

# ASTEROÏDE

## L'univers d'Astéroïde

### Prologue

Ici commence l'histoire d'une planète menacée par un astéroïde mais...

Ixion, il y a 400 ans dans le système temporel terrestre. Quelque deux cents vaisseaux militaires et de transport surgissent dans l'espace d'Ixion. Les communicateurs des centres de contrôle spatiaux d'Ixion débitent un message plein de douleur et de peine : « La Terre est détruite... ». 2 ans plus tard, Ixion n'est plus la florissante colonie minière de jadis, mais elle est encore bien là, attendant inexorablement un destin terrible. Ce fléau venant du ciel qui a exterminé toutes les planètes colonisées par les humains tarde à venir. Depuis l'arrivée des derniers astronefs de la Terre, tout a changé : le manque d'approvisionnement en vivres, en énergie et en matériel se fait cruellement sentir. Des vaisseaux d'exploration ont bien été envoyés mais ils ne trouvèrent pas de planètes habitables et surtout plus « accueillantes » qu'Ixion. 20 ans après, la situation s'est encore dégradée, de graves problèmes internes menacent Ixion. Deux factions gouvernementales, issues d'anciennes compagnies commerciales d'exploitation de minerais, ont vu le jour et mènent une guerre froide pour contrôler les quelques ressources énergétiques de la planète. C'est le début d'une période de déclin, les satellites de communication tombent peu à peu en panne, les aéronefs spatiaux deviennent inutilisables, et les gens oublient peu à peu le danger qui les a unis jusqu'à présent. Les bases de missiles à fission sub-atomique qui ont été construites pour se défendre contre les astéroïdes destructeurs sont devenues les instruments de domination des deux nouveaux gouvernements de la planète. Pire encore, la folie des dirigeants pour le contrôle absolu de la planète les amène à pointer leurs missiles sur les bases "adverses", et non plus vers l'espace. Fort heureusement, aucun d'eux n'ose employer un missile sur Ixion, de peur que leur effet ravageur ne la détruise irrémédiablement. Après tout, jamais ce type de missiles n'a été employé sur une planète, même du temps de la période de crise de la civilisation terrestre. Quelques années plus tard, le peuple mourant de faim dans les cités bulles se soulève un peu partout sur la planète. Des émeutes font vaciller les gouvernements en place au point qu'une guerre civile au niveau planétaire éclate. Les derniers vestiges de la civilisation tombent les uns après les autres, les cités bulles se dépeuplent, les militaires se battent entre eux, le peuple s'entretue pour la nourriture. Cette crise dure des années pour aboutir au final à un monde sans loi et sans règle. Les bases de missiles sont peu à peu abandonnées ou mises hors d'usage, ceux les contrôlant ne sachant plus à qui obéir ni sur quoi tirer. Pendant plus de deux siècles, un monde post apocalyptique voit le jour : les routes sont sillonnées par des gangs motorisés combattant pour chaque gramme de carburant. Des groupes d'humains forment des camps armés qui leur servent de refuges contre les hordes de bandits qui se battent pour la moindre source de subsistance. L'histoire antérieure est peu à peu oubliée, les vestiges de ce passé étant en ruine. Le nom de la Terre disparaît des mémoires, il évoque un vague souvenir aux anciens et devient synonyme de croyance en un monde meilleur. Bien plus tard, quelques refuges deviennent des repères d'échange, de trocs, et des endroits sûrs et plus agréables à vivre. Puis des liens commerciaux et de défense commune se tissent entre plusieurs de ces refuges. Ces échanges permettent peu à peu de réorganiser le peuple et faire des découvertes technologiques qui améliorent la condition humaine. Les refuges se transforment en petites villes, puis en cités, on

chasse les gangs des cités bulles qui redeviennent des centres économiques et idéologiques. Ce développement sonne le glas d'une période sans nom que l'on cherche à oublier. Le peuple, qui aspire à un monde organisé dans lequel il peut s'épanouir, s'attelle à la reconstruction d'une planète civilisée : des voies de communications, des villes, des écoles et des institutions sont créées. Le développement technologique, certes lent, permet de rendre le monde plus agréable : l'énergie est à nouveau produite en quantité suffisante, des innovations voient le jour. Afin d'éviter tout retour en arrière des pouvoirs politiques émergent et rendent plus cohérentes les décisions de développement des cités. Pendant des dizaines d'années, l'humanité réapprend patiemment tout ce qu'elle a perdu, et Ixion vit une période faste. Seulement le commerce prend peu à peu une place de première importance et devient l'enjeu des pouvoirs en place. L'appât du gain commence à prendre forme dans l'esprit des gens. Les gouvernements locaux des cités bulles élargissent alors leur domination afin de contrôler plus de ressources, forment des alliances économiques et militaires. Une période de troubles s'annonce, des guerres inter-cités éclatent, des gouvernements tombent... Au bout de quelques années difficiles, la planète est partagée en trois blocs : la Grande Union (G.U), la Corporation (CORP), et la Confédération des Etats Libres (C.E.L). La G.U a su tirer son épingle du jeu en soumettant son pouvoir par la force. La CORP a plutôt soumis son influence en fédérant les cités bulles et éliminant les ennemis sur sa route par une armée nombreuse. Quant à la C.E.L, elle a vu le jour comme un rempart devant l'avidité des deux blocs. Toutefois c'est encore une zone de conflit, mais le gouvernement en place résiste grâce à une idéologie forte qui anime ses habitants : la liberté. La situation est maintenant stabilisée depuis plus de cinq décennies (avant que commence l'histoire). Un détail pourtant reste dans l'ombre : les bases de missiles à fission sub-atomique. Il va sans dire que ce fut aussi l'enjeu non nommé des guerres inter-cités, repris par la suite par la G.U et la CORP. Personne à part quelques militaires et dirigeants des deux blocs savent que ces bases appartiennent au passé. Il va sans dire que personne d'un côté comme de l'autre, n'a réussi à comprendre le fonctionnement et la technologie de ces missiles. Aux yeux du peuple, ce sont des instruments de défense top secret issus des recherches militaires. Les deux états se mènent donc une guerre froide qui stabilise la situation actuelle, l'un faisant croire à l'autre qu'il contrôle les missiles. Au cours de ces cinq décennies de guerre froide, la technique et la science ont évolué : l'énergie électrique est utilisée dans tous les domaines, les voies de communications hertziens permettent à chaque foyer de profiter de la radio et de la télévision, l'automobile fonctionnant à l'essence est un moyen de déplacement courant, le transport ferroviaire et aérien permettent de relier les cités-bulles et les villes principales mais cela reste assez marginal du fait du climat extrêmement rude de la planète Ixion (trop chaud et trop sec et trop de tempêtes). L'avènement du transistor a permis de créer des ordinateurs qui sont maintenant des outils de travail dans de nombreuses entreprises et dans les universités. Leur puissance ne cesse de croître (bien qu'assez limité au point de ne pas remplacer la télé) et il se miniaturise de plus en plus au point de devenir transportable (si on y met le prix!). Son importance est si grande qu'on en a fait une science nouvelle : l'informatique. Une récente innovation est la communication câblée continentale (la ccc) entre ordinateurs : il y a actuellement, dans chacun des deux blocs, une connexion générale entre les grandes institutions du type universités, gouvernement, bourses, sociétés d'informations pour les échanges de données et enfin l'armée qui l'utilise à des fins de communications stratégiques. La science évolue aussi rapidement. La relativité, théorie énoncée il y a tout juste soixante ans, est exploitée depuis dix ans à des fins militaires pour créer un engin dévastateur : la bombe atomique. Mais ils sont encore bien loin de pouvoir fabriquer ou même comprendre les bombes à fission sub-atomique qui équipent les anciens missiles... L'astronomie est une science à la mode, on s'interroge sur la formation de l'univers, son âge, l'existence d'autres êtres intelligents... Certains rêvent de faire des voyages interstellaires alors que jusqu'à présent on n'arrive même pas à se rendre dans l'espace. La seule technique acceptable utilise une ogive propulsée appelée missile et est encore au niveau de la recherche militaire top secrète. Un autre science à la mode est l'histoire d'Ixion qui est chargée de secrets et est faite d'incohérences d'après certains anthropologues. La théorie

actuellement acceptée est que l'espèce humaine a évolué jusqu'à sa forme actuelle formant des clans qui se sont peu à peu réunis dans des villes. Ils se sont développés techniquement sans atteindre le stade actuel d'évolution mais un événement de type climatique est survenu ce qui a engendré leur déclin jusqu'au renouveau actuel. Mais comme cette théorie ne satisfait pas tout le monde, certains ont trouvé des explications moins scientifiques au sein de sectes dont le nombre croît sans cesse. La médecine a aussi vu ses applications multipliées depuis que l'on a découvert l'existence de l'ADN. Par contre certaines applications scientifiques restent du domaine de la recherche fondamentale : les prévisions météo, le clonage, les applications de la mécanique quantique. Au niveau sociologique, l'art et la culture prennent de plus en plus d'importance pour la population car synonyme de loisirs. Enfin au niveau politique, la tension entre le G.U et la CORP maintient une stabilité intérieure, sorte de guerre froide, mais tout est sujet à un contrôle exacerbé des citoyens afin de se prémunir de l'espionnage. Tout irait bien au sein des deux blocs s'il n'y avait pas ces factions terroristes d'un autre âge qui martyrisent et pillent les petites villes. Comme le G.U et la CORP sont impuissant devant cet ennemi insaisissable, ils ont permis la création de camps de mercenaires qui louent leur service aux populations à risque en contrepartie de leur protection. Nos PJ vivent au cours de cette période, au sein de la G.U.

