

ROBINSON'S REQUIM



Silmarils

SOMMAIRE

Résumé

Ergonomie

Description de l'écran

Les actions

- la carte / l'ordinateur
- use
- fabriquer
- habiller
- soigner
- manger / dormir
- combattre
- l'inventaire

RESUME

L'action se déroule au milieu du XXII^{ème} siècle, à une époque où la Terre et les quelques planètes colonisées sont déjà surpeuplées...

« Robinson » est le surnom donné aux membres de l'AWE – Alien World Exploration – organisme militaire dont la fonction est l'exploration de planètes totalement inconnues.

Recrutés dans les meilleures écoles militaires, les candidats Robinson doivent suivre une formation d'Officiers – Eclaireurs. A la fin de cette formation, les meilleurs d'entre eux passent une sélection très sévère, qui met en exergue leur aptitude à survivre dans des conditions « extrêmes »

Les élus au Saint des Saint AWE sont peu nombreux, une vingtaine d'éléments mixtes par promotion. Un livret blanc est remis lors de leur admission.

L'AWE est implanté sur la station monastère de Levattelow. Les Robinsons ne doivent avoir aucun contact avec l'extérieur. Leur mandat est de cinq ans. Durant ces cinq années, ils effectuent des missions d'exploration sur des planètes encore inconnues, afin de déterminer si les conditions de vie sont suffisamment propices à la colonisation. Au terme de ce mandat, de grandes manifestations populaires sont organisées pour célébrer le retour de ces héros modernes, promis à une retraite dorée sur Terre. Ce jour de fête s'appelle le « Robinson Requiem » car il commémore l'enterrement de la vie de Robinson et le retour à la vie civile.

Ceci est la version officielle.

En réalité, sur ordre de « Scientific Intelligence », organisme tout puissant chargé du problème de la surpopulation, les Robinson sont exilés sur des planètes prisons et, sur Terre, des acteurs donnent le change à la population.

En effet, au cours de leurs nombreuses missions, les Robinson ont pu être en contact avec des virus inconnus. Pour éviter tout risque de contamination, le S.I. a décidé de bannir toute cette corporation.

Ces « sacrifices » ne sont pas vains car ils permettent d'étudier les symptômes de ces nouvelles maladies, dans l'espoir de les vaincre et de pouvoir coloniser les planètes alors débarrassées de ces fléaux.

Pour leur dernière mission avant le « Robinson Requiem », les Robinson sont envoyés en mission sur une planète sauvage non répertoriée dans les documents officiels. Cette planète dispose de boucliers magnétiques, et à son approche, les Robinson perdent tout contrôle de leur vaisseau. La plupart d'entre eux arrivent à s'éjecter avant que le vaisseau s'écrase, se retrouvant ainsi prisonniers d'une nature hostile.

La surveillance de cette planète est confiée à des droïdes, qui ont également pour rôle de recueillir toutes les informations nécessaires sur l'état de santé de leurs prisonniers.

Ces opérations de nettoyage s'effectuent méthodiquement pour l'intégralité de chaque promotion... Aussi, les Robinson ont toutes les chances de se retrouver sur cette planète.

Placés dans cette situation extrême de survie, ils n'ont cependant pas toujours des comportements de vieux camarades... mais sont décidés à quitter cette planète de cauchemar et à retrouver leur bonne vieille Terre.

Et Vous ?

Nous sommes en 2163, vous êtes un Robinson expérimenté et vous avez reçu pour « dernière mission » d'aller explorer la planète Zarathoustra...

ERGONOMIE

SOURIS

Le jeu fonctionne entièrement à la souris. Le bouton gauche sert à sélectionner, le bouton droit à annuler l'opération en cours et à ressortir des panneaux ou menus sélectionnés.

RACCOURCIS CLAVIER

Ils vous permettent d'effectuer rapidement certaines opérations :

- Les touches 4 à 9 du pavé numérique émulent les déplacements dans le décor (avancer, reculer, pas latéraux).
- En combinant ces touches avec le <SHIFT> gauche, les déplacements se font en courant ; avec la touche <CONTROL>, vous vous déplacez en rampant. Pour tout ce qui concerne le déplacement, voir plus loin « Le panneau de déplacement ».
- Les touches <+> et <-> font baisser la tête.
- Les touches de fonction F1 à F10 activent les icônes du jeu (voir plus loin).
- La touche <SHIFT> utilisée seule remplace le bouton gauche de la souris, la touche <ESC> (ou <ECHAP>) le bouton droit.

LE JOYSTICK

Il peut être utilisé pour se déplacer dans les différentes directions. Le bouton de tir remplace alors le bouton gauche de la souris.

TOUCHE PAUSE

Appuyez sur la touche <P>. Pour reprendre le jeu, tapez sur n'importe quelle touche.

SORTIE DU JEU

Pour sortir du jeu, tapez <CONTROL > <X>.

POUR PASSER LA PRESENTATION

Tapez sur la touche <ESC> (ou <ESCAP>).

APRES LA PRESENTATION

Il peut vous être proposé, suivant l'ordinateur que vous possédez, un choix de langues (Français, Anglais, Allemand, ...). Cliquez sur le drapeau correspondant à la langue souhaitée.

Un menu apparaît ensuite à l'écran. Il vous propose différentes options pour le jeu (accompagnées d'un commentaire inscrit dans un panneau), ou de recharger d'anciennes sauvegardes (voir chapitre « Les Actions », « L'ordinateur »).

On distingue les options techniques et les options ludiques.

- Les options techniques

Suivant la machine utilisée, il vous est proposé différentes options parmi celle-ci :

- Musique ON/OFF
- Son ON/OFF
- Niveaux de détail du jeu
- Tailles d'écran.

Selon les niveaux de détail et les tailles d'écrans, le jeu se déroule plus ou moins vite à l'écran.

- Les options ludiques

Elles concernent le choix parmi 3 niveaux de difficulté, la prise en compte ou non de la météo, et des maladies ou trouble (grippe, insolation...). Pour sélectionner ou désélectionner ces options, cliquez sur les cases correspondantes.

Une configuration optimale vous est proposée par défaut, suivant votre ordinateur. Votre configuration se sauvera automatiquement.

