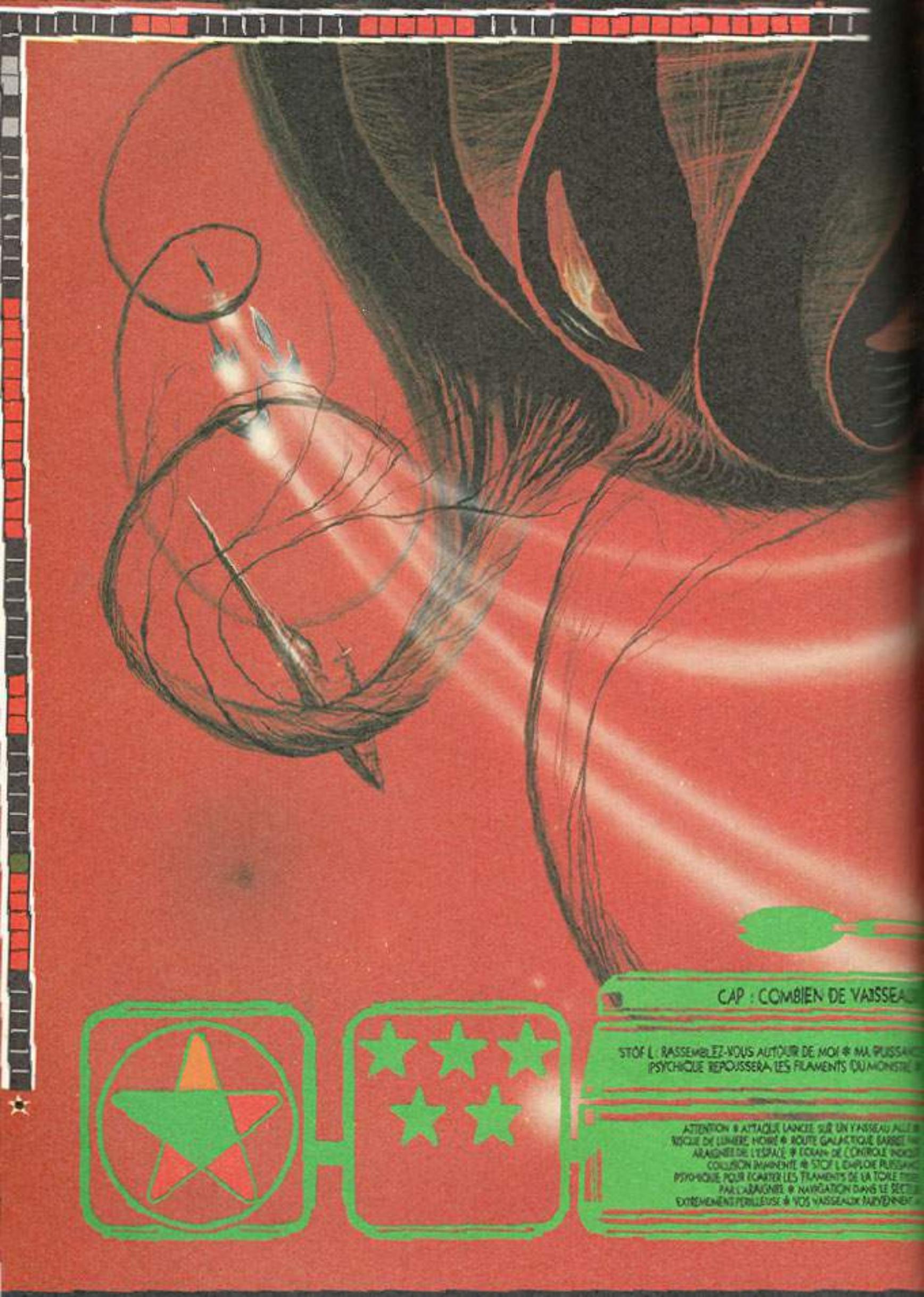
BIENVENUE, AMIS ✨ CHAQUE VAISSEAU PEUT SANS CRAINTE
ATTERRIR ICI POUR TROUVER LA PAIX ET LE REPOS ✨ UTILISEZ LA
PISTE DU SPATODRÔME POUR VOUS POSER SUR CE PARADIS DE
VOYAGEURS DE L'ESPACE ✨
TEL EST LE MESSAGE ENGAGEANT TRANSMIS PAR CETTE

PRENDRE AU PIÈGE ?

SURTOUT PAS ! * NE VOUS LAISSEZ PAS ATTIRER PAR
LES MIRAGES * C'EST UN ENDRIT MALEFIQUE, JE LE SENS ! *

CHERCHER-VOUS, CEPENDANT, CAR TOUT CELA CACHE
UN DANGER * L'IMAGE QUE VOUS RECEVEZ SUR VOTRE
ÉCRAN EST UNE ILLUSION * N'ATERRISSEZ SURTOUT PAS ! *
UNE fois vos vaisseaux s'est déjà posé * ON PEUT LE
RETRouver NETTEMENT PARMI LES MIRAGES *