## Les éléments propres à l'univers d'Astéroïde

La Terre : planète d'origine de l'espèce humaine, elle s'est développée tout au long de son histoire techniquement, scientifiquement et surtout démographiquement. En 2012 du temps terrestre, une vague de chaleur mondiale fait fondre une partie des glaces des pôles et élève le niveau des mers de 48,6 cm. De nombreux territoires sont englouties, Amsterdam et Venise ont les pieds dans l'eau. En 2034, les dernières réserves de pétrole se trouvent dans le Golfe Arabo-Persique et dans la Mer Caspienne. C'est le début de la guerre de l'or noire qui fit des millions de morts. En l'an 2040, les scientifiques prévoient que la forte croissance démographique de la Terre va priver, dans une cinquantaine d'années, l'espèce humaine des ressources vitales à sa subsistance. Face à cet état d'urgence, les différents états, menés par l'Union Européenne, la Fédération des Etats de l'Amérique Nord et l'Alliance de l'Asie Orientale, unissent leurs connaissances. En 2043, ils créent pour la première fois un plan commun de recherches axées sur les voyages interstellaires afin de coloniser une planète habitable, Mars étant trop longue à terra former. Tous ces efforts aboutissent finalement à la découverte de la théorie de la contraction spatio-temporelle. D'après cette théorie, lorsqu'un engin spatial passe la vitesse de la lumière, il crée un espace contracté où le temps se réduit exponentiellement en fonction de la distance à parcourir. La première application voit le jour quinze ans plus tard en envoyant une sonde dans le système de Proxima Centauri. Celle-ci envoie alors un message en direction de la Terre à la vitesse de la lumière. Temps de réception : 4,2 années ! Le voyage de la sonde a donc duré moins d'un mois. C'est un espoir pour l'espèce humaine, le premier voyage interstellaire habité a lieu en 2063. Les résultats sont probants, on envoie des dizaines de vaisseaux d'exploration dans toutes les directions. La première planète habitable est découverte en 2066 et est colonisée en 2069. On l'appelle Destiny One. Peu à peu, on découvre des dizaines de planètes habitables qui se transforment en colonies terrestres. 2100 est le début d'une période faste pour la Terre, alors qu'on s'attendait au déclin de la vie sur Terre. Les colonies fournissent aux terriens tout leur besoin en nourriture et en énergie. Tout devait aller pour le mieux mais les colonies deviennent vite l'enjeu de grandes compagnies d'exploitation minière qui se livrent une guerre économique sans merci, au sens propre comme au sens figuré. D'autres part des guerres d'indépendance éclatent sur certaines planètes. Le Pouvoir Central, union de tous les états terriens, resserre alors son étau en établissant des gouverneurs et une armée d'occupation sur les planètes dissidentes. En 2193 on découvre Ixion, planète riche en minerai, surtout en tyrium, nouveau minerai qui prendra de l'importance dans la suite de l'histoire terrienne. Lorsque la

situation se stabilise en 2220, un événement tragique se produit. La planète Hangor 5 est frappé par un astéroïde surgit de nulle part. Sous l'effet du choc, la surface de la planète est littéralement pulvérisée, et la population périt instantanément ! La nouvelle se répand et un deuil sidéral est décrété la semaine suivante. Pourtant cela intrigue les experts en astrophénomènes qui n'avait pas prévu d'astéroïde croisant le voisinage de la planète Hangor avant au moins 20 ans. En 2222, un astéroïde non prévu est détecté dans le système de Chen'Su, se dirigeant là encore en direction de la colonie habitée. Un plan d'urgence est déclaré, et le gouverneur local ordonne d'envoyer un missile à tête nucléaire pour intercepter l'astéroïde. C'est un fiasco, ce dernier n'est pas affecté par l'explosion et il va pulvériser la planète de la même façon que pour Hangor 5. C'est le trouble sur Terre, les colonies ont peur et croient que c'est une nouvelle arme du Pouvoir Central. Celui-ci dément mais sa crédibilité est mise à défaut lorsqu'un journaliste met en avant que les deux planètes détruites étaient des planètes « à problèmes ». Puis vint l'année noire de 2223. En moins d'un mois, c'est au total plus de deux cent colonies qui sont détruites par des astéroïdes. Le pouvoir sur Terre vacille, les colonies demandent de l'aide militaire et surtout de quoi se défendre car les meilleurs missiles nucléaires, aussi puissants soient ils, sont incapables de détruire ou même de dévier un astéroïde. En effet, des études ont découvert que ces astéroïdes sont très denses et très véloces. Beaucoup plus que les astéroïdes "habituels" que les astronomes connaissaient jusque là. Les Hommes ont peur, ils se demandent qui s'en prend à eux, en fait c'est l'incompréhension totale. Des études militaires sont alors mise en place pour trouver un vaccin à ce fléau. Les chercheurs trouvent 2 ans plus tard leur salut dans un minerai qu'il exploitait pour produire de petites piles électriques : le tyrium présent exclusivement sur la colonie minière d'Ixion. Son importance avait été négligée jusqu'au moment où, par pur hasard, on décida d'effectuer de la fission nucléaire avec le tyrium. L'expérience effectuée dans les laboratoires militaires de la colonie Mandol réduisit en poussière un dixième de la planète ! Grâce au tyrium, on réussit à mettre au point des missiles à fission sub-atomique, rendue possible grâce au tyrium. Mais pendant qu'on s'acharne à concevoir et à construire ce nouveau missile, le nombre des colonies terrestres se réduit affreusement. Il ne reste qu'une poignée de planète lorsque la colonie Kiltar, future cible, est équipé de ce nouveau missile. La riposte ne se fait pas attendre, Kiltar envoie le missile de l'espoir qui atteint son but. Et là, miracle, lors de explosion de l'ogive sub-atomique, l'astéroïde est réduit en poussière ! Les autres astéroïdes visant les colonies restantes sont tous pulvérisés. En 2230, un astéroïde visant la Terre est détruit. Sur Terre, c'est la joie générale, tous les hommes pensent être sauvés de cet ennemi invisible. La quinzaine de planètes restantes, dont Ixion, commence à s'équiper de plusieurs silos de missiles à fission sub-atomique. Mais le répit n'est que de courte durée car en 2232 Kiltar est à nouveau la cible non plus d'un, mais de dix astéroïdes consécutifs ! Cinq astéroïdes touchent au but et la planète est transformée en poussière d'étoile. Méthodiquement, les colonies survivantes du premier raid ne résistent pas au pouvoir destructeur des astéroïdes qui arrivent en rafales. En 2233, il ne reste que la Terre et miraculeusement Ixion toutes deux fortement équipées de nombreux missiles. En juin 2233, un essaim d'astéroïdes est repéré dans le système stellaire au niveau de Neptune. Au total plus d'un millier de petits astéroïdes accompagnent une vingtaine d'astéroïdes plus massifs. Sur Terre c'est la panique générale, suivie d'une désorganisation complète. Le Pouvoir Central sait qu'il ne peut rien faire contre cette attaque, il ne peut simplement émettre l'hypothèse que l'agresseur était parmi eux pour les épier et mieux les exterminer en adoptant la meilleure stratégie d'attaque. Et cela a malheureusement réussi. Le 21 juin, au solstice d'été, l'essaim est au niveau de la Lune, qui est détruite sur son passage. La Terre envoie tout son arsenal militaire pour se défendre mais plusieurs astéroïdes passent au travers de ce barrage et c'est la fin du monde natal de l'Homme. Les survivants amassés dans les quelques 200 vaisseaux de transport et militaires se rendent sur Ixion, dernier monde d'accueil de l'humanité.