Pour lancer le jeu, cliquez sur START.

DESCRIPTION DE L'ECRAN

0 : Ecran 3D : La vue subjective ; c'est celle que vous voyez vous, joueur, inséré dans cette univers tridimensionnel, à travers vos propres yeux. Aussi ne serez-vous jamais visible a l'image.

Vous pouvez agir directement sur l'écran 3D en cliquant sur un objet à prendre ou sur un personnage inanimé pour le fouiller. Il faut, bien sûr, que l'élément sélectionné soit tout près de vous.

Vous ne pouvez pas poser n'importe quel objet dans le décor. Pour poser un objet, vous devez utiliser l'icône USE. Cette icône vous permettra d'effectuer encore d'autres actions dans l'écran 3D (voir plus loin).

1 : Ecran des textes : C'est l'écran sur lequel s'affichent les textes de votre ordinateur « Sésame » : description des objets, renseignements sur votre état de santé, message d'interdiction,... Dans la plupart des versions du jeu, il vous transmet également la traduction simultanée des conversations que vous échangez avec les personnages, dans une fenêtre se sur posant au panneau des objets (voir plus bas). Cliquez une fois pour faire disparaître cette fenêtre.

2 : Icônes de jeu : Il existe dix icônes d'action : compulser la CARTE, consulter l'ORDINATEUR, utiliser un objet (USE), FABRIQUER, HABILLER, SOIGNER, MANGER, DORMIR, COMBATTRE, et faire l'INVENTAIRE. Quand vous sélectionnez une icône, tous les objets relatifs à cette action apparaissent dans le panneau des objets (zone 3).

Par exemple, si vous cliquez sur l'icône MANGER, tous les aliments sont visualisés et vous n'avez plus qu'à choisir ceux que vous désirez. L'icône INVENTAIRE permet de connaître la totalité des objets que vous possédez.

En cliquant sur le bouton droit, l'icône action sélectionné s'annule, les objets disparaissent du panneau. Vous trouverez dans les pages suivantes la description détaillée de toutes ces actions.



3 : Panneau des objets : Il affiche tous les objets concernés par l'icône d'action sélectionnée. Les petits chiffres inscrits en bas à droite des cases indiquent le nombre d'objets dont vous disposez (si vous n'en possédez qu'un seul, le chiffre n'apparaîtra pas). Pour certains objets, le dessin change suivant leurs états (gourde plus ou moins remplie, torche plus ou moins consommée...). Si vous pointez sur un objet, un cadre s'affiche et la dénomination de l'objet apparaît sur l'écran des textes (zone 1).

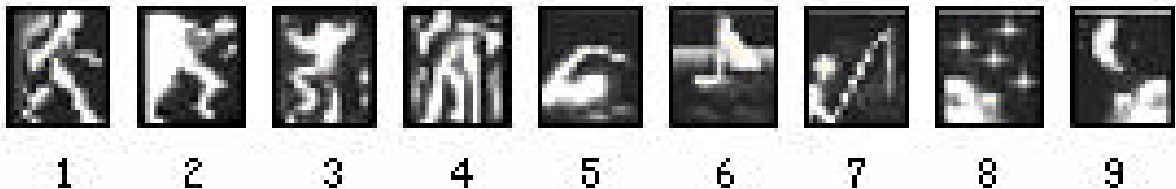
4 : Flèches : Quand tous les objets, trop nombreux, ne peuvent pas être affichés simultanément à l'image, ces flèches permettent de « scroller » le panneau des objets vers la droite et vers la gauche.

5 : Fenêtre de gestion du panneau des objets : Suivant l'icône de jeu sélectionnée, cette fenêtre , n'a pas la même fonction :

- c'est une poubelle pour détruire les objets dans le cas de l'inventaire (voir plus loin « Inventaire »)
- elle sert à valider les combinaisons d'objets si l'icône action FABRIQUER est sélectionné (voir plus loin « FABRIQUER ») ;
- dans les autres cas, elle sert à déplacer les objets sur le panneau : cliquez sur cette fenêtre, sélectionnez ensuite l'objet à déplacer puis validez-le à l'endroit où vous voulez qu'il soit sur le panneau. Vous pouvez utiliser les flèches de « Scroll » ; si vous cliquez sur le bouton de la souris, l'objet se placera à la dernière case du panneau. Pour annuler ce mode, re-cliquez sur la fenêtre.

6 : La Boussole : Le centre de la boussole indique la direction vers laquelle vous êtes orienté.

7 : L'écran d'état : Cet écran affiche l'état actif dans lequel vous êtes. Il existe neuf états différents qui occasionnent des efforts plus ou moins importants, pouvant faire varier votre pulsation cardiaque et votre température.



1 – *Marcher* : c'est le mode le plus courant ; par défaut, c'est celui qui est sélectionné.

2 – *Courir* : vous ne pouvez pas courir indéfiniment, vous vous fatiguez et les pulsations peuvent monter très haut. L'écran repassera automatiquement en mode « MARCHE » quand vous serez trop fatigué. Courir à reculons est impossible !...

3 - Ramper : ce mode vous permet d'approcher les personnages discrètement sans être trop rapidement repéré. Les déplacements s'effectuent plus lentement.

4 - Boiter : si vous avez une fracture, ou une jambe amputée, l'écran affiche ce mode vous interdisant de courir.

5 - Nager : comme courir, nager demande un effort important à l'organisme. Faites attention de ne pas vous aventurer trop loin... Suivant les lieux, la température de l'eau n'est pas la même. Vous baigner dans une eau glacée sans protection particulière peut vous être fatale.

6 - Naviguer : pour emprunter un radeau, il suffit de se placer dessus. Cet état s'arrêtera dès que vous toucherez la terre, le radeau restant alors au bord de l'eau.

7 - Pêcher : activité qui peut s'avérer plus ou moins fructueuse et qui dure une à deux heures (sur la pendule du jeu).

8 - Evanouir : un évanouissement intervient suite à un effort violent, une chute de tension ou quand la douleur est trop grande. La perte de connaissance ne dure en général pas très longtemps. Quand vous reprenez vos esprits, la douleur sera plus supportable et votre tension remontera.

