

LES AVENTURES DE BLAKE ET MORTIME

D'après les personnages d' EDGAR P. JACOB



# LA MACHINATION VORONOV

Yves Sente

André Juillard



BLAKE ET  
MORTIMER

# LA MACHINATION VORONOV

Scénario : Yves Sente

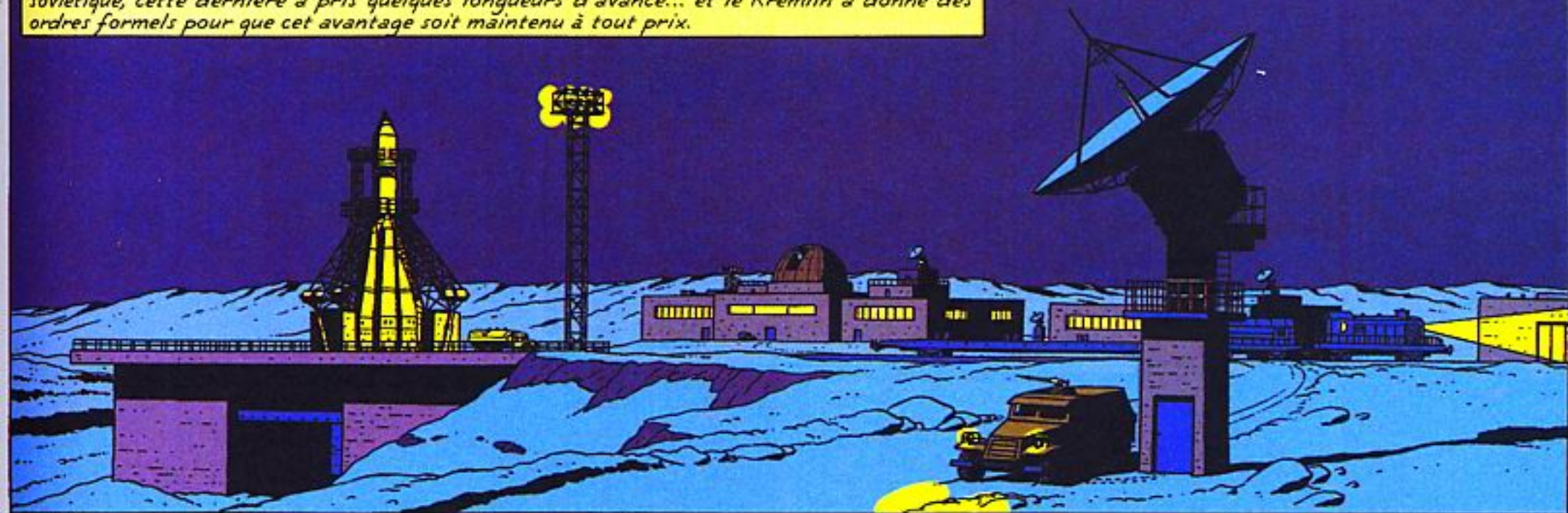
Dessin : André Juillard

Couleurs : Didier Convard



LES AVENTURES DE BLAKE & MORTIMER  
D'APRÈS LES PERSONNAGES D'E.P. JACOBS

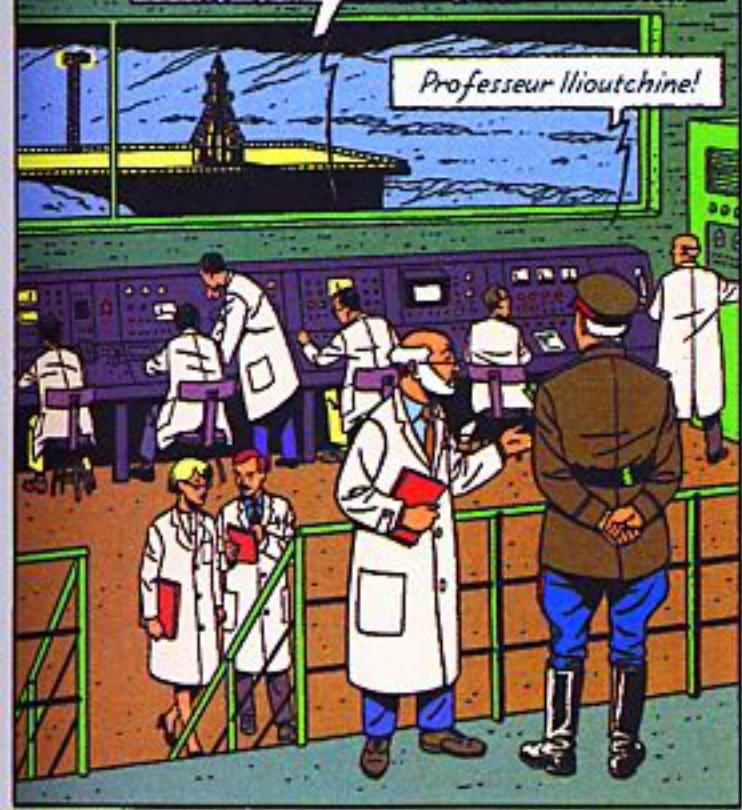
16 janvier, cosmodrome de Baïkonour, près de la mer d'Aral, dans le Kazakhstan soviétique. Alors que le jour va se lever, la base de lancement d'engins spatiaux est en effervescence. Dans la course effrénée pour la conquête de l'espace que se livrent les États-Unis et l'Union soviétique, cette dernière a pris quelques longueurs d'avance... et le Kremlin a donné des ordres formels pour que cet avantage soit maintenu à tout prix.



À l'intérieur de la salle de contrôle, l'atmosphère est tendue. La voix du professeur Ilioutchine trahit une colère à peine retenue...

Général Oufa! Je vous répète encore une fois que nos astronomes ont repéré ces derniers jours plusieurs pluies de météorites. Il faut absolument reporter ce lancement. Le risque est trop grand. Attendons une semaine et...