Ixion : colonie minière découverte tardivement en 2193. Elle ne possède pas de satellites naturels. Vu de l'espace elle ressemble à un boule ocre jaune avec une énorme tache bleu

correspondant au Grand Lac (qui est en fait une mer profonde). Son environnement est vivable mais le climat est difficile car plutôt sec et chaud, avec de fréquentes tempêtes de sables ou de poussières qui recouvrent toutes la planète. Malgré tout elle fut rapidement l'objet de convoitise des compagnies d'exploitation minière qui établirent, en plus des nombreuses villes de colons, de grandes cités-bulles (trente deux au total), centres administratifs et économiques, où la vie est plus confortable qu'à la surface de la planète. La découverte du tyrium en fit une planète de première importance lors des événements de 2220. Lorsqu'on découvrit l'importance de ce minerai nouveau (auquel personne ne s'intéressait jusqu'alors), Ixion vit sa population triplée par l'arrivée de nombreux colons et mineurs. Par la suite, elle fut le refuge des derniers survivants de la Terre. Pour se prémunir d'une attaque d'astéroïde elle compte à sa surface vingt sept bases de missiles à fission sub-atomique. Aucune attaque de l'espace arrivant, elle a suivi une longue période de déclin, puis un renouveau relativement récent (voir précédemment).

*Tyrium* : minerai nouveau de couleur gris terne, se trouvant exclusivement sur Ixion. On s'en servit au début dans des piles à combustibles de faibles voltages. D'apparence anodines, certains chercheurs furent intrigués par la composition de ses éléments sub-atomiques. Suite aux événements de 2220, des recherches plus poussées furent effectuées sur la fission du tyrium. Les expériences furent conduites dans un laboratoire militaire de la colonie de Mandol. Le résultat fut phénoménal car un dixième de la planète partit en fumée par la fission sub-atomique accidentelle de quinze kilos de tyrium. Par la suite la planète touchée en son sein se disloqua. L'armée accorda donc une importance accrue pour le tyrium et réalisa des missiles à fission sub-atomique à base de tyrium. Sur Ixion de nos jours, on se sert du tyrium dans les piles électriques. Tout le monde a oublié son importance capitale.

*La Grande Union* : état belligérant d'Ixion, il domine par une répression accrue mais cachée au yeux de ses citoyens (sorte d'empire soviétique). Le maintien de son pouvoir se fait par la force et grâce une armée forte du point de vue technologique. Ses frontières sont communes avec le C.E.L, la CORP et le Grand Lac. Elle possède dix cités-bulles remises en état et surtout quinze bases de missiles. Onze bases sont "opérationnelles", une est « éteinte » et trois hors d'usage car le centre de contrôle est détruit. Toutefois la technologie utilisée dépasse les compétences de la G.U. Ils savent simplement que les missiles sont programmés pour détruire d'autres bases mais certains de leurs missiles vise une base de la G.U ! Ils n'arrivent pas à interpréter le langage utilisé et savent seulement sur quel bouton appuyer pour déclencher la mise à feu des missiles. Le chef des armées actuel le général Yanuss.

*La Corporation* : autre superpuissance d'Ixion, son annexion au pouvoir s'est faite grâce à de multiples alliances. Au final, il ne reste qu'un pouvoir central. Elle est constitué de vingt cités-bulles et de douze bases de missiles. Son armée possède beaucoup d'hommes à défaut d'être aussi techniquement avancée que la G.U. Le chef des armées est le général Garisk.

*La Confédération des Etats Libres* : comme son nom l'indique, elle regroupe deux cités-bulles et de nombreuse villes désireuses de rester indépendantes vis à vis des deux blocs. Ses frontières bordent le Grand Lac, la G.U et la CORP. Sa petite armée et son impressionnant réseau d'espionnage lui permet de ne pas tomber sous le joug des deux superpuissances qui l'harcèlent sans cesse. Le C.E.L souhaite s'approprier un missile afin de posséder la technologie lui permettant de se rendre totalement indépendante (du moins le croit-elle).

*Les bases de missiles à fission sub-atomique* : au nombre de trente deux répartis sur toute la planète, elles possèdent chacune trois missiles. Vingt ans après la destruction de la Terre et le flou qui s'ensuivit (voir prologue), les missiles ont été reprogrammés pour détruire d'autres

bases appartenant à la faction adverse. Puis elles ont été abandonnées, ou mises hors d'usage. Les bases sont construites sur un modèle standard : le bunker, de forme hexagonal et de 3 mètres de hauteur et qui possède une parabolite sur le toit, donne accès à trois niveaux souterrains. Le niveau -1 sert d'habitat et de centre d'entraînement, le niveau -2 sert de niveau de sécurité et le niveau -3 est le centre de contrôle. Ce niveau possède un escalier qui amène à une salle des archives et à des couloirs menant aux quatre silos. La base est reliée au ccc (communication câblée continentale) ce qui permet d'avoir accès aux données militaires de la G.U. Elles sont faites d'un matériau inconnu sur Ixion qui constitue un blindage très résistant et la salle de contrôle est au niveau hardware et software très avancée techniquement (mais tout ceci est top secret). Toute la technologie se trouvant dans ses bases est extrêmement avancée, et a été oubliée pendant la période de troubles d'Ixion. Quant aux missiles, ils mesurent 100m de haut, l'ogive pèse 100 tonnes.

Les astéroïdes : petites planétoïdes dont les dimensions vont de 1 à 1000km. Formant généralement des ceintures autour d'un soleil, on les croyait sans danger avant les événements de 2220. En fait, les astéroïdes sont à la base de la technologie extra-terrestre (on en reparlera bientôt). Ils servent soit d'armes offensives soit de vaisseaux de transport. La seule différence entre les deux types est que le vaisseau de transport est massif, moins véloce que l'astéroïde de combat et il possède un bouclier énergétique de protection. Ils voyagent à plusieurs fois la vitesse de la lumière jusqu'à arriver au fin fond du système stellaire, où ils décèlent brusquement pour atteindre une vitesse infraluminique mais quand même élevée. Seuls les missiles à fission subatomique peuvent les détruire. Les astéroïdes d'assaut viennent tout simplement percuter la planète et ils pulvérisent la surface. Les astéroïdes de transport possèdent des armes de bombardements terrestres, à savoir des petits astéroïdes qui sont largués du vaisseau afin de détruire un objectif fixe au sol (des citées bulles par exemple !).

L'astrophénomène : science nouvelle sur Ixion étudiant l'ensemble des phénomènes spatiaux agissant sur les objets célestes. Bien que comprise dans son ensemble, cette science garde tout de même une partie de son mystère car certains phénomènes gravitationnels et électromagnétiques sont encore mal compris. Un exemple fameux fut l'épisode de la satellisation de Cork 4 : Cork 4 était un astéroïde de 800 km de diamètre qui était sorti de la ceinture d'Hilgard. Sa nouvelle trajectoire devait croiser la géante gazeuse Cork. Les modèles actuels de trajectographie avaient prédit que l'astéroïde ferait un rebond gravitationnel qui le projeterait vers l'espace profond. Mais il fut tout autrement, il fut en fait attiré par la forte attraction gravitationnelle de Cork et devint le satellite Cork 4. Personne, mis à part le docteur en astrophénomènes Sibélius, avait pensé cet épisode envisageable au vu des connaissances et des théories actuelles, c'était mathématiquement impossible ! C'est ainsi que le docteur Sibélius acquit ses lettres de noblesse. Par la suite on affina les modèles de trajectographie avec une meilleure prise en compte des astrophénomènes. Des relevés astronomiques, qui s'effectuent sur les quelques observatoires d'Ixion (quand ceux-ci peuvent observer quelque chose, ce qui reste très difficile du fait du climat déplorable d'Ixion !) ont montré que ces modèles sont des références du genre, jusqu'à preuve du contraire...

L'informatique : science qui prend de jours en jours plus d'importance sur Ixion, elle n'en reste pas moins limitée. Les systèmes d'exploitation avec interface graphique ont fait leur apparition sur le marché il y a tout juste 5 ans. Les ordinateurs sont d'une puissance limitée mais en accord avec les besoins actuels des laboratoires de recherche ou des industries. D'autre part la miniaturisation a permis la commercialisation d'ordinateurs portables. La plus grande évolution est la Communication Câblée Continentale (la ccc) qui relie tous les ordinateurs des grandes institutions (universités, bourses et banques, gouvernement et armée) entre eux et qui permet l'échange de données (sorte d'Internet primitif).