9 - Dormir : voir plus loin le chapitre s'y rapportant dans les descriptions des icônes d'action.

8 : Le panneau de déplacement : Les flèches en haut, à droite et à gauche vous font pivoter. La rotation s'accélère quand vous maintenez la touche enfoncée. La flèche centrale haute permet d'avancer, la basse de reculer. Enfin les deux flèches sur les côtés vous font déplacer latéralement.

9 : Mouvement de tête : Ces deux icônes permettent de lever et de baisser la tête. Si vous cliquez dessus avec le bouton gauche, la tête reprendra une position normale lorsque vous vous déplacerez. Si vous utilisez le bouton droit, l'icône restera enfoncée et la tête se bloquera dans cette position lors des déplacements. Pour la remettre en position droite, re-sélectionnez l'icône avec le bouton gauche.

LES ACTIONS

Il existe dix icônes d'action dans l'ordre d'affichage sur l'écran, de gauche à droite, et de haut en bas.

- **La carte** : « Sésame », votre mini-ordinateur, dispose d'un « gyrosoft », véritable logiciel de reconnaissance d'espace. Ainsi, une carte des lieux se trace au fur et à mesure que vous vous déplacez. S'il existe d'autres « Sésame » d'autres personnages aux alentours, ceux-ci sont détectés et apparaissent sur le plan. Pour ressortir, cliquez sur le bouton droit ou sélectionnez l'icône en bas à gauche.

- **L'ordinateur** : « Le Sésame ». Vous trouverez le manuel détaillé de ce mini-ordinateur dans le Livret Blanc.

A noter les trois touches de contrôle au centre de l'ordinateur qui concernent, de haut en bas, respectivement, la sauvegarde de partie, la reprise d'anciennes sauvegardes et le redémarrage du jeu.

Pour la sauvegarde ou la reprise de la partie vous pouvez sélectionner directement dans un menu le nom d'une des cinq dernières sauvegardes.

Si vous choisissez l'option « AUTRE », vous devez taper le nom exact de votre sauvegarde.

Si vous jouez sur disque dur, les sauvegardes s'inscrivent directement dans votre sous répertoire ; sur disquette, suivez les instructions indiquées à l'écran : vous devez insérer une disquette de sauvegarde préalablement formatée. Vous pouvez sauvegarder autant de fois que vous le voulez. (*Nota* : Sur Amiga, il faudra attendre quelques secondes après l'introduction d'une disquette, le temps que le lecteur puisse la lire.)

Pour ressortir de l'ordinateur, cliquez sur le bouton droit ou sélectionnez l'icône en bas à gauche.

- **USE** : L'icône USE permet d'effectuer certaines actions spécifiques si vous possédez les objets correspondants.

- **Pose d'un objet dans le décor**

Par exemple, cliquez sur le collet, puis placez le directement sur l'écran 3D. Cet objet sera opérationnel dans le décor. Vous pouvez le reprendre si vous le souhaitez en re-cliquant dessus.

- **Utilisation d'un objet dans le décor**

Par exemple, en sélectionnant le couteau, puis en le validant sur un arbre, vous récupérerez des branches que vous devez ranger dans le panneau des objets. Le résultat diffère suivant la constitution du décor ; ce même couteau sur une plante vous aurait donné des feuilles. Autre exemple, pour remplir votre gourde, vous devrez la valider sur une étendue d'eau.

- **Déclenchement d'une action particulière**

Par exemple, l'action pêcher en cliquant sur la canne à pêche (l'action s'arrêtera d'elle même) ; ou le positionnement de certains objets (remplacement d'une pile dans votre ordinateur, allumer ou éteindre une lampe,...)

- **Quelques cas particuliers**

- pour faire bouillir de l'eau et la désinfecter, validez la gourde sur un feu (cela n'éteindra pas le feu), ou utilisez une pastille de désinfection.

- l'icône « FAIRE UN FEU » apparaît si vous possédez des branches et quelque chose pour les allumer : allumette, torche enflammée, autre feu à proximité. Une allumette ne sera consommée que s'il n'y a vraiment aucune autre solution. Vous obtiendrez le même résultat en cliquant directement sur l'icône « ALLUMETTE ». Si le terrain le permet, le feu apparaîtra quelques mètres devant vous, et brûlera une unité de bois.

- Si vous possédez une torche, celle ci est accessible dans le panneau des objets. Comme pour « FAIRE UN FEU », il faut que vous possédiez des allumettes ou avoir un feu à proximité pour l'allumer. Si vous cliquez sur la torche éteinte, elle s'allumera, et l'icône se transformera en torche allumée ; pour l'éteindre, re-cliquez sur cette nouvelle icône. Le nombre total de torches éteintes ou allumée peut être visualisé grâce à l'icône action « INVENTAIRE » (voir plus loin).

Une torche a une certaine durée de vie : la flamme change de taille suivant le temps qu'il lui reste à brûler. Si vous possédez d'autres torches, une icône « REMPLACER LA TORCHE ALLUMÉE » est accessible. Cela vous permet d'avoir une nouvelle torche sans user d'allumette ; l'ancienne torche est alors détruite.

A noter que la pluie éteint, évidemment, toutes sortes de feux ... Il ne peut y avoir qu'une seule icône TORCHE, allumée ou éteinte.

- ***Fabriquer*** : Pour concevoir un objet, il faut en assembler plusieurs autres. La procédure est intuitive : sélectionnez les objets à combiner sur le panneau des objets puis cliquez sur l'icône « OK ».

Si la combinaison fonctionne, vous obtiendrez un nouvel objet que vous rangerez dans le panneau. L'icône active sera alors l'action qui correspond à ce nouvel objet.

Si la combinaison est invalide, les panneaux de sélection d'objets s'effaceront.

Pour désélectionner un objet, re-cliquez dessus.

Vous pouvez créer un objet en additionnant plusieurs (ces objets de base disparaîtront après la création du nouvel objet). Par exemple,

CORDE + BRANCHE = ARC

Vous pouvez également utiliser des produits, par exemple

SERINGUE+FLACON DE MORPHINE=PIQURE DE MORPHINE

Ou encore, « travailler » un objet, par exemple

FIL ET AIGUILLE + PEAU DE BÊTE = VÊTEMENT.