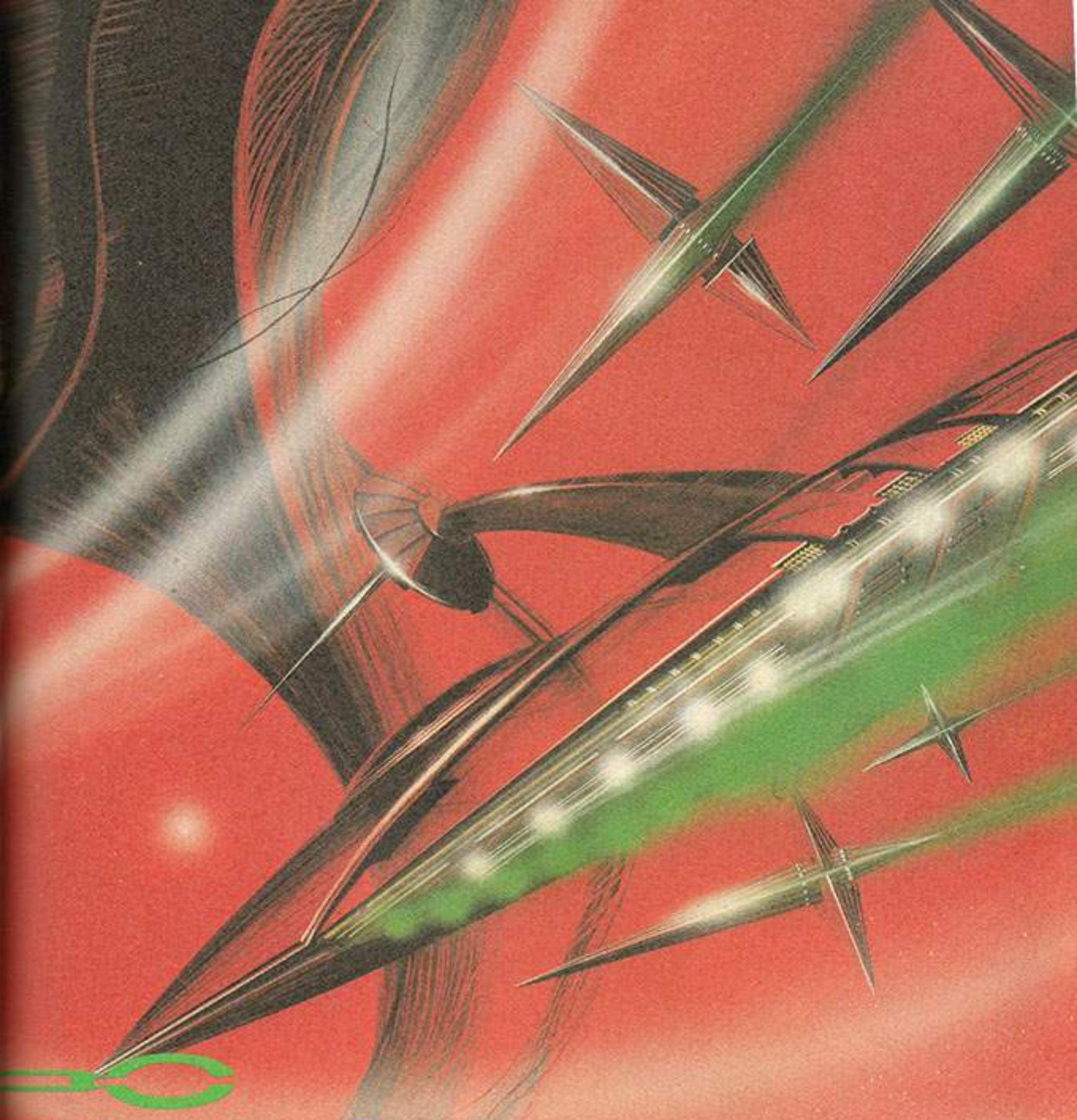


CAP : COMBIEN DE VASSEAUX

STOP ! Rassemblez-vous autour de moi & ma puissance psychique repoussera les fragments du monstre.

ATTENTION ! Attaque lancée sur un vaisseau alle & risque de lumière noire & route galactique barrée par l'araignée de l'espace & écran de contrôle indicateur de collision imminente & STOP ! EMPLOIE PUISSANCE PSYCHIQUE POUR ECARTER LES FRAGMENTS DE LA TOILE NOIRE PAR L'ABANDON & NAVIGATION DANS LE SECTEUR EXTREMEMENT PERILLEUX & VOS VASSEAUX PARVIENTENT

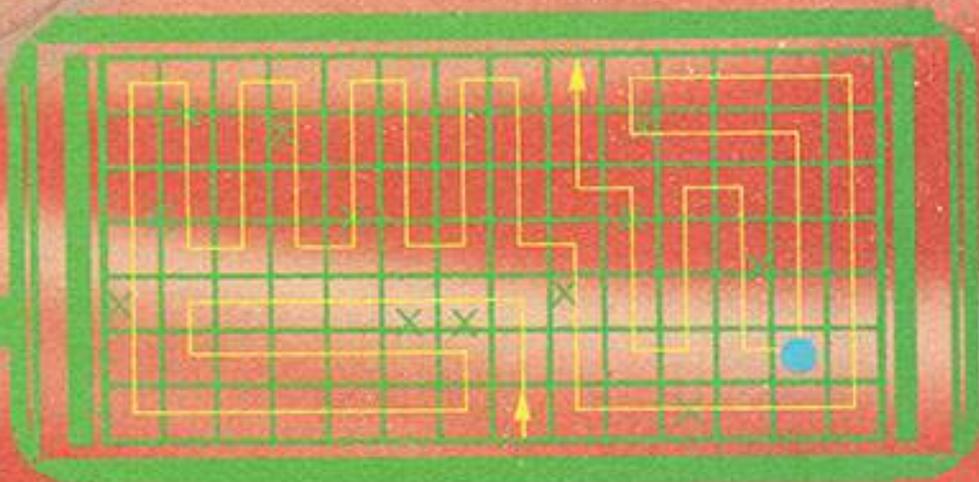




NOIRS POUVEZ-VOUS DENOMBRER ?