Les citées-bulles : ce sont des villes protégées par un énorme dôme transparent. Bien que plus personne ne se pose la question de qui a bien pu les construire (elles étaient là bien avant eux), leur technologie dépasse les connaissances actuelles en matériaux et en structures. Elles permettent notamment de protéger ces habitants des fréquentes tempêtes de sable d'Ixion.

Les entités exogènes : aucun humain ne connaît leur existence, cependant au vu des événements de 2220, l'hypothèse d'extra terrestre infiltrés parmi l'espèce humaine ne fait aucun doute. En fait les entités exogènes sont présentes dans la galaxie depuis plus longtemps que l'aube de l'humanité. Depuis la création de l'univers, l'espèce dominante est les Ryloths. Ils ont su imposer leur civilisation dans la galaxie en tuant dans l'œuf toutes espèces en voie de développement. Leur principale qualité est la patience et des décisions longuement réfléchies. En fait, ce qu'il faut comprendre, c'est que le temps est une notion vague dans la pensée Rylothienne. A titre d'exemple une décision d'urgence extrême prend au moins deux ans (à l'échelle terrestre) à prendre forme. La base de leur technologie est la maîtrise de l'énergie contenue dans le tyrium. Les Ryloths sont divisés en plusieurs clans qui se livrent une guerre économique d'influence sans merci. Dans la société Rylothienne, le pouvoir est détenu par le clan le plus riche qui soumet alors les autres clans. Les rivalités inter-clans sont nombreuses et il n'est pas rare de voir des alliances se créer afin qu'un clan en détrône un autre. Depuis quinze millions d'années, c'est le jeune clan Vaxar qui est au pouvoir. Ces derniers milliers d'années, un clan rival, celui de Khalu, est sur le point de les détrôner, ceci grâce à la récente découverte d'une planète regorgeant de tyrium. Afin de maintenir son pouvoir, le clan Vaxar doit absolument rechercher un gisement de tyrium conséquent (d'où l'enjeu d'Ixion !). Afin de conserver leur suprématie au sein de la galaxie, les Ryloths envoient des élus qui espionnent le développement d'espèces inférieures en transmettant leurs informations par des comlinks ultra sophistiqués. Ces élus, en faible nombre, sont en fait des Ryloths dégénérés qui peuvent quitter leur enveloppe charnelle pour s'établir dans le corps d'une autre espèce et ainsi passer de corps en corps. Cette particularité s'appelle le transfert corporel. Ce transfert s'effectue généralement en deux heures et nécessite le contact permanent des deux corps subissant le transfert. C'est à chaque fois une expérience douloureuse car l' élu frôle la mort de très près et a peur de ne pas se réveiller dans un autre corps, ce qui arrive de temps en temps d'ailleurs... Le moyen de transport de prédilection des Ryloths sont les astéroïdes qui sont creusés et construits de l'intérieur, et transformés en vaisseaux de tout genre. Pour une force d'invasion, ces astéroïdes sont massifs et sont dotés d'un bouclier de protection électromagnétique ainsi que de petits astéroïdes qui servent pour le bombardement planétaire. Pour une force d'exploration, les astéroïdes font quelques kilomètres de diamètre et ils s'écrasent sur la planète objectif, ils deviennent alors inutilisables. Pour ces deux types d'astéroïde, les Ryloths restent en hibernation pendant tout le trajet. Mais en fait, à leur échelle cela représente une simple nuit de sommeil. Pas besoin donc de systèmes compliqués de cryogénéisation. Pour les astéroïdes de combat, ce sont des astéroïdes très denses et très véloces, ce qui libère une énergie cinétique incommensurable au moment de l'impact. Au moment du scénario, la situation est très tendue entre les clans Vaxar et Khalu.

## Le déroulement du jeu

### Plantage de décor

Le Dr. Sibelius est un expert en astrophénomènes, et un scientifique de grand renom sur Ixion. Un jour, il repère un objet céleste étrange dans le système solaire d'Ixion. En fait les observations montrent que c'est seulement un simple astéroïde, seulement Sibelius remarque qu'il va trop vite pour un astéroïde ordinaire. Sibelius en profite pour mettre en application sa dernière théorie, qui fait appel aux fluctuations chaotiques du champ gravitationnel, pour prévoir la trajectoire dudit corps céleste. Pour ce faire, il fait appel à son « fils adoptifs » informaticien, Timothy Vellar, pour faire tourner l'algorithme tiré des dernières recherches de Sibelius (algorithme qui est toujours en phase de validation). Et là, stupéfaction, le programme de Vellar dit que l'astéroïde va entrer en collision avec la planète ! On refait les calculs, on vérifie le programme, on le refait tourner plusieurs fois, avec une précision de calcul supérieure, mais toujours le même résultats : l'astéroïde va bel et bien entrer en collision avec la planète dans à peine 3 semaines.

Sibelius alerte donc la communauté scientifique lors d'une conférence à grande échelle, pensant que les militaires pourront faire quelque chose avec leur (trop !) puissant armement. A son grand désarroi, il n'est pas pris au sérieux. Sa théorie sur les fluctuations chaotiques du champ gravitationnel est remise en question. D'après les calculs faits grâce aux théories classiques, les autres astronomes prévoient que l'astéroïde en question passera à plus de 500000 km de la planète. Sibelius insiste, mais il est hué, discrédité. Persuadé que sa théorie et ses calculs sont exacts et qu'il faut faire quelque chose pour le bien d'Ixion, Sibelius, avec l'aide de Vellar, élabore un plan pour sauver le monde.

Timothy Vellar, qui s'est introduit frauduleusement dans les systèmes informatiques de l'armée de la G.U, sait que cette dernière possède des bases de lancement de missiles d'une taille phénoménale, faisant appel à une technologie inconnue. Il découvre que l'une d'entre elles est "éteinte" et non-opérationnelle. Des scientifiques tentent de comprendre le langage parlé par les machines qui s'y trouvent, mais leurs recherches piétinent. Qu'à cela ne tienne, Vellar pense qu'il trouvera tout seul (cependant personne est au courant que la base est inopérante à part Sibelius). Ces scientifiques militaires sont tous des incapables à ses yeux car il est vrai que Timothy est un véritable génie en informatique. En plus, comme elle n'est pas opérationnelle, les militaires pensent qu'elle est moins importante, et donc elle est moins bien gardée. Vraiment quels abrutis ces militaires !

Sibelius réunit donc une certaine somme d'argent (grâce à Timothy qui craque les systèmes de sécurité de quelques banques), et engage une bande de mercenaires pour prendre d'assaut la base. Ensuite, Timothy devra mettre en route la base, et grâce aux calculs de Sibelius, ils pourront envoyer un missile pour intercepter l'astéroïde, et Ixion sera sauvée. Un plan imparable.

Le colonel Kell Tyers est chef d'une bande de mercenaires, et se voit proposer par Sibelius cette mission peu ordinaire. Devant la somme d'argent proposée, il accepte de bon cœur. Enfin, c'est ce que croit Sibelius. En fait, Tyers est un des membres du tentaculaire réseau d'espionnage de la Confédération des Etats Libres. Cet amalgame contre nature de cités et de zones rurales s'est formé en réaction à la formation des deux grands blocs. Il fait un peu figure de tiers-monde dans cette guerre froide. Or, la C.E.L ne désire qu'une chose en ce moment : acquérir un de ces fameux missiles. Pour Tyers, qui d'ailleurs ne croit pas vraiment à cette histoire d'astéroïde meurtrier (mais qui sait ce que l'avenir nous réserve !), c'est l'occasion rêvée de récupérer un de ces fameux missiles. Comment faire ? Il y a trois missiles, un seul devrait suffire pour leur

astéroïde. Mais comme il faudra faire des tests ou bien montrer à la G.U qu'il maîtrise bien cette base, Tyers pense proposer un coup d'essai en envoyant l'ogive désamorcée dans le Grand Lac. Qui sera immédiatement récupérée par des agents de la C.E.L. Une affaire en or.