Concernant ces ouvrages de couture, c'est la quantité de peau dont vous disposez qui déterminera le vêtement obtenu. Par priorité, il vous sera proposé les vêtements que vous ne possédez pas encore, du plus grand au plus petit.

- **Habiller** : Quand le jeu commence, vous êtes habillé avec une tenue de Robinson.

Tout au long du jeu, vous pourrez vous fabriquer d'autres vêtements (voir précédemment).

En cliquant sur l'icône « HABILLER », votre personnage apparaît dans un panneau recouvrant les icônes d'action, avec les vêtements qu'il porte. Cela ne vous empêche nullement de continuer à vous déplacer dans le décor.

Pour vous vêtir, sélectionnez un habit, placez le là où il doit être sur le personnage et cliquez. Pour retirer un vêtement, sélectionnez le sur le personnage puis rangez le dans le panneau des objets, ou cliquez sur le bouton droit de la souris. Certains habits se recouvrent : aussi ne peut on pas retirer son maillot avant d'avoir enlevé sa veste.

Attention ! Si vous enlevez l'ordinateur « Sésame », celui ci ne sera plus disponible lorsque vous sélectionnerez son icône.

Les vêtements ont différentes fonctions : se protéger du froid, de l'humidité, ou protéger telle ou telle partie du corps.

La touche en haut à gauche, sert à se déshabiller rapidement, ce qui est pratique quand on passe d'une région froide à une chaude (sortie d'une caverne vers le désert).

Pour faire disparaître le panneau, cliquez sur la touche en haut à droite, ou cliquez sur le bouton droit de la souris, ou tapez sur « ESC ».

- ***Soigner*** : Comme pour l'action « HABILLER », un panneau avec votre personnage s'affiche par dessus le tableau des icônes. Vous ressortez de ce mode en cliquant sur la touche en haut à droite.

Toutes les plaies externes apparaissent sur le corps. La plupart des objets utilisés pour soigner provient de la pharmacie de Robinson que vous ne possédez pas au départ. Vous trouverez la description détaillé de cette pharmacie dans le Livret Blanc.

L'ergonomie diffère suivant les types d'objets utilisés. Certains agissent directement, en cliquant dessus (médicaments), d'autres encore peuvent être placés (ou retirés) sur le personnage (bandage, attelle, garrot), et quelques uns enfin s'utilisent en les validant précisément sur la partie du corps concernée (désinfectant, piqûre, aiguille pour recoudre, couteau pour amputer). Ces derniers s'utilisent avec précaution. Vous trouverez tous les conseils nécessaires dans le Livret Blanc.

La touche en haut à gauche permet d'accéder au scanner du squelette. Toutes les maladies infectieuses y sont visualisées en rouge, ou par des cadres. Si un de ces affichages clignote, cela indique un niveau élevé de gravité : il faut agir rapidement.

Vous pouvez obtenir un diagnostic médical sur n'importe quelle partie du squelette en cliquant dessus.

Pour revenir sur le panneau du corps, re-sélectionnez la touche en haut à gauche.

- **Manger** : Vos besoins en eau et en nourriture sont indiqués sur votre ordinateur « Sésame ». Vous pouvez également y surveiller votre poids qui est un indicateur révélateur. Pour boire et manger, il suffit de sélectionner l'aliment désiré. Vous consommez alors une unité de cet aliment.

Vous trouverez votre nourriture dans la nature ... Mais attention car celle là n'est pas toujours comestible (pensez à purifier votre eau) et peut entraîner des intoxications alimentaires ou d'autres réactions (suite à des drogues, alcools).

Si vous souhaitez manger des aliments cuits, il vous suffit d'être à proximité d'un feu.

Vous trouverez plus de conseil sur l'ensemble de ce chapitre dans le Livret Blanc.

- **Dormir** : Cette « Action » n'est pas toujours possible. Si vous êtes trop nerveux, ou trop angoissé, si vous souffrez beaucoup ou si vous n'êtes pas fatigué de tout, vous n'arriverez pas à vous endormir. Vous pouvez avoir recours aux calmants et aux somnifères que vous trouverez dans votre trousse à pharmacie, quand vous la posséderez. Il vous est cependant impossible d'enchaîner deux sommeils l'un à la suite de l'autre ! En revanche, si vous avez énormément sommeil, vous risquez de vous endormir contre votre gré ...

La durée de votre sommeil dépend de votre état de fatigue et du contexte extérieur (jour/nuit, climat). Le temps passera plus rapidement pendant la durée de votre sommeil ... quelques fois perturbé par des « rêves » étranges ...

Consultez le Livret Blanc, qui revient sur les bienfaits du sommeil.

- **Combattre** : De nombreuses armes sont disponibles dans le jeu, soit en les trouvant, soit en les fabriquant.

Si vous ne possédez aucune arme, vous pouvez toujours vous battre avec vos poings. Cliquez alors sur l'icône du POING.

On distingue différents types d'armes :

- Les armes de corps à corps (couteau, torche, ...) : il faut être tout près de l'adversaire pour les utiliser. Suivant l'arme choisie, les conséquences ne sont pas les mêmes.

- Les armes « directes » de jet (lance ...) : cliquez dessus, l'arme partira droit devant elle. Vous pourrez même la récupérer là où elle s'est arrêtée !

- Les Armes de visée (arc, laser, ...) ; vous pouvez sélectionner, au choix, l'arme (l'arc) ou le projectile utilisé (la flèche). La souris disparaît alors de l'écran, l'arme apparaît au premier plan. Vous dirigez votre arme avec la souris, en haut, en bas, à droite et à gauche. Vous pouvez ainsi viser vos adversaires, même de très loin ou dans des angles difficiles.

Pour l'arc, après chaque tir, vous revenez en mode normal et devez re-sélectionner cette icône si vous souhaitez faire un nouveau tir, car vous devez reprendre une flèche dans votre sac.