ACRELLUNE : LE PLAN SE DEROULE COMME PREVU *
LES VAISSEAUX NOIRS SE DIRIGENT DROIT SUR LA TOILE
D'ARAGNEE *

PASSER DE JUSTESSE * LES FILAMENTS DE LA TOILE SE
RESSERRENT DERRIERE VOUS * LES VAISSEAUX NOIRS VIENNENT
S'Y EMPETREUR MAIS ILS ONT EU LE TEMPS DE DECLENCHER LA
LUMIERE NOIRE * VOUS ETES TOUCHE * LE BLINDAGE DE VOTRE
ASTRONEF EST TRANSPERCE * DEGATS CONSIDERABLES *
QUITTEZ L'ESCADRILLE POUR FAIRE REPARER LES AVARIES *





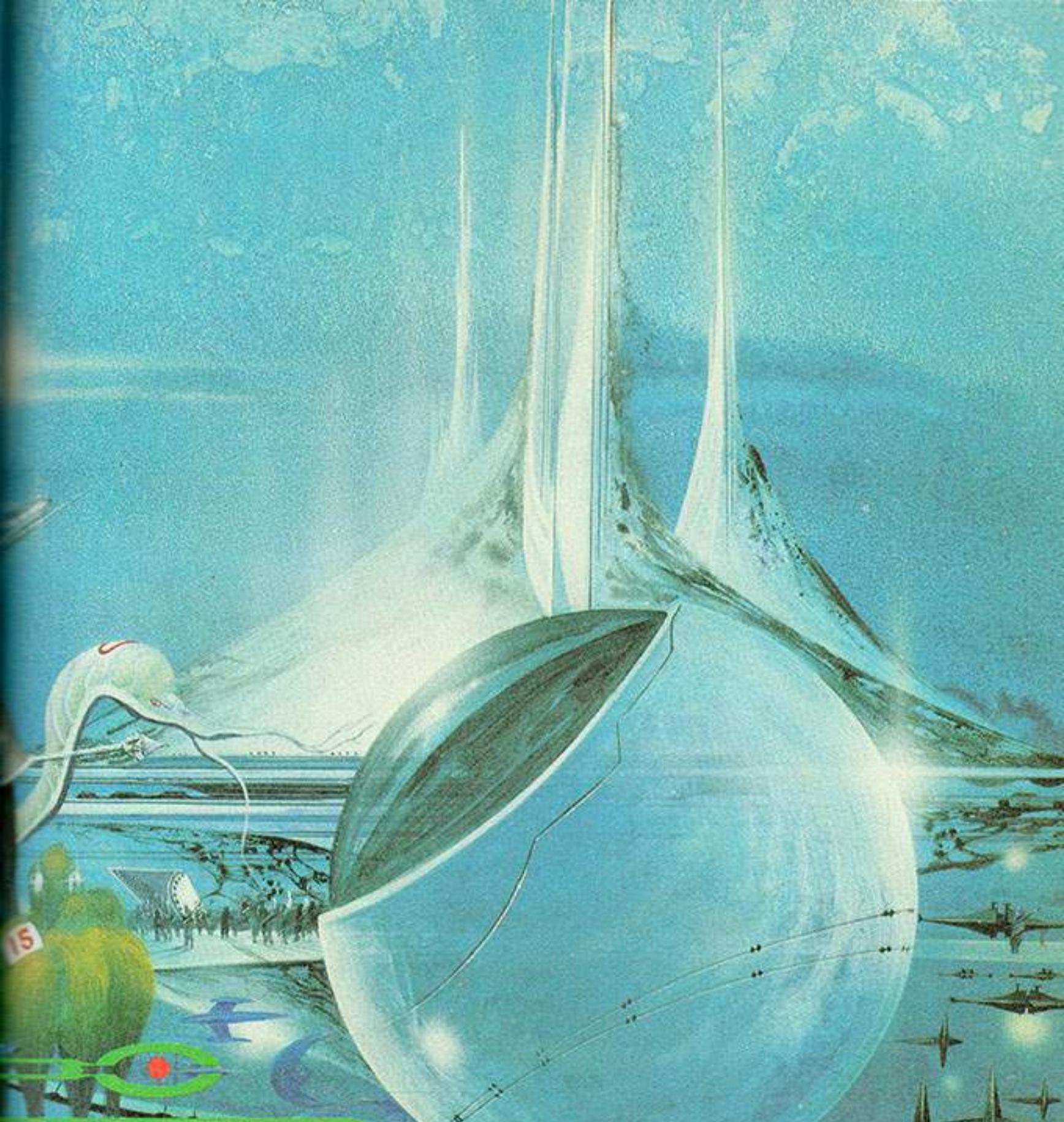
00

CAP : QUEL NUMERO PORTE VOTRE ALLE

GALIM : CE SATELLITE ETAIT AUTREFOIS CONSACRE AU CIE
DU YENERE BYR DANS L'ATTENTE DU RETOUR DES DIEU

LES GRAVES DOMMAGES SUBIS VOUS OBLIGENT A ATTE
DANS UNE ZONE ENNEME * SUR CETTE ETOILE ARTIFICIEL
IL VA VOUS ETRE POSSIBLE DE FAIRE REPARER VOTRE VAISSE
AU PLUS YTE * VOTRE ECRAN DE CONTROLE VOUS MONTR
LA BASE SUR LAQUELLE TRAVAILLENT LES ESCLAVES SOUS
L'ENVAHISSEUR * CET ASTRE DE COULEUR BLEUE SERT DE REL