Pauvre Tyers ! Ce qu'il ne sait pas, c'est que son groupe de mercenaires est infiltrée par deux cotés. En fait, ces deux plus fidèles lieutenants sont des agents extérieurs. Le premier, Callaghan, est membre d'une secte prêchant l'apocalypse. Ils croient en une mythologie bizarre qui mêle fin du monde et rédemption. Ce dangereux individu pourrait bien tout faire sauter, ou bien croire que l'astéroïde est un cadeau du ciel qu'il faut accueillir à bras ouverts. Quant à l'autre, le Lieutenant Wilkis, c'est un extraterrestre Ryloth (en fait c'est un élu)... qui a pris possession du corps de Wilkis il y a peu de temps, justement. Cet extraterrestre est en fait arrivé par Astéroïde sur la Terre en 1908 à Tunguska. Devant la progression technologique "frénétique" des humains, il a alerté ses supérieurs (du clan Vaxar), qui ont décidé d'éliminer ces humains qui progressaient trop vite. Ce qui a amené à la destruction en règle des colonies humaines évoquée plus haut. Mais il fallait épargner Ixion, qui abritait le précieux tyrium. Le Ryloth se retrouve donc sur Ixion, dernière colonie humaine, afin de continuer sa mission d'observateur et attendant que ses congénères viennent pour prendre possession de la planète pour exploiter ses ressources en tyrium. Et puis il apprend un jour qu'un certain Sibelius a découvert un astéroïde un peu trop rapide qui doit impacter la planète. C'est sûrement eux ! Mais il apprend aussi (car c'est un expert en collecte d'information) que Sibelius va engager un groupe de mercenaire pour prendre une base et l'utiliser pour intercepter l'astéroïde. Mince alors, l'élu ne pensait pas que les humains seraient capables d'apprendre à les réutiliser d'ici que l'astéroïde arrive. Vraiment trop rapides, ces sales bestioles ! Donc, il prend possession du corps d'un des hommes de Tyers pour être présent et empêcher, le cas échéant, que l'astéroïde soit détruit. Mais il va falloir agir furtivement car personne ne doit apprendre son existence.

Le scénario commence quand le commando arrive au pied de la base. Voilà, le décor est planté pour une situation... explosive !

### Concept général du scénario

Toute la première partie, c'est de la poutre réaliste dans la base pour atteindre le centre de commandement. Normalement, il doit rester uniquement les cinq PJs à la fin et le docteur Sibélius (PNJ): Tyers et ses deux lieutenants, le sergent Korval et Tymothy Vellar. Mais je laisse à Yodaï le soin de vous décrire (plus loin) cette partie, et passons directement à la suite.

Les cinq PJs se sont barricadés au dernier sous-sol, dans la salle de contrôle. Ils seront tranquilles jusqu'à la fin, et on va donc avoir droit à un huis-clos plutôt stressant (du moins il faut le faire sentir).

Les PJs ont des objectifs un peu antagonistes. Pour Sibelius et Vellar, pas d'ambiguïté, il faut détruire l'astéroïde point barre. A noter que Vellar est un personnage stratégique, car il est seul à savoir utiliser les systèmes informatiques de la base. Il est seul à pouvoir reprogrammer les trajectoires, mais n'importe qui peut appuyer sur le bouton de mise à feu ou d'autodestruction. Lui et Sibélius pourront également fouiller dans les archives et découvrir la véritable nature des astéroïdes. Vellar est très proche de Sibélius (pas de trahison possible), il attend toujours le feu vert de Sibélius avant de faire quoique ce soit.

Pour le colonel Tyers, la situation est un peu plus tendue. Une fois que la salle de contrôle est... sous contrôle, les scientifiques n'ont plus besoin de lui et sa mission est terminée. Donc, il n'est pas trop en mesure de leur donner des ordres. S'il tente d'imposer ses volontés, ses lieutenants pourraient se douter de quelque chose de louche (c'est une espion rappelez-vous, et ses mercenaires ne sont pas au courant). Il doit donc convaincre les scientifiques qu'il faut tirer un

coup d'essai, pour tester les missiles ou pour montrer aux grandes puissances qu'ils ont le contrôle, et qu'il faut envoyer l'ogive dans le Grand Lac ! S'il parvient à faire ça, il a gagné (du moins le croit-il).

Pour le sergent Callaghen, l'artificier, c'est difficile. Ses mythes sont assez confus, il n'a pas d'ordre clair de sa hiérarchie. Donc, il pourrait par exemple appuyer sur le bouton d'autodestruction et tout casser, envoyer un missile sur une base "ennemie" et déclencher l'apocalypse. Quant à l'astéroïde, il peut penser qu'il s'agit de la rédemption venue du ciel et qu'il ne faut pas la détruire. Globalement, ils mettra des bâtons dans les roues des scientifiques. En fait il faut que se personnages soit dans le flou le plus total. Pour redirigé ses objectifs, le MJ peut le mettre en transe pour lui dire ses instructions (venant de son supérieure ?).

Pour le lieutenant Wilkis, c'est encore pire. Il n'est qu'un simple lieutenant, avec les capacités physiques d'un être humain, et ne peut pas prendre le contrôle de la base pour lui tout seul. Si l'astéroïde est envoyé par le clan Vaxar, il doit empêcher sa destruction. C'est vrai qu'ils sont protégés par des boucliers, mais tout de même ces missiles sont vraiment puissants. Si l'astéroïde est envoyé par le clan Khalu, alors là il faut lui péter la gueule ! Comment savoir qui l'a envoyé ? Si c'est le clan Vaxar, il enverra sûrement un message, mais au dernier moment. Si c'est un vrai astéroïde (improbable mais il ne faut pas écarter l'hypothèse), alors il faut le poutrer, car si la planète est perdue le tyrium sera perdu ! Dernière possibilité, si c'est un astéroïde de combat, il faut le laisser impacter la planète. Les Ryloth l'ont envoyé, ils ont leurs raisons, et Wilkis ne doit pas interférer (pour lui sa propre vie n'a aucune valeur aux yeux des décisions du clans).

Le sergent Korvall, le sniper de service, quand à lui veut venger son frère mort sous les coups de l'armée de la CORP. Cette mission est un aubaine pour employer les grands moyens contre la CORP, en leur envoyant comme cadeau un joli petit missile dans leur face. Mais il faut jouer de finesse car aucun personnage n'a d'intérêt à le faire. En plus il va falloir forcer le petit Timothy à programmer les missiles dans le bon sens. Korvall n'est pas fou, un peu psychotique certes mais avec une envi exacerbé de vengeance.

Tout l'intérêt du scénario va donc se trouver dans les intérêts antagonistes des persos, et dans la lutte psychologique et/ou physique qui se jouera entre eux . Le stress montera d'heure en heure car les persos ne sauront pas la vraie nature de l'astéroïde. Il y aura une longue période où chacun aura des doutes, à la fois sur l'astéroïde et sur les autres persos. D'où le stress et la tension. Le maître mot est **l'INCERTITUDE**. Tout doit être fait pour que les joueurs ne sachent pas de quoi il en retourne. Il pourra se passer plein de choses, il y a mille déroulements possibles différents.

En ce qui concerne la fin, le concept est de faire tourner les joueurs en bourrique. En effet, le MJ n'a pas à décider à l'avance de la nature de l'astéroïde. Il se passera toujours à peu près la même chose, mais cela s'expliquera différemment selon les natures différentes de l'astéroïde (this will be discussed again later). Le MJ peut décider presque au dernier moment de la nature de l'astéroïde (un vrai qui impacte, un vrai qui passe à coté, un Vaxar, un Khalu, un astéroïde de combat..). Le plus amusant est de choisir celui auxquels les persos s'attendent le moins !

## Evènements possibles

RQ : les scénaristes déclinent toutes responsabilités à la façon dont va se dérouler le scénar.

Ce qu'il faut comprendre c'est qu'il peut se passer mille choses.

### 1) La Baston

Certains joueurs voudront buter tout le monde dès le début. N'hésitez pas à rendre les gens plus résistants que nature, histoire qu'il y ait des blessés mais pas des morts. En cas de lutte entre les persos, on peut, mais ce n'est pas obligatoire, les départager au dés (mais c'est le MJ qui effectue un tirage secret). Pour les phases de combats entre PJs, Tyers a le droit à 2D6, Wilkis 1D6+2, Callaghen et Korvall 1D6, Vellar et Sibélius 1D6-2, c'est le plus grand tirage qui remporte le combats. Le MJ ne doit pas avoir de remords à tuer un PJ pour la simple et bonne raison que le docteur Sibélius (PNJ) est un personnage de remplacement au premier PJ mort.

### 2) Les Archives

Vellar ou Sibélius essaieront de les consulter. Elles contiennent des tas de documents relatifs à la période pré-apocalyptique. Notamment : documents historiques sur les colonies, sur Ixion, sur les astéroïdes. Il pourra comparer, par exemple, la vitesse des astéroïdes de combat avec celle de l'astéroïde présent (selon ce que vous avez décidé, n'oubliez pas qu'un astéroïde de transport va moins vite). Il pourra aussi découvrir l'importance du tyrium, la puissance réelle des missiles qu'ils ont sous la main, et ce pourquoi ils ont été conçus.