Professeur Ilioutchine!



J'ai rapporté vos craintes à Moscou, professeur. La réponse a été très claire : il est hors de question de retarder ce programme, ne fût-ce que d'une heure! Vous dirigez peut-être une équipe scientifique, mais je vous rappelle que le responsable des programmes, c'est MOI! Le sujet est donc clos. Mes équipes de surveillance de la région sont à leur poste. A vous de jouer!



Bien, je m'incline devant les ordres.



Camarade Gourou! Où en sommes-nous?

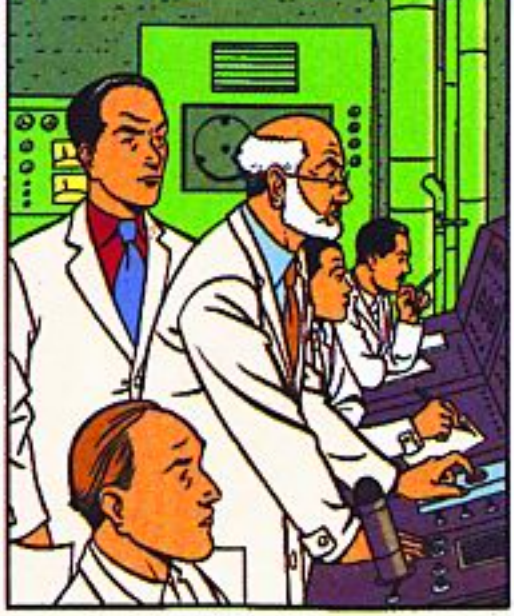
L'aire de lancement est évacuée, professeur. Tout est prêt.



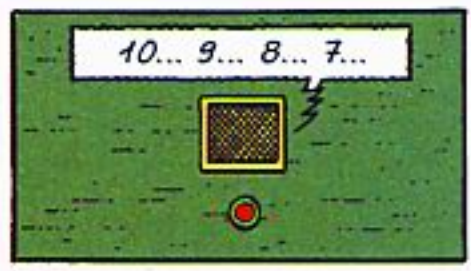
Parfait! Que chacun se mette en place. Je vais lancer le compte à rebours.



Priant intérieurement pour que la chance sourie à "sa" fusée et que le travail acharné de ces derniers mois soit couronné de succès, le professeur Ilioutchine presse fermement le bouton déclencheur de l'opération de lancement.



10... 9... 8... 7...



... 6... 5... 4... 3... 2... 1... 0!