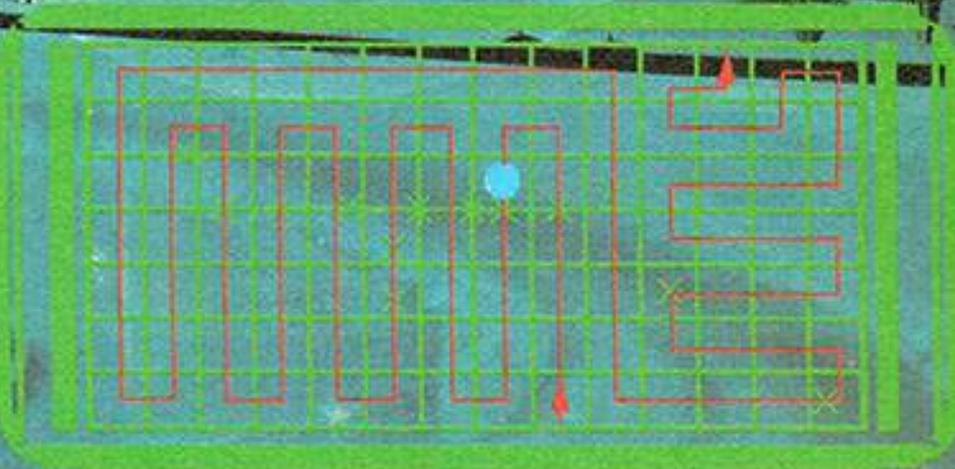


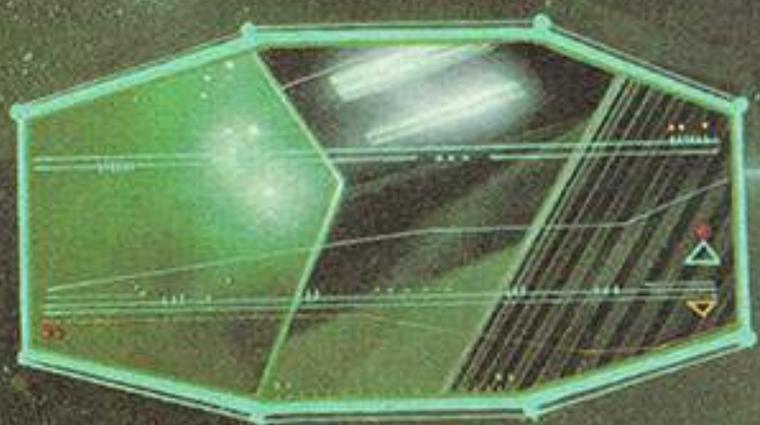
15

AU SEIN DU GROUPE D'ESCLAVES ?

HELAS, LES ETRES NOIRS L'ONT ENVAHI ET ONT REDUIT LES HABITANTS A L'ESCLAVAGE *

AUX VAISSEAUX ENNEMIS * UN AGENT SECRET DES PLANETES LIBRES S'EST GLISSE PARMI LES ESCLAVES * GRACE A LUI VOTRE VAISSEAU SERA REPARE SANS RISQUE QUE VOUS SOYEZ DEMASQUE * LE RESTE DE L'ESCADRILLE VOUS ATTEND A PROXIMITE *





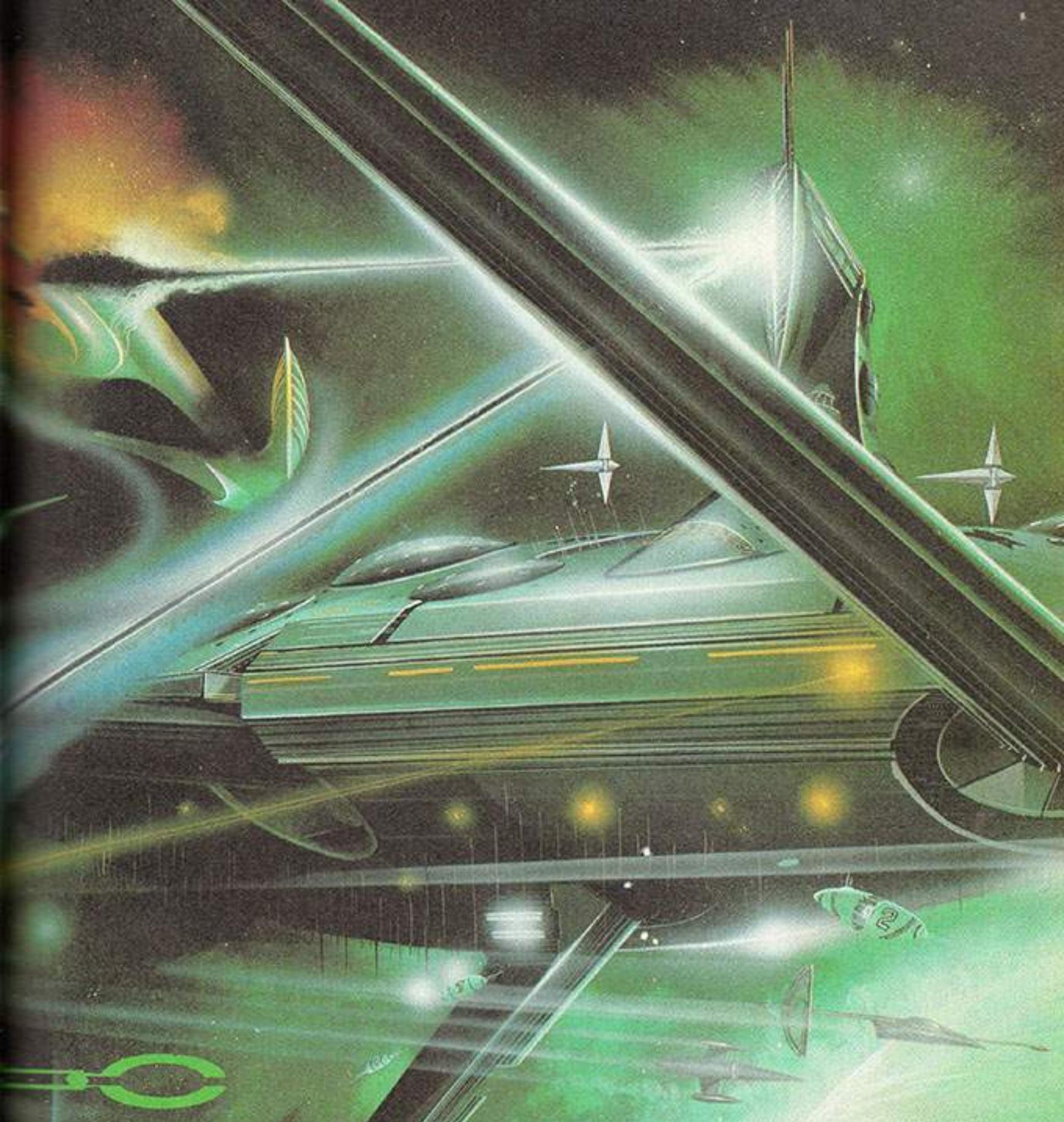
67

CAP : QUELLE CAPSULE RADAR RENVOIE

GALIM : JE SUIS TOUCHE * JE VAIS LANCER UNE DERNIERE
ATTAQUE * L'ECUMEUR EST PERDU * ACRELLINE VOUS *
OUVERT LA VOIE *

VOS CAPSULES RADAR TRANSMETTENT SUR ECRAN COULEUR DES
IMAGES CONSIDERABLEMENT AGRANDIES QUE'ELLES PEUVENT
REPRODUIRE A BORD DE CHAQUE VAISSEAU * UN SPATIONEF DE
GUERRE EN PATROUILLE MENACE DE DETRUIRE VOTRE ESCADRIERE
* LES CAPSULES RADAR ANALYSENT CHAQUE MOUVEMENT
ENNEMI * REPORTEZ CES INFORMATIONS EN PREMIER LIEU SUR