Le bras manipulateur pourrait tomber en panne au moment opportun, pour qu'ils n'en sachent pas trop. De plus l'accès au données n'est pas immédiate, il faut un temps de traitement de compilation des données.

### 3) La Lutte d'Influence

Tyers essaiera de garder tout son contrôle. Il pensera qu'il aura l'appui de ses lieutenants, ce qui ne sera évidemment pas le cas ! Les scientifiques n'accepteront pas qu'il dicte sa loi, et ses lieutenants se rebelleront dès qu'ils penseront que leurs intérêts sont antagonistes avec les siens.

### 4) Les délires de Callaghen

Le taré de service est un élément dangereux. Il pourra, par exemple, appuyer sans crier gare sur le bouton de mise à feu, pour envoyer un missile sur une base adverse et déclencher l'apocalypse. Mais les autres pourront appuyer sur le bouton d'autodestruction (qui détruit l'ogive mais ne provoque pas d'explosion sub-atomique). Il pourrait aussi appuyer sur ce bouton (autodestruction) pour empêcher un missile d'atteindre sa cible. Pas de chance, un système de sécurité bloque ce système d'autodestruction si le missile est trop proche de la surface. Il peut aussi péter les plombs sous l'effet du stress et tirer sur tout le monde (ben oui, il est un peu instable mentalement).

### 5) Les délires de Wilkis

Alors lui, il peut faire plein de cakeries. Il peut faire comme l'autre, tenter de détruire les missiles. Il peut essayer de passer dans un autre corps, mais ce n'est pas possible (il faut que cela soit clair dans son esprit!). Il peut raconter n'importe quoi à Callaghen pour renverser le colonel. Il peut buter Vellar pour que personne ne puisse plus utiliser quoi que ce soit. Il peut appeler le vaisseau spatial et leur dire "Ici Houston, on a un problème". Il peut se débusquer et dire aux scientifiques que les extraterrestres existent et qu'ils viennent pacifiquement, ils le croiront peut-être, ces idiots (n'oubliez pas qu'il méprise les humains). Si le joueur est trop impulsif, faites lui bien comprendre que les Ryloths ne prennent jamais de décision dans la précipitation, qu'ils ont une patience à toute épreuve.

Bref, soyez prêts à gérer toutes les combinaisons possibles d'actions des joueurs, le but étant bien sur que le maximum d'entre eux reste en vie à la fin, et que les possibilités des joueurs soient encore grandes à la fin. Parce que s'ils n'ont pas de décision à prendre, pas de choix à faire, ils ne stresseront pas.

#### Résumé du déroulement du scénario

On va diviser en trois parties possibles : les trois missiles de la base.

Pour le premier, c'est pas trop difficile. On envoie le truc avec l'ogive désamorcée, qui retombe pile dans le Lac si Tyers a bien joué. Mine de rien, il s'est déjà passé du temps et la tension est forcément montée d'un cran.

Pour le deuxième, ça se corse. Sibelius et Vellar utilisent les ordinateurs pour calculer la meilleure trajectoire. Celle-ci implique qu'il faut attendre un certain temps avant la mise à feu. L'astéroïde est trop loin et va trop vite pour une interception précise. Il faut donc patienter un peu plus, et la tension monte encore. Les deux lieutenants vont sûrement en profiter pour mettre à exécution certains des délires mentionnés plus haut. Enfin, il est lancé. Il atteint son but, mais... oh stupeur, l'astéroïde est toujours là. Il a un peu dévié. Il faut savoir que les instruments d'observation spatiale sont merdiques (et en plus, il y a une tempête qui fait rage dans la haute atmosphère en ce moment, et qui durera plusieurs jours) et donc qu'il est difficile de voir si le missile a explosé au bon endroit.

Là, un doute monstrueux s'installe chez tout le monde. Plusieurs possibilités : c'est un astéroïde de base, et la trajectoire était mauvaise et le missile a raté sa cible. Il faut refaire les calculs et envoyer le dernier. Ou bien, c'est un astéroïde de transport, et le bouclier a encaissé le choc. C'est peut-être aussi un message de Dieu que les hommes ne peuvent pas arrêter. Ou alors c'est quelque chose d'inconnu jusqu'alors. Que faire ?

Pour le troisième, la tension est à son comble. Comme l'astéroïde a dévié (le système de surveillance de la base l'indique), il faut refaire les calculs de trajectoire. Ça prend du temps, alors que l'astéroïde avance vite, et pendant que les machines tournent la tension monte encore. Les deux lieutenants vont sûrement faire des tas de cakeries pendant ce temps.

Ensuite, c'est libre. On arrive à trente minutes de la fin, et le MJ peut décider de la nature de l'astéroïde. Selon les cas, l'astéroïde pourra avoir une trajectoire plus ou moins délirante. S'ils envoient le dernier missile à temps, ils ont gagné (quelque soit sa nature, l'astéroïde est détruit). S'ils tardent trop, ça marchera pas, mais il y a plein de fins possibles, à la guise du MJ.

RQ : - les PJs peuvent relancer leur programme de calcul de trajectoire (via le portable de Timothy) afin de confirmer la position de l'astéroïde mais ceci prend au moins 3 heures.  
- l'histoire commence à 24 heures de l'impact....

## Le scénario

Etape 1 – Invasion de la base de base (1h15 à 2h30 selon les équipes)

### Entrée principale

L'histoire commence lorsque les PJ et les mercenaires descendent du camion de transport de troupe, ils sont vingt au total. Le but est de mettre dans le bain les PJ dès le début de la partie. L'entrée de la base est protégée par quatre soldats. Deux soldats sont tués par effet de surprise avant même le début de la partie car ils pensaient que c'était un convoi de ravitaillement de la Grande Union. Les deux soldats restants se trouvent dans une guérite blindée situées à 25 mètres du camion. On peut soit détruire la guérite grâce à des grenades, soit être plus subtil et seulement tuer les soldats s'y réfugiant. Si le colonel Tyers ne prend pas des décisions rapides, deux mercenaires au maximum meurent avant même de rentrer dans la base, ils sont là pour cela. La partie visible de la base est constitué d'une entrée verrouillée électroniquement. On peut soit la détruite par utilisation du plastic (mais l'artificier doit s'y reprendre à deux fois) ou la forcer par court circuit grâce à un système d'ouverture se trouvant dans la guérite (si elle existe toujours), c'est dans les cordes de Timothy qui possède un ordinateur portable et tout un équipement électronique permettant de s'interfacer à des systèmes ou créer des dérivation. Derrière la porte d'entrée il y a simplement un couloir long de 10 mètres, peu éclairé et non surveillé par des caméras, amenant à l'ascenseur de service pouvant contenir tous les mercenaires. L'ascenseur est déjà en haut de la base et la descente au premier niveau dure 20 secondes. Ils peuvent aussi utiliser une corde pour descendre en rappel jusqu'au niveau inférieur.

RQ : le docteur Sibélius est un PNJ, et il faut montrer au PJ qu'il est là pour veiller que tout se passe comme prévu. Il est autoritaire, ne se laisse pas commander par le colonel Tyers, et il est très fort en négociation.

### Niveau -1

La sortie de l'ascenseur donne sur un couloir où se trouve un soldat assis derrière un bureau métallique qui est chargé de vérifier les entrées dans la base. Il se lève et boum une balle dans la tête. Si les PJ ont été trop bruyants, le soldat est finalement parti faire une pause. Un ordinateur est posé sur le bureau, il y a simplement l'identité des soldats présents dans la base (il y a 31 soldats, dont deux scientifiques militaires). Les couloirs sont très long et peu éclairé, donc la visibilité est assez limitée. L'aménagement et la disposition des salles sont laissés au soin du MJ. Il faut simplement prendre en compte le fait que la base est constitué de longs couloirs dans la pénombre.

### Salles du niveau -1

- salle de sport : grande salle contenant un attirail complet de machine de sport et un coin vestiaire ce qui ne facilite pas une fusillade. Cinq soldats s'entraînent sur les machines de sports, c'est tout.
- une réserve : là où il y a de la nourriture !
- une salle de surveillance : écran de surveillance des caméras donnant sur les salles et les couloirs du niveau -1, un soldat y dors (ou pas, à voir). On y découvre des plans du

premier niveau de la base et la disposition de caméras. On a accès à chaque salle grâce au caméra sauf à la salle d'arme.

