

SUJET : L'ACIP vous confie une mission : définir les frontières sur une planète qui vient d'être rendue habitable, pour préparer son peuplement.

TENEBRITER

À l'heure où la Terre était surpeuplée et où l'atmosphère devenait irrespirable, la découverte d'une exoplanète que la NASA a nommée TENEBRITER fut la bienvenue. Aussitôt, l'Agence spatiale lança la mission *Renaissance*, première mission de colonisation spatiale dans toute l'histoire de l'Humanité. En premier lieu, il fallut s'assurer que TENEBRITER pouvait accueillir les humains ; ainsi une équipe d'ingénieurs et de techniciens la rendit habitable au bout de plusieurs mois de travaux. Mais, restait un problème de taille, l'organisation du peuplement. Si sur Terre, nous vivions sous le régime des Etats, TENEBRITER était vierge de toutes frontières et toutes les nations voulaient envoyer un groupe de citoyens. Il était urgent de régler le problème, au risque d'une nouvelle guerre mondiale.

L'Agence de *Cartographie Inter Planétaire* chargea donc une équipe d'aller sur la planète afin d'en définir les frontières. Cette équipe, c'est moi, Georges Saquey, expert en cartographie et grand amateur des nouvelles technologies, qui la dirigeait. Elle était constituée des meilleurs dans les domaines du pilotage, de la cartographie, de la cuisine, de la médecine ou de la technologie mais aussi dans le domaine animalier avec des soigneurs et un vétérinaire. Car en effet, il faudrait emmener des animaux terriens pour avoir de la faune terrestre présente sur la planète. Des Rangers étaient également de la partie car les espèces marines de TENEBRITER étaient primitives et peut-être peu accueillantes. Une fois constituée, mon équipe dut faire face au premier problème : la construction de nos vaisseaux, le vaisseau mère et les deux frégates, militaire et animalière. Effectivement, ce projet coûtait énormément d'argent. Il fallut plusieurs débats, discussions et conventions pour convaincre les différentes nations de prêter leurs ressources, matériaux et ingénieurs. Puisque la mission touchait à la survie de l'humanité, les nations du monde acceptèrent les revendications et la construction put commencer.

Enfin, nous partîmes de la Terre pour un long voyage de deux ans au terme duquel nous nous postâmes au-dessus du pôle Nord de TENEBRITER pour y installer la première des spatio-portes. J'établis un plan en trois dimensions de la porte et le plaçai sur le bouclier énergétique naturel de l'exoplanète, ainsi les spatio-drones purent construire les portes nord et sud par simple copié-collé. Les portes étaient gigantesques, la construction prit trois jours. Passé ce délai, notre petite flotte entra dans l'atmosphère TENEBRITERRIENNE par le nord où nous établîmes la première base de descente vers le Deep-world, base qui fut également notre foyer en attendant que les drones construisent le dôme et l'assèchent pour commencer à construire Deep-City.

A la fin de cette période d'un an et demi où les pompes tournèrent à plein régime, le Deep-World fut enfin à sec et les quartiers universels étaient prêts à être bâtis. La construction suivit un plan précis, les premiers bâtiments qui virent le jour furent les Deep-towers, le centre névralgique des quartiers universels. Elles continrent des hôtels de quartiers équivalents aux mairies actuelles ainsi que des hôtels de luxe dans les hauteurs des tours. A l'intérieur de ces tours, entre le sommet du dôme et la surface de l'océan, se trouvaient des ascenseurs reliant le Deep-World et les TENEBRI-PORTS. Ces ports servaient d'attache aux bateaux de guerre et aux vaisseaux stellaires pour se déplacer sur la planète ou pour se défendre d'éventuelles attaques extratenebriteriennes. Les tours une fois élevées dans le ciel artificiel de Deep-City, il fallut donc construire les habitations qui auraient vue sur un faux ciel terrestre, le jour et sur des profondeurs abyssales, la nuit.

Les habitations furent construites dans les styles que l'on pouvait trouver selon les différentes régions sur Terre. Pour cela les différentes origines de l'équipage furent d'une grande aide car chacun donna son point de vue et son avis sur la construction et l'aménagement urbain des provinces. Ainsi, les quartiers asiatiques furent bâtis selon l'architecture siheyuan et les européens adoptèrent le style Renaissance et moderne, sans oublier les campagnes. Le quartier américain s'éleva de hauts immeubles, avec des rues sans virages, entouré de grandes étendues comme les USA mais aussi de montagnes artificielles. On créa des forêts tropicales comme dans les pays latins d'Amérique. Un troisième style chaleureux bien que doté d'un climat glacial viendrait sublimer ces quartiers en y ajoutant la touche Canadienne des pays du nord de l'Amérique.

Les animaux ne vivant habituellement pas dans des zones désertiques ou aux conditions extrêmes comme les pôles de TENEBRITER devaient être introduits dans des provinces artificielles, hors de Deep-City, convenant à leurs lieux de vie sur Terre. L'objectif était de retrouver la Terre, de la reconstituer, mais sans trouble pour la sécurité ou inconvénients pour les futurs habitants. TENEBRITER devait être le nouvel espoir de l'humanité.

Tout était prêt. Les infrastructures resplendissaient. On s'y croyait ! Mon équipe et moi-même nous nous promenions dans chaque quartier, comme des touristes découvrant les particularités de chaque pays sur Terre. J'étais fier du travail accompli mais un détail de grande importance restait à résoudre, la sécurité. En effet, si la vie pouvait s'épanouir au sein du Deep-World, la sécurité des quartiers et l'autorité des futurs sénateurs restaient à garantir, c'était une condition de réussite de la mission Renaissance. Il fallait inspirer ce sentiment aux habitants et techniquement l'instaurer. Aussi, nous mîmes en place des murs inspirés de la muraille de Chine, avec des passages contrôlés. Bien évidemment cela fut étudié pour ne pas donner l'aspect de prison en les intégrant dans les paysages. Ces murs, électromagnétiques, auraient la capacité de bloquer les objets, les substances, et autres choses susceptibles de troubler l'ordre public ou de causer un quelconque incident dangereux ou

destructeur. Les autorités de TENEBRITER ne voulaient pas empêcher la circulation des biens et des personnes, c'est pourquoi, l'accès d'un quartier à un autre se ferait grâce à des trains aéromagnétiques, mais en aucune façon par les airs. De toute façon, le dôme avait un effet repoussant, grâce à des ondes thermiques. On envoya les dernières informations à la Terre pour assurer du bon accueil des futurs habitants. Là-bas, on s'y préparait depuis des années.

Une vague d'immigration vers TENEBRITER commença, les plus audacieux, les plus aptes au voyage interstellaire, les solitaires en quête d'aventure, des familles cherchant l'espoir d'un avenir radieux, s'embarquèrent.

Notre travail accompli, tous, nous profitâmes dès lors, d'une retraite bien méritée dans les meilleurs hôtels des Deep-Towers que les citoyens nous offrirent gracieusement pour service rendu au peuple de TENEBRITER.