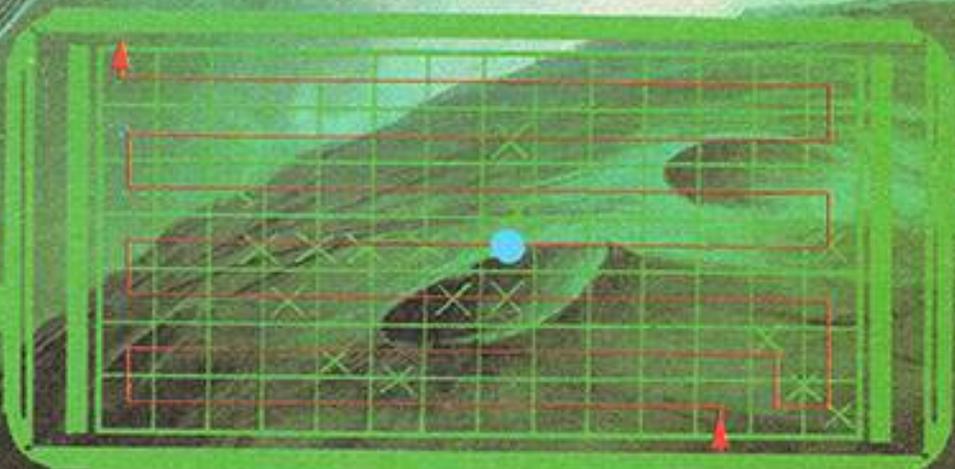


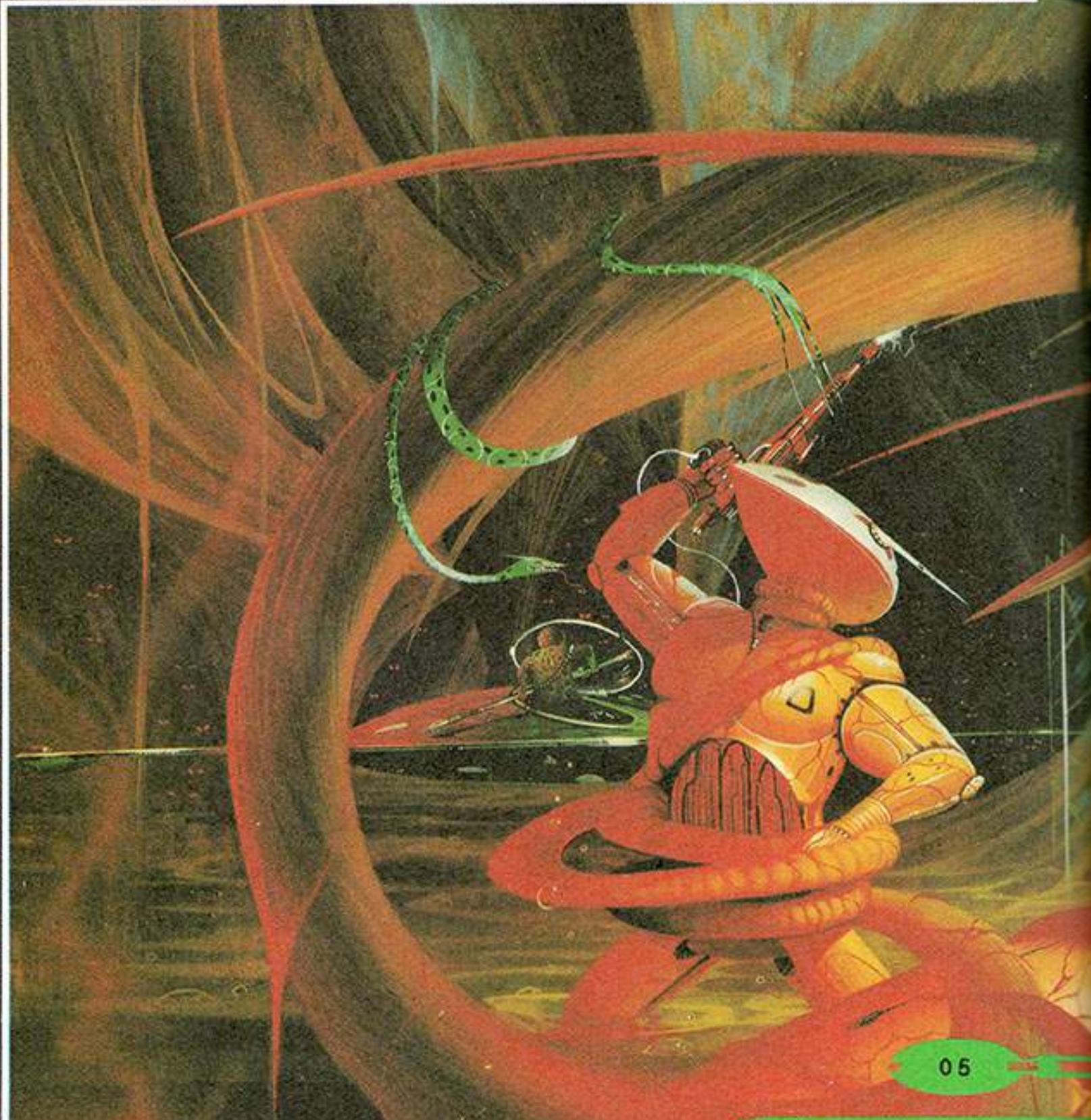


L'IMAGE SITUÉE EN HAUT À GAUCHE ?