- une salle de contrôle d'alimentation : tiroirs électriques avec dérivateurs... On peut y couper l'alarme du premier niveau et éteindre les lumières de n'importe quelle salle.
- un atelier : salle mécène, on y trouve des pièces mécaniques diverses, des outils de tout genre (pioches, pelles, fer à souder...), des câbles électroniques, des caméras et des armes démontées, des étagères avec tiroir remplies de bric à brac, beaucoup de plans et schémas et des plans d'armes de poing,
- une salle d'armes : elles s'ouvrent par cartes magnétiques que possède autour du coup le soldat de la salle de surveillance ou un des soldats gradés de la salle de sport, ou en déclinant son identité devant la caméra d'entrée, ou par court-circuit dans la salle d'alimentation. La salle est composée d'un comptoir avec un soldat chargé de fournir des armes qui possède les clés de l'armurerie disposée derrière le comptoir. Dans l'armurerie, on trouve des armes de poing, une arme lourde sur trépied (transportable à trois) , des munitions et des gilets par-balle, des grenades et flashbangs, des fumigènes. Une autre porte donne sur la salle de tir où deux soldats s'entraînent Il est fort à parier qu'il attendront de pied ferme le groupe d'intervention.
- une salle de repos avec cuisine et chambre à coucher et salle d'eau : trois soldats au total.

On peut bien sûr rajouter d'autres salles. Tous les couloirs et toutes les salles sont surveillées par des caméras. A un moment donné, l'alarme est déclenchée, des gyrophares rouge disposés sur les murs se mettent marche et une sonnerie stridente retentit. Elle peut être court-circuitée dans la salle d'alimentation. A partir de ce moment là, toute la base passe en état d'alerte et les soldats sont sur le qui vive donc plus difficile à tuer. La base possède de nombreux couloirs ce qui permet aux soldats soit de se mettre à l'abri ou tendre une embuscade aux groupes d'invasion. Il faut essayé de rendre cette phases de poutre constructives à savoir :

- il peut y avoir des blessés graves dans les deux camps, des soldats qui perdent un ami cher et qui se jette comme un fou furieux sur l'ennemi...
- un soldat qui se rend, qui insulte le groupe et surtout qui est à la merci du colonel : va t'il décidé de le tuer pour venger son fils? Quoiqu'il en soit il ne peut pas avoir de prisonniers, donc un des mercenaire prend la décision de l'abattre de sang froid. Réaction du docteur ? Au pire chaque soldat de la G.U possède une quantité de poison contenu dans le creux d'une de leur dent (le colonel le sait !)...
- dans la salle de sport un combat à mains nues avec le colonel a lieu avec un soldat planqué.
- prise en otage du docteur Sibélius, il se retrouve avec un revolver sur la tempe. Aux PJ de gérer cette situation de crise!

Dans tous les cas, le groupe d'invasion perd au maximum 5 personnes, et les PJ ne doivent pas être blessé grièvement. Tous les mercenaires ne suivent pas scrupuleusement les instructions du Colonel Kell Tyers, car ils tiennent à leur peau. Ils font preuve d'initiative aussi devant une situation sans issus pour les PJ. Le groupe d'invasion communique par des talkies-walkies.

Enfin l'ascenseur menant au niveau -2 est bloqué. S'ils ouvrent les battants de l'ascenseur, ils voient la cage d'ascenseur et le câble plongeant dans le vide. L'ascenseur est au niveau inférieur et le bouton d'appel ne fonctionne pas (mesure d'alerte). On peut bidouiller le bouton d'appel ou forcer le système à la salle de contrôle d'alimentation (prend du temps). Cela dit, ils peuvent trouver d'autres moyens tel descendre grâce à des cordes que certains mercenaires possèdent... Si l'action s'éternise, un groupe d'une trentaine de soldats venus à la suite de l'alarme arrive à la base et mets la pression aux PJ.

A la fin l'ascenseur monte et il est vide. Il ne peut faire descendre que dix personnes à la fois.

RQ : les PJs peuvent utiliser des fumigènes mais les systèmes d'aération dissipent la fumée rapidement. Le matériau des couloirs étouffe le bruit des balles.

## Niveau -2

Lorsque les portes de l'ascenseur s'ouvrent, c'est le carnage. Les soldats de la Grande Union ont préparé une embuscade avec une mitrailleuse lourde sur trépied. Si le premier groupe qui descend l'ascenseur n'est pas composé de PJ, quatre soldats périssent sous les balles avant même de tirer et les autres remontent. Sinon, quatre soldats périssent tout de même et ils peuvent alors décider de remonter ou de foncer à l'assaut. Dans ce dernier cas, l'arme s'enraille malencontreusement, les soldats battent en retraite jusqu'à un renforcement dans le mur, un périssant avant de l'atteindre. Ce niveau ne comporte pas de salle, c'est un niveau de sécurité pour éviter justement toute invasion. Il est constitué d'un long couloir menant à l'ascenseur avec des renforcements rectangulaires dans le mur tous les 10 mètres et situés de chaque côté du couloir, afin que les soldats puissent se protéger. Il y a en tout une vingtaine de soldats armés et prêt à intervenir. Les gyrophares d'alerte fonctionnent toujours. Pour le groupe d'intervention, la meilleure stratégie consisterait à utiliser les fumigènes, enfin c'est à eux de voir, ils peuvent parlementer s'ils veulent mais cela ne les mènera à rien. Le groupe d'intervention peut perdre quasiment tous ces mercenaires. Enfin, le dernier soldat en vie se rend, il est mort de trouille et leur dit qu'il n'y a que trois soldats au niveau inférieur et répond à la question des PJs dans la mesure où il connaît les réponses (c'est à dire pas grand chose). Dans tout les cas, il doit donner cette information avant mourir de ses blessures.

L'ascenseur menant au niveau -3 n'est pas verrouillé, il est déjà en haut et est du même type que les précédents. Pas de problème à ce niveau là, mais les mercenaires non PJ encore en vie restent là. Disons qu'un des mercenaires dit au colonel que ce niveau est facile à protéger en cas d'incursion des forces de la Grande Union. C'est l'arrière garde.

## Niveau -3

Ce niveau correspond au centre de contrôle de la base et des missiles. La descente en ascenseur est plus longue. Ce niveau est constitué d'un couloir circulaire (environ 15 mètres de rayon) et à l'opposé de la sortie de l'ascenseur, il y a une porte blindée donnant sur la salle circulaire. Soudain on entend le système de ventilation se mettre en route et les PJs sentent une odeur étrange : c'est du monoxyde de carbone... La porte de l'ascenseur est refermée, les PJs sont pris au piège. Le seul moyen de s'en sortir est que Timothy force la serrure électromagnétique de la salle de contrôle. Tyers, Callaghan et le docteur Sibélius tombent dans les pommes, les PNJs meurent tous (s'il en restait encore à ce niveau). Ils ne restent que Timothy qui arrive à forcer la serrure et Korvall qui est le seul à pouvoir assurer sa protection. La porte s'ouvrant, ils sont pris sous les feux croisés des deux scientifiques militaires restants. Dans l'action, un soldat est tué et l'autre tue le personnage de Korvall qui devient alors le docteur Sibélius. Tous les PJs reprennent leur esprit. La salle de contrôle est circulaire, de nombreux écrans, claviers, et boutons de tout genre tapissent les murs. Mais tout est éteint sauf un écran situé à l'opposée de la porte et qui est relié à cinq ordinateurs de travail de la G.U (reliés au ccc) disposés sur des bureaux annexes, avec des oscilloscopes et autres boîtiers électroniques divers. Il y a aussi un escalier en colimaçon au centre de la salle qui descend à la salle des archives. La salle des archives est rectangulaire, trois murs possèdent une porte, le dernier mur est un énorme vitre donnant sur deux étagères contenant des disques de données et sur un bras robotisé chargeant les disques. Un ordinateur high-tech permet de lire les informations des disques mais celui-ci est pour le moment éteint. Les trois portes donnent sur de longs couloirs identiques, très peu éclairés, qui se arrivent sur d'énormes silos contenant les missiles. Pour les PJs, les missiles sont véritablement impressionnants car c'est la première fois qu'ils en voient. Les missiles font 10 mètres de diamètres pour une hauteur de 100 mètres. Un monte-charge permet d'avoir accès à la tête du missile. Les PJ peuvent essayer de saboter les missiles mais tous les systèmes sont redondés...