Pour les lasers, l'arme reste constamment à l'image. Vous pouvez ainsi enchaîner les tirs successivement. Pour ressortir de ce mode « COMBAT », cliquez sur le bouton droit de la souris.

A chaque tir, vous utilisez une unité du projectile employé.

Si vous êtes touché pendant un combat, vous perdez le contrôle de votre arme et devez la re-sélectionner pour l'utiliser à nouveau.

Chaque arme a sa spécificité (puissance, vitesse, visée, portée, rareté)...

A vous d'employer la bonne, au bon moment !

- ***L'inventaire*** : Cette icône donne accès à tous les objets du sac. Si vous pointez la souris sur l'un d'entre eux, le message habituel de description apparaîtra, avec, en complément, le poids unitaire de l'objet.

Cela peut s'avérer fort utile quand votre sac, trop lourd, vous fatigue considérablement. Vous pouvez alors détruire les objets. Pour cela, cliquez sur l'icône POUBELLE du panneau des objets, puis sur l'objet à détruire. Si vous cliquez avec le bouton gauche de la souris, une seule unité sera détruite, tandis qu'avec le bouton droit, la totalité sera supprimée en entraînant la disparition de l'icône de l'objet.

Pour annuler le mode DESTRUCTION, re-sélectionnez l'icône POUBELLE ou ressortez de l'icône INVENTAIRE.

Un objet détruit ne peut pas être récupéré : il est perdu à jamais. Soyez prudent quand vous utilisez cette option, il est conseillé de détruire préférentiellement les éléments que l'on retrouve facilement dans le décor (branche, viande, ...).

LIVRET BLANC AWE



Promotion 2158

Elève-Officier TREPLIEV

A.W.E.

Alien World Exploration

« Mens sana in corpore sano »

Mes chers élèves,

Je tiens à vous féliciter tous chaleureusement pour les extraordinaires résultats que vous avez obtenus. La promotion, cette année, est exceptionnelle car pour la première fois, tous les candidats ont été reçus. Vous entrez dans la grande maison de l'A.W.E et faites désormais partie du cercle fermé des Robinsons. Je sais que vous avez travaillé dur pour obtenir ce titre, que vous avez fait preuve de beaucoup d'abnégation depuis plusieurs années. Mais tout ceci n'est rien, en comparaison avec ce qui vous attend.

Les 5 années qui s'offrent à vous, vont être palpitantes. Les planètes que vous allez explorer risquent fort d'être moins paisibles que celle que vous avez rapidement reconnue lors de votre mission d'admission. Restez vigilants en toutes occasions. Le danger peut être partout, vous rencontrerez des formes de vie complètement inconnues.

De nombreux Robinsons sont déjà tombés au champ d'honneur. Ils étaient comme vous, sélectionnés parmi les meilleurs, pour leur courage, leur résistance physique, leurs connaissances scientifiques, leurs capacités d'adaptation et de décision. Pourtant, ils ont eu un moment fatal d'inattention, ou ont cédé au désespoir.

Faites appel à votre bon sens. Très souvent, il peut vous tirer d'un mauvais pas, simplement. Il est plus aisé de construire un collet, plutôt que de prendre des risques dans des combats incertains.

Soyez également ingénieux : un peu de chimie avec des produits naturels et vous obtiendrez un redoutable explosif.

Vous trouverez dans ce livret bien d'autres conseils et renseignements que vous devez déjà connaître depuis longtemps, ainsi que le meilleur rapport de mission (réalisé par Nietzsche26).

Félicitations à Trepliev1, qui reçoit le Prix d'Excellence, et à Nina1 qui, grâce notamment à ses talents de télépathe, est la première femme à être engagée à l'A.W.E.

Conservez précieusement ce livret. Sa valeur est surtout symbolique ; il vous rappellera l'esprit d'entraide et de camaraderie entre les Robinsons.

Enfin, je tiens à terminer sur une note optimiste, car sur le fond, vous avez raison : les plaisirs de la découverte seront tellement exaltants que les dangers vous sembleront dérisoires. Christophe Colomb vous envierait de pouvoir passer votre temps à découvrir «des Indes» ou «des Amériques» !

Maintenant, volez de vos propres ailes... et je vous donne rendez-vous dans 5 ans, quand votre mandat sera fini, afin que nous célébrions tous ensemble, comme vous le mériterez alors, votre Robinson's Requiem...

Bon voyage !

Platon625

Président de l'AWE

Membre du Scientific Intelligence

SESAME

NOM : SESAME

FONCTION : Mini-ordinateur CORPORIS- Gyroscope inertiel et boussole incorporés -

SYSTEME : «ANALYSIS», à reconnaissance tactile

POSE : Sur thorax et abdomen pour les modèles les plus courants (Références XB44M et XB44F). Utilisation de ventouses pectorales anatomiques. Antichoc. Etanchéité jusqu'à 100m.

ENCOMBREMENT : 10cm x 10cm - Poids : 1,5kg

1 : Indicateur d'énergie :

- clignotement : 1 jour d'autonomie
- éteint : pile à remplacer (modèle URG1b)

2 : Déconnexion du système «VISUALIS»

3 : Electrocardiogramme. Affichage du nombre de pulsations

4 : Tension artérielle. Mesures diastolique et systolique avec indicateur de variation.

5 : Température du corps

6 : Touches de fonction ludique

7 : Ressources estimées : sang, énergie et eau

8 : Bloc horloge. Adaptation aux normes terriennes suivant le système solaire :