STOF L'ÉNERGIE À SA PLUS GRANDE PUISSANCE ! NOTRE SEULE CHANCE EST DE CONTOURNER CETTE LUNE POUR NOUS METTRE À L'ABRI
* PRINCE GALIM, NOUS VOUS SALLIONS *

LE CORRECTEUR DE TRAJECTOIRE PLUS SÛR LE DÉCODEUR D'ÉNERGIE * CE DERNIER VOUS INDIQUE QUE LE SPATIONEF S'APPRETE À FAIRE USAGE DE LUMIÈRE NOIRE * LES PREMIERS RAYONS FRAPPENT À L'INSTANT MÊME * L'ESCADRILLE DOIT IMMÉDIATEMENT SE REPLIER À L'ABRI D'UNE LUNE PROCHE * NOS CHANCES DE SURVIE SONT ESTIMÉES À 50 % *

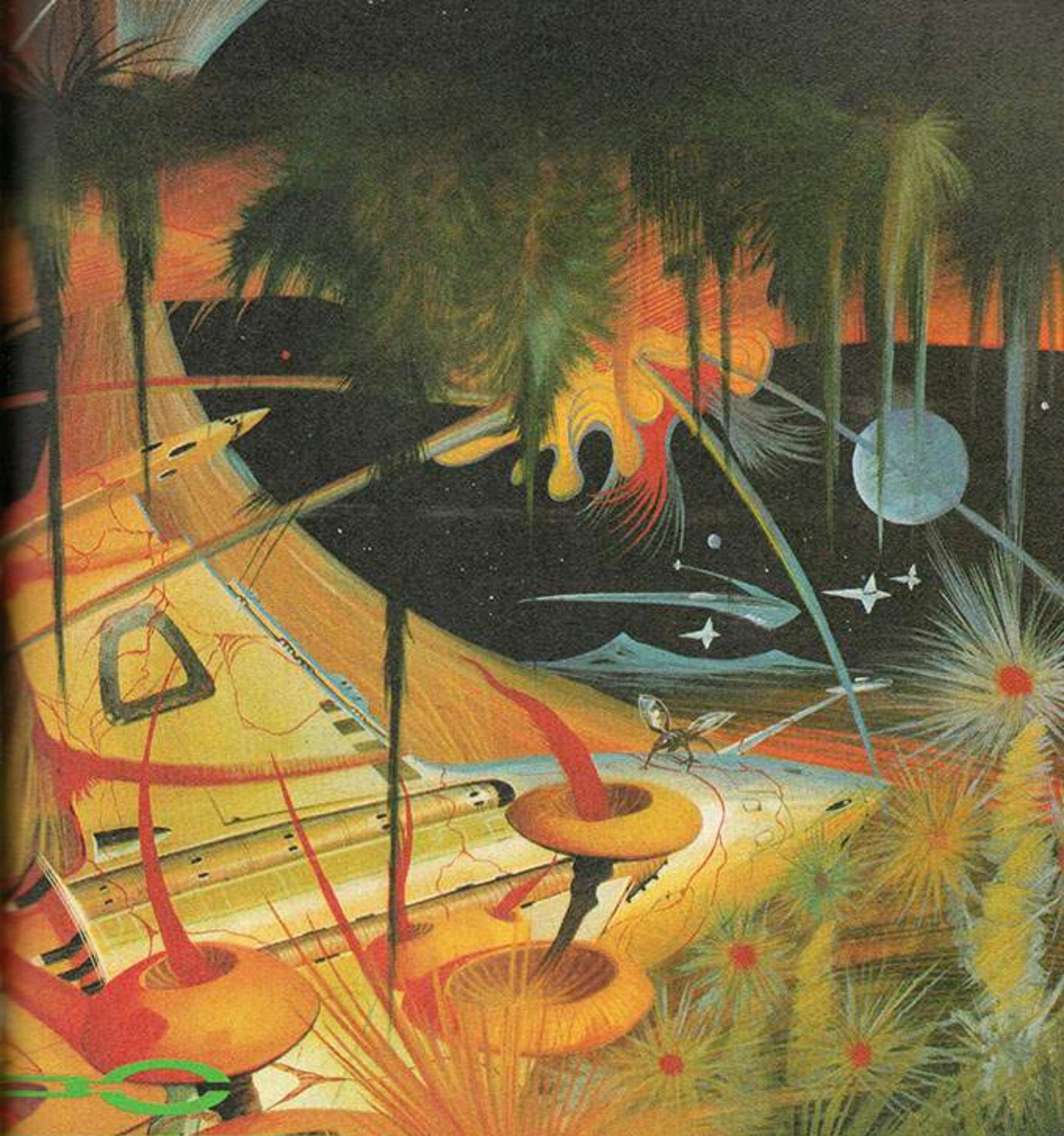




CAP : CHAQUE COULEUR DOMINANTE CORRESPOND

STOF L : JE NE PARIENS PAS A REPOUSSER LES TENTACULES
NOUS DEVONS REPARTIR AU PLUS VITE

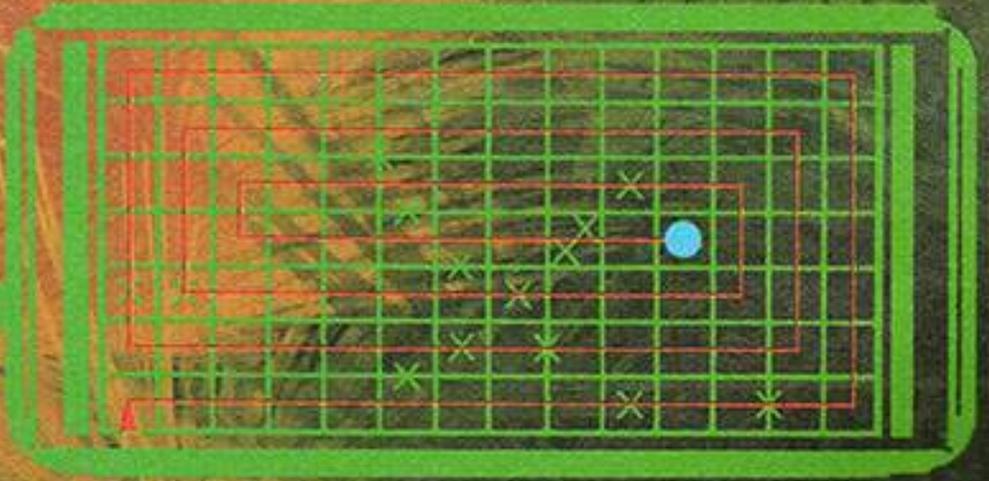
CREATURES HOSTILES * LEUR PLANETE BAIGNE DANS UNE
ATMOSPHERE MALEFIQUE * EN ATTERRISSANT, VOUS ETEZ
ATTAQUE PAR DES TENTACULES * DANS VOTRE ANALYSE
RADAR, VOUS DECELEZ ENVIRON 300 TENTACULES PAR
KILOMETRE CARRÉ * FAITES REDECOLLER CHAQUE VAISSEAU
RESPECTANT L'ORDRE DE VOL * VOTRE ASTRONEF S'ENGAGE



UN SOLEIL. COMBIEN DE SOLEILS ECLAIRENT LA PLANETE ?

EMULATEUR ANDRO CEPHALE : ALLEZ-Y, DECOLLEZ *
ILS NE ME FONT PAS PEUR, MAIS IL ME FAUDRA PLUSIEURS
HEURES POUR ME LIBERER *

DANS UN SOL INSTABLE * IL PEUT SE DEGAGER PAR UN
MOUVEMENT TOURNANT * UNE ANALYSE PLUS APPROFONDIE
DE LA PLANETE REVELE QU'ELLE EST CONTROLÉE PAR L'ENNEMI
* VOTRE VAISSEAU ET CELUI DE STOF L PARRIENNENT A
DECOLLER * RESTEZ EN VOL STATIONNAIRE EN ATTENDANT QUE
SOIT DECLENCHEE LA PHASE FINALE DE VOTRE MISSION *



CAP : COMBIEN DE TOURS NOIRS

STOF L : JE PERDS LE CONTROLE DE MON VAISSEAU
IL NY A PLUS RIEN A FAIRE * JE VAIS M'ECRASER AU SOL

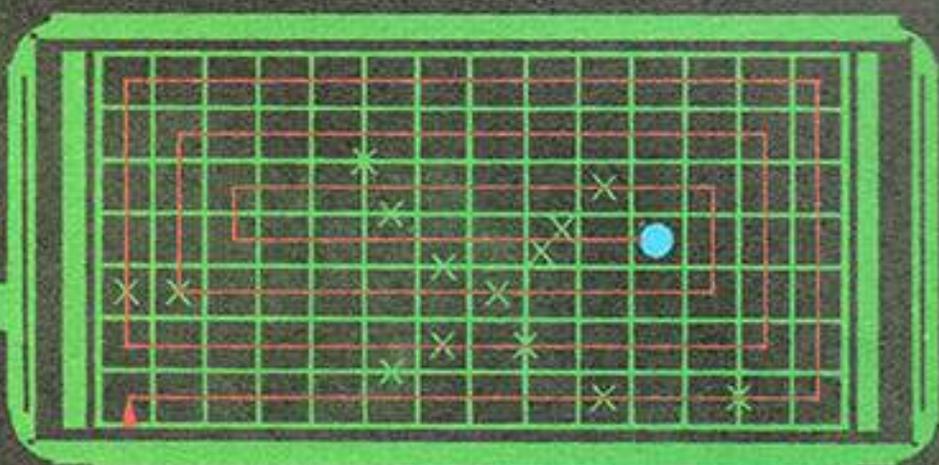
ALERTE GENERALE * VOUS VOUS TROUVEZ DANS LE CHAMP
GRAVITATIONNEL DES TOURS NOIRS * SURVEILLEZ VOS
INSTRUMENTS DE MESURE * ORDRE D'APPROCHE : PROGRESSEZ
A VITESSE REDUITE * LA SOURCE DE LUMIERE NOIRE EST EN
A PROXIMITE * VOUS POUVEZ LA DECELER SUR VOTRE
RADAR * C'EST MAINTENANT QUE VOUS ALLEZ DECODER
VOTRE CIBLE * TOUS LES ELEMENTS DU MESSAGE CODE VOUS



POUVEZ-VOUS DENOMBRER ?

VOUS DE JOUER, AMI, NOTRE MISSION DOIT REUSSIR *
DETRUISEZ LA LUMIERE NOIRE *

ONT DESORMAIS CONNUS * A VOUS DE FAIRE APPARAITRE
L'IMAGE FINALE DE LA TOUR NOIRE QUI EMET LA LUMIERE
DESTRUCTRICE * CETTE TOUR FIGURE PARMI CELLES QUE VOUS
VIREZ SOUS LES YEUX * DES QUE VOUS L'AUREZ IDENTIFIEE
D'APRES LES INSTRUCTIONS DU MESSAGE, UN MISSILE SERA MIS A
MARCHER ET L'ANEANTIRA AU SSITOT *



DONNÉES TECHNIQUES DE L'ESCADRILLE ZÉRO :

VAISSEAUX NOIRS



Poignard d'Etoile
Vaisseau de combat
Quotient d'Attaque 2



Marteau d'Etoile
Vaisseau de combat
Q.A. 4



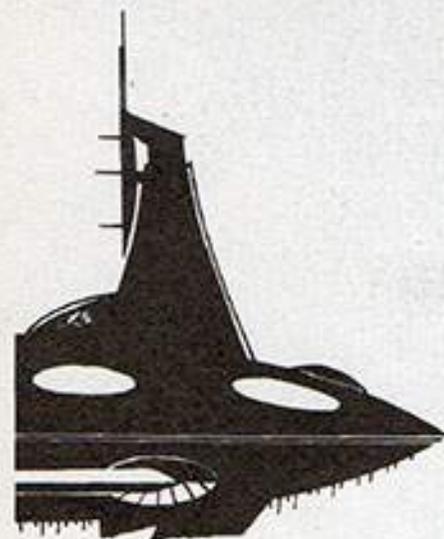
Bombe d'Etoile
Vaisseau de combat
Q.A. 6