8a : Sélection et désélection de l'alarme

8b : Alarme ON/OFF

8c : Réglage de la minute de l'alarme

8d : Réglage de l'heure de l'alarme

8e : Compteur de jours

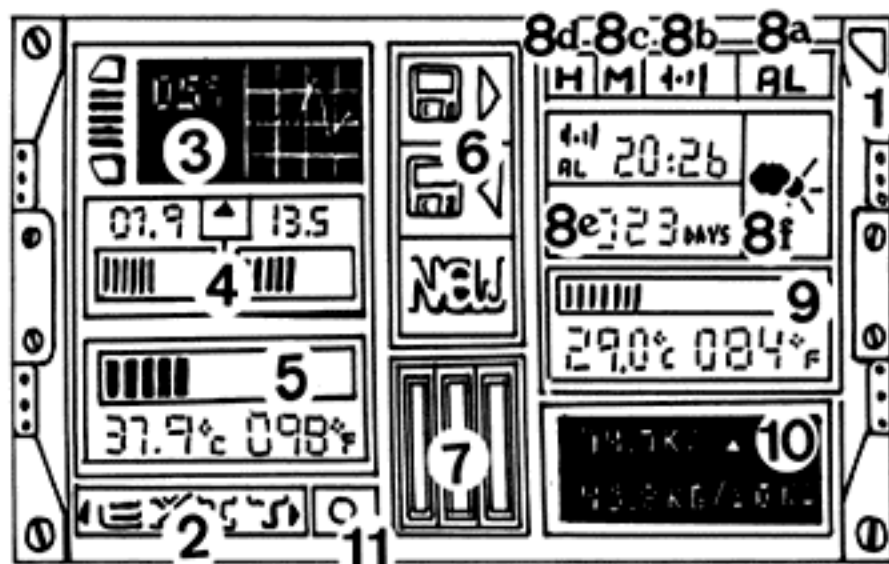
8f : Symboles climatiques (en option)

9 : Température extérieure

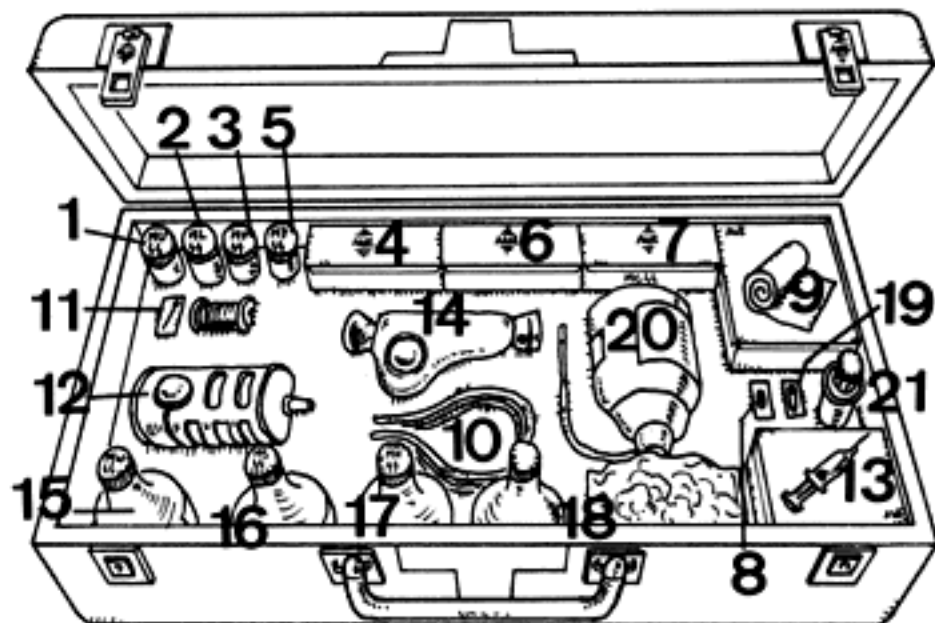
10 : Poids du corps avec indicateur de variation - Poids de charge transportée et poids de charge maximale

11 : Voyant de paludisme

- Vert : sujet sain
- Orange : présence du virus
- Rouge : danger



PHARMACIE ZW44



1 : Aspirine MU44

2 : Antibiotique ML44

3: Antispasmodique MV44

4 : Quinine (norme AWE)

5 : Vitamine MY44

6 : Tranquillisant (norme AWE)

7 : Somnifère MC44

8 : Capsule de cyanure

9 : Bandages

10 : Garrot

11 : Aiguille, fil

12 : Seringue d'atropine auto-injectable (modèle AWE - Utilisation d'une pile URA22c)

13 : Seringues

14 : Aspirovenin (norme AWE - Utilisation d'une pile URA22c)

15 : 1 flacon d'anesthésiant MW44

16 : 1 flacon de sérum MS44

17 : 1 flacon de morphine MH44

18 : 1 flacon d'antiseptique

19 : Epingle à nourrice

20 : Poches de plasma de 250ml

21 : Pastilles de désinfection

EQUIPEMENT SORTIE
AWE - 2150

L'uniforme :

- sous-vêtements
- veste ignifuge
- pantalon ignifuge
- chaussures Rangers pressurisées
- 1 masque à gaz
- 1 paire de gants en kevlar

Le SAC :

- préimperméabilisé, avec gourde de 2 litres
- Résistance : 50kg



Armes :

- 1 couteau à lame au carbure ; dentelures dorsales
- 1 laser avec recharge (faisceau Helium-Gallium)
- 1 laser lourd à fusion atomique
- 1 pistolet de détresse avec fusées éclairantes (modèle JK44)

Lampe :

- Torche halogène à photopiles solaires

SURVIVRE : PRINCIPES DE BASE

DORMIR

Reposez-vous régulièrement. Vous récupérerez des forces, retrouverez votre calme et apaiserez vos douleurs. N'attendez pas de tomber de sommeil. Allez vous coucher avant qu'apparaissent des troubles visuels. Si vous n'arrivez pas à vous endormir, vous pouvez prendre un somnifère, une aspirine si vous souffrez beaucoup, un tranquillisant si vous êtes angoissé.

S'ALIMENTER

Mangez régulièrement. Essayez de varier vos repas. Alimentez-vous d'autant plus que vous avez perdu beaucoup de sang. Buvez beaucoup, surtout s'il fait chaud. On perd en moyenne un peu moins de 3 litres d'eau par jour. Dans des cas exceptionnels (chaleur intense, vive activité), on peut perdre jusqu'à 12 litres ! Vous pouvez sucer des pastilles de sel, cela retient l'eau et limite la déshydratation.

Attention à la qualité de vos aliments. Utilisez systématiquement des pastilles de désinfection pour votre eau, ou faites-la bouillir. Surveillez la fraîcheur de vos aliments (surtout les viandes et poissons). Les intoxications alimentaires se soignent par les antispasmodiques MV44. Si l'intoxication est particulièrement grave, des boutons peuvent apparaître sur votre corps.

Ne mangez pas trop non plus, vous prendriez du poids et risqueriez l'indigestion.

VERTIGES

Les risques de coup de fatigue, de chute de tension ou de déshydratation peuvent facilement être évités. Pour cela, compulsez régulièrement votre micro-ordinateur «Sésame» où vous trouverez les niveaux d'énergie, les besoins en eau et la quantité de sang. Vous y observerez également votre poids, votre pouls et votre tension artérielle qui baissent quand vous manquez d'eau.

Si vous êtes très fatigué, vous pouvez subir une chute de tension et vous évanouir. C'est spectaculaire mais rarement dangereux.

En cas de «coup de pompe», vous pouvez toujours prendre quelques vitamines (MY44).

Si votre tension devient vraiment trop faible, vous pouvez utiliser la seringue d'atropine. Elle est à usage unique. Attention ! Elle provoque une augmentation très forte de la tension artérielle et du rythme cardiaque, et si vous l'utilisez sans que votre état ne le justifie, vous risquez la crise cardiaque.

LES DROGUES

La plupart d'entre-elles sont des excitants qui permettent de «tenir le coup». Elles font également augmenter la tension artérielle, diminuer la douleur et réduisent les états d'anxiété. Mais attention aux conséquences sur le mental et à l'overdose.

L'ALCOOL

Il a ses vertus. Il permet de lutter contre les coups de froid et apaise les comportements anxieux. Malgré tout, l'alcool fatigue l'organisme. Sachez apprécier et consommer avec modération !

LE CLIMAT

En fonction du climat, n'hésitez pas à changer souvent de vêtements, pour conserver une température aussi constante que possible sur le corps. Attention aux changements brusques de température (cavernes, déserts, ...). Une grippe est si vite arrivée et peut avoir de graves conséquences si elle n'est pas soignée à temps. Dès les premiers symptômes (toux, fièvre), prenez les antibiotiques référence ML44, ou, à défaut, faites un feu.

S'il pleut abondamment, couvrez-vous d'une combinaison imperméable. Faites de même si vous devez rester dans l'eau. Attention ! L'immersion dans une eau glacée peut être fatal.

Méfiez-vous du soleil et des grosses chaleurs. Si vous êtes victime d'une insolation, buvez beaucoup et prenez une aspirine (MU44). Quelques feuilles en guise de chapeau permettent d'éviter ce genre de désagrément !

LES SOINS

- *Les médicaments* : prenez des antibiotiques (ML44) pour lutter contre les infections. Les antalgiques font baisser la fièvre et soulagent la douleur.

N'exagérez pas avec ces médicaments, car ils peuvent provoquer des problèmes gastriques. Surveillez attentivement votre température (moyenne normale : 37°C), votre pouls (normal au repos : 60/70 pulsations) et votre tension (normales au repos : 13-8) -un degré de fièvre fait augmenter le rythme cardiaque de 18 pulsations-. Ce sont les indicateurs les plus révélateurs de votre état.

- *Simple plaie* : désinfectez la plaie et placez-y un bandage jusqu'à complète cicatrisation. Si vous n'avez plus de désinfectant, vous pouvez toujours utiliser de l'alcool.

- *Plaie infectée* : prenez des antibiotiques pour combattre l'infection.

- *Très grosse plaie* : quelques points de suture s'imposent. Au-delà de 1 litre de sang perdu, vous êtes en danger de mort. Mais les premiers troubles visuels, signes annonciateurs, apparaissent bien avant. Pour refermer la plaie, apposez un garrot en aval de celle-ci, effectuez une piqûre d'anesthésiant sur le membre concerné, désinfectez et recousez... N'oubliez pas de retirer le garrot !

- *Fracture* : Evitez de solliciter le membre atteint. Posez une solide attelle. Si la douleur est trop forte, vous pouvez vous injecter de la morphine.

- *Empoisonnement par venin* : La solution préventive consiste à s'injecter un sérum avant de passer dans les zones à risques. Les morsures provoqueront quand même des infections qui resteront bénignes. Sinon, vous pouvez utiliser l'aspirovenin et pomper alors le sang contaminé. Mais attention ! cette action doit se faire *immédiatement* après une morsure. Vous n'avez en effet que quelques secondes pour réagir. Autrement, placez un garrot en aval, et faites une piqûre de sérum sur la zone atteinte.

Si vous n'avez pas agi à temps, il faudra amputer le membre (voir plus loin).

Dans tous les cas, conservez votre calme, ne courez pas, afin d'éviter la propagation du venin dans le sang.

- *Gangrène* : Voilà ce qui peut arriver si vous ne soignez pas vos plaies. La seule solution est d'amputer le membre gangrené.

- *Amputation* : Il faut avoir le coeur bien accroché pour procéder à cette opération... Mais peut-on avoir le choix ?

Apposez un garrot. Faites une piqûre d'anesthésiant à l'endroit où vous allez couper. Tranchez le membre d'un coup sec : pour ce faire, utilisez votre couteau de survie qui est doté d'une scie. Désinfectez la plaie. Suturez. Retirez le garrot.

- *Paludisme (et ses dérivés)* : C'est la maladie la plus couramment contractée lors des explorations. Elle sévit surtout dans les régions marécageuses, et se traduit par des accès de fièvre intermittents, provoquant de violentes crises de tremblements. Cette maladie se traite par la quinine. Le mieux est d'en prendre régulièrement avant, pendant et après votre séjour.



BRASSICA OLERACEA.

RAPPORT DE MISSION

Promotion 2158

Mission d'admission à l'AWE

Elève-Officier : NIETZSCHE26

Planète : Inconnue, baptisée «Zarathoustra»

Type de mission : Survol général puis criblage (4 atterrissages et observation dans zones préalablement définies).