Vaisseau Cargo
Q.A. 3



Transport de Troupes
Q.A. 2



Supernova
Vaisseau de combat
Q.A. 35

Les vaisseaux Noirs endommagés ont un Q.A. de 1, quel que soit leur type. Le Q.A. total des Tours Noires est de 45 (Q.A. collectif)

ÉVALUATION DES AVARIES



Dégâts mineurs



Dégâts importants



Aucun dégât



Exemple :
Total des dégâts subis : 11

TABLE DE CONSOMMATION

Quantité de carburant utilisée



Tracez une ligne droite joignant la croix à la vitesse lue sur l'Indicateur. Le prolongement de la ligne droite vous indiquera la quantité de carburant consommée (ex : une vitesse de 55 donne une consommation de 9 unités de Galast).

Titre original :
Starlight Zero

© David Fickling et
Perry Hinton, 1985
pour le texte.

© Peter A. Jones, 1985,
pour les illustrations.

© Editions Gallimard,
1986, pour la
traduction française.

VAISSEAUX ALLIÉS
(Escadrille Zéro)

1 L'Eurydice
Pilote : Faucon de l'Espace
Vaisseau de commerce transformé



2 Vaisseau Etoile
Pilote : VOUS
Prototype expérimental



3 Fuseau Solaire
Pilote : Frelukid
Vaisseau de sport
à puissance augmentée



4 L'Assoiffé
Pilote : Gayox
Vaisseau de prospection
minière aménagé



5 Némésis
Pilote : Lieutenant Marjo
Vaisseau de combat
aménagé



6 ARC 1
Pilote : EAC
Vaisseau de course
aménagé



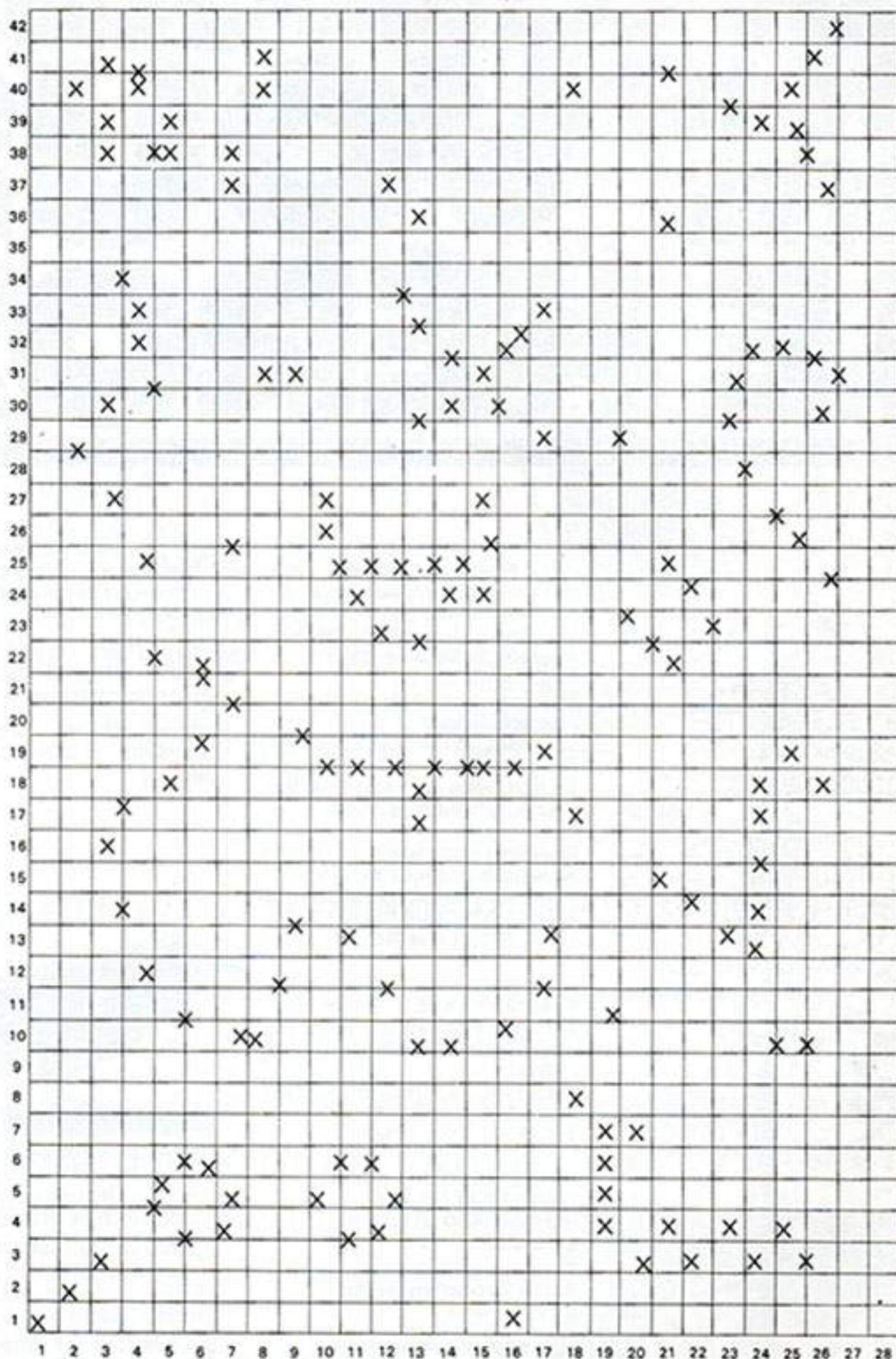
7 Sizeur 22
Pilote : Stof L
Vaisseau organique
commandé par
puissance psychique



8 L'Ecumeur
Pilote : Acrelune
Vaisseau de tournoi
transformé

QUADRILLAGE INTERSIDÉRAL

H Y P E R - E S P A C E



SOUS-ESPACE