A. GENERALITES

- diamètre : 10000km
- système solaire : présence de 3 planètes satellites
- distance moyenne au soleil : 130 millions de km
- température moyenne au sol : 14°C
- Atmosphère : environ 4/5 d'azote et 1/5 d'oxygène. Cet air est donc viable pour l'être humain.
- constitution : la planète est recouverte à 80% par des océans. Peu de zones franchement habitables, je me suis intéressé à une portion de terre près d'un des pôles (81° M-AWE et 132° XZ-AWE)

B. CRIBLAGE DE LA REGION

La nuit ne dure que 4 heures. Le relief y est très contrasté. Il existe de nombreuses cavernes.

Mes observations ont été effectuées en 4 points, que l'on peut classer ainsi : forêt tropicale, marécages, massif forestier (conifères), steppes désertiques.

B.1. Forêt tropicale (Z4-9.1 M-AWE/Z3-5. XZ-AWE)

Température moyenne : 28°C

Pluviosité : normale

Présence d'un point d'eau. Cet endroit conviendrait parfaitement à une première implantation.

La flore est proche de nos jungles terriennes. Découverte d'un genre de Brassica géant, comestible.

Aperçu un style de cervidé herbivore et quelques rapaces.



MACROLEPIOTA
VENENOSA



MACROLEPIOTA
RHACODES



COPRINUS
COMATUS



RUSSULA
BABIA.



LYCOPERDON
PERLATUM

B.2. Les marécages (Z8-0.4 M-AWE/Z1-5. XZ-AWE)

Température avoisinant les 24°C.

Pluviosité : abondante ; climat brumeux

Flore dense.

Dans les marais prolifèrent des anophèles, beaucoup plus nombreux que dans la jungle. La quinine s'avère indispensable.

Rencontre avec des indigènes :

« Je ne vois que des femmes. Ce sont des guerrières et me reçoivent avec méfiance. Je leur donne une lampe, en signe de paix et d'amitié. Elles en sont émerveillées, et m'accueillent chaleureusement.

Elles habitent dans les arbres : il semble qu'elles redoutent un prédateur inquiétant. Elles élèvent une espèce de «stegosaurus» qui leur fournit un lait très riche. J'ai donné à cette peuplade le nom de «Vendredi», je me demande encore où j'ai pu trouver ce nom si ancien ! Je demeure une semaine chez les Vendredis et mets ce temps à profit pour leur apprendre les rudiments de notre langue. »

B.3. Le massif (Z9-7. M-AWE/Z3-8.1 XZ-AWE)

Température moyenne : aux alentours de 14°C.

La flore y est abondante, composée essentiellement de pinèdes. Découverte d'énormes *Cyana Scolimus*, excellents !

Un grand lac couvre la région. Je construis un radeau de fortune et explore cette étendue. Je découvre que le lac continue dans une grotte, sorte de glacier où règne une très basse température. J'ai aperçu un groupe de chevaux, en haut de la falaise surplombant le lac.

B.4. Le désert (Z7-7.5 M-AWE/Z8-6. XZ-AWE)

La température y est très élevée, pouvant atteindre jusqu'à 50°C. En revanche, la nuit, elle peut descendre jusqu'à 0°C !

Les zones à sables mouvants sont fréquentes.

Un volcan, toujours en activité, domine la région.

La flore se résume à des champignons géants, tous vénéneux, sauf quelques rares pieds de lépiotes.

Pas noté de faune particulière.

PROMOTION 2158

Prix d'Excellence

Trepliev1

Second Prix

Nietzsche26

et par ordre alphabétique.

Abélard39

Darwin5

Descartes122

Diogène48

Epicure92

Freud37

Hegel17

Hume60

Kant217

Marx49

Nina1

Pascal22

Pavlov95

Pythagore32

Schopenhauer26

Socrate19

Spinoza44

Théophraste7

MESSAGES PERSONNELS

Tu m'as battu
sur ce coup, camarade,
mais j'aurais pu remonter !
Nietzsche

Ton succès auprès des femmes m'a toujours
rendu malade. J'vois vraiment pas
c'qu'elles pouvaient te trouver.
Enfin, maintenant, tu ne vendras plus
marché sur nos plates-bandes.
So long.
Frédéric

J'ai toujours été supérieur
à toi au flingue... tâche de
ne pas l'oublier...
Paulov 95

Félicitations au major de la promo...
mais serait-il aussi bon dans des
conditions réelles ? - et dans d'autres
domaines ?..

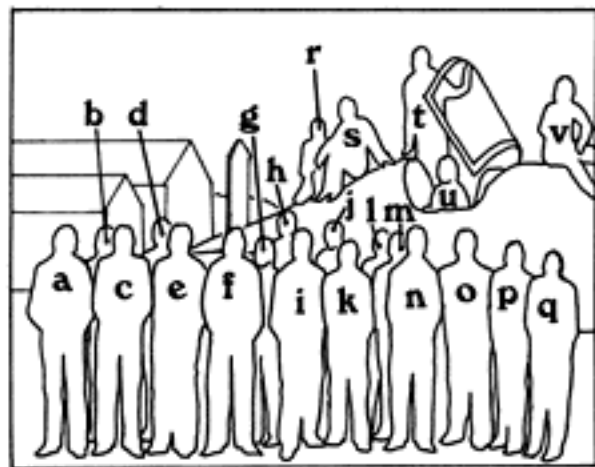
Ninas

Le plus important, c'est de
conserver la santé.
Bonne chance, sans long de ma.
DARWIN'S

Bon voyage.
Et chacun sa vie...
Socrate 19

J'aurais pu encadrer ta grande
vole fleur-jeton. J'aurais pour toi
qu'on ne se reconstruit pas dans
l'univers.
Diogene 48

Brou, bravo, bravo à toi !
Mais que d'émotions !.. Toutes
ces aventures m'ont bouleversé !..
Freud 37.



a)Diogène48 b)Pythagore32 c)Abélard39 d)Hume60 e)Socrate19 f)Epicure92 g)Nina1 h)Freud37 i)Hegel17 j)Shopenhauer26
 k)Descartes122 l)Nietzsche26 m)Théophraste7 n)Darwin5 o)Aistote440 -Rapporteur au S.I.- p)Platon625 -Président de l'AWE-
 q)Trepliev1 r)Spinoza44 s)Pascal22 t)Marx49 u)Pavlov95 v)Kant217

Offert à

Le Grenier du Mac

Par

Le Vieux Manuel