## Etape 2 – La situation de crise

La situation de crise est divisée en plusieurs scènes : la prise en main de la base, la contre attaque de la G.U, la première phase des négociations, l'activation de la base, l'envoi du missile dissuasifs, la seconde partie des négociations, et enfin le missile de l'espoir.

**La prise en main de la base :** tout est éteint sauf un écran du centre de contrôle où il y a une phrase en langue inconnue et un curseur vert qui clignote lentement. Il utilise un langage inconnu de Timothy qui est dans un premier temps impuissant à mettre en marche la base. Il faut laisser au PJ imaginer des solutions, genre transcription du langage (ce sur quoi travaillaient les scientifiques militaires mais sans grand succès), essayer de forcer le système informatique (mais le niveau de protection est trop important). Il faut lui faire croire que cela peut marcher. En fait la solution est de revenir à un niveau inférieur, c'est à dire au niveau hardware et créer un programme interprétant les basculement des portes logiques (dans les cordes de Timothy mais prend beaucoup de temps en termes de jeu, genre une heure). Ceci permettra notamment de traduire le langage utilisé. En fait le système demande un mot de passe pour mettre en route la base.

**La contre attaque de la G.U :** la G.U envoie un commando spécialisé pour mettre hors d'état le groupe de mercenaires. Il essaye de passer par l'ascenseur. Le seul choix des PJs est de détruire la cage d'ascenseur par une charge explosive. Un fois bloqué en bas, la G.U coupe l'alimentation électrique de la base. L'éclairage du centre de contrôle passe au rouge et une voix indique que le système auxiliaire d'énergie est activé (personne ne sait combien de temps ce générateur de secours peut tenir...). La situation en reste là.

**La première phase des négociations :** après la contre attaque, le chef des armées de la G.U, le général Yanuss (parle avec un semblant d'accent russe) établit un contact radio avec les mercenaires. Il est très autoritaire, entêté et sûr de lui. Il leur demande de décliner leur identité, leurs revendications puis il leur ordonne de se rendre sans plus attendre. Normalement, les seuls interlocuteurs sont le docteur Sibélius puis le colonel Tyers. Discussion brève mais intense, le général sait que la base n'est pas opérationnelle et il ne croit pas que les PJs soient capable de la faire fonctionner. Il pense qu'ils bluffent et les soumet à un ultimatum : qu'ils se rendent dans l'heure qui vient où la G.U atomise la base (avec leur bombe atomique conventionnelle bien sûr).

**L'activation de la base :** A un moment donné, Timothy arrive à activer le système informatique de la base. Bruits de générateurs qui se mettent en route, les écrans s'allument les uns après les autres et l'éclairage de la base et le système de vidéo surveillance commencent à fonctionner. Sur les écrans on voit les statuts des missiles (charge activée ou non...), une carte d'Ixion avec la répartition des autres bases, les objectifs des trois missiles de la base (on peut remarquer qu'un des trois missiles pointe sur une base de la G.U !), et un carte astronomique et des écrans radars... Les boutons de lancements apparaissent clairement : pour chacun des trois missiles il y a une console avec trois boutons, un bleu (qui active les têtes nucléaires), un vert (qui permet le lancement du missile) et un rouge (c'est le système d' autodestruction du missile). Seul Timothy connaît leur fonction dans un premier temps, car tout est écrit dans une langue inconnue. Il arrive aussi à programmer de nouvelles trajectoires mais cela prend un certain temps.

**L'envoi d'un missile de dissuasion :** l'heure étant presque écoulée, les PJs doivent trouver une solution pour ne pas être tués (Ils leur est impossible de contacter le général Yanuss,

les systèmes de communication ont été coupés). La meilleure solution (quasiment la seule possible) est l'envoi d'un missile afin de montrer à la G.U que la base est dorénavant opérationnelle et qu'elle est sous le contrôle des PJs. Le lancement du missile s'accompagne d'un tremblement général de la base, une diminution de l'éclairage. Mais où vont-ils décider d'envoyer le missile ? Est ce que la tête sub-atomique est activée ? Si oui, un dixième de la planète part en poussière et une guerre nucléaire est déclenchée (qui annihilera la planète à la fin du scénario). Là ou cela se complique, c'est que seul Timothy est capable de programmer les missiles et que le docteur Sibélius doit jouer un rôle important dans le choix de lancer ou non un missile (question fondamentale : un missile suffit-il pour détruire l'astéroïde ?). N'oublions pas que les PJs n'ont aucune idée de la puissance réelle des missiles. Ils s'imaginent qu'ils le sont assez pour péter l'astéroïde, sinon ils seraient pas venus, mais ils ne savent pas qu'un seul de ces missiles suffit à annihiler plus d'un dixième de la surface de la planète !

La deuxième phase de négociations : communication venant du général Yanuss qui est hors de lui ! Il n'arrive pas à y croire mais il s'avoue vaincu par rapport à l'ultimatum des PJs. Il annule l'attaque nucléaire prévue. D'après lui, ce sont des fous qui cherchent la destruction d'Ixion, vu que les experts en astrophénomène affirment toujours que l'astéroïde passera à côté d'Ixion. Il leur explique notamment qu'Ixion est au bord d'une guerre sans précédent depuis le lancement du missile, la CORP est en état d'alerte maximum, elle est bien sûr imitée par la G.U. Il en appelle à la raison, et leur demande de quitter la base. La situation reste bloquée. Plus tard c'est l'ami du docteur Sibélius, directeur du Conseil de la Recherche Scientifique Tonn Nelprin qui intervient auprès d'eux. Il affirme que la trajectoire suivie par l'astéroïde n'a pas changé d'après les derniers relevés et que tout le monde, dans la communauté scientifique, on est sûr qu'il passera au voisinage d'Ixion, sans la percuter.

Le missile de l'espoir : après la négociation, les PJs sont libres de programmer un missile pour intercepter l'astéroïde (qui se trouve à H-4 heures avant impact présumé). La programmation est difficile car elle doit tenir compte des interactions gravitationnelles et électromagnétiques et Sibélius doit travailler de concert avec Timothy. Il faut notamment évaluer le point d'interception afin de déclencher la tête nucléaire au bon moment. Si un missile est lancé, il est autonome et gère sa vitesse (il accélère constamment) et sa trajectoire en fonction du point à atteindre. Les PJs peuvent suivre le missile sur un moniteur de la salle de contrôle. En moins d'une heure il atteint son objectif et explose. Malheureusement, d'après le moniteur, l'astéroïde n'est pas détruit, et sa trajectoire est à peine modifiée !

Au cours de l'étape 2, les PJs peuvent agir comme bon leur semble ce qui rend le scénario assez stochastique. La salle des archives permet d'avoir des informations succinctes sur la Terre, les missiles à fission sub-atomiques, les astéroïdes, le tyrium... L'accès au ccc de l'armée permettent d'avoir des infos sur les bases de missiles, et sur le colonel Kell Tyers quand il faisait parti de la G.U ou de Korvall.

Etape 3 – la dernière demi-heure (30 minutes avant la fin du scénario)

Cette partie du scénario se fait en temps réel avec un décompte H-30 minutes. C'est à ce moment que le MJ décide de la véritable nature de l'astéroïde (choix selon ce qu'attend le moins les PJs) :

- 1<sup>er</sup> choix : un astéroïde de combat lancé par les Ryloth. En fait, le premier missile a explosé trop tôt et ne l'a pas atteint (erreur de Timothy, il suffit d'un autre missile pour le détruire).
- 2<sup>nd</sup> choix : un astéroïde de transport du clan Vaxar. Le missile de l'espoir a en fait explosé sur le bouclier de protection et il l'a détruit. Un autre missile suffit à anéantir l'astéroïde. Lorsqu'il arrive à 500 000 km d'Ixion, il s'arrête brusquement et il contacte l'élú (s'il est encore en vie). Les PJs ont cinq minutes pour réagir sinon l'astéroïde envoie trente sept petits astéroïdes d'attaque pour détruire les cités bulles. Puis il lance trente deux astéroïdes de combat qui atteignent les bases de missiles (détruisant la base des PJs).
- 3<sup>ème</sup> choix : un astéroïde de transport du clan Khalu. Même stratégie que précédemment mais l'élú n'est pas contacté.
- 4<sup>ème</sup> choix : c'est un vrai astéroïde, aussi invraisemblable que ça puisse paraître !

Mais le MJ peut toujours changer d'avis avant la fin, du moment qu'il reste cohérent avec ce que les PJs savent déjà.

La fin du scénario est stochastique :

- l'astéroïde est détruit, c'est la salut des humains mais pour combien de temps ?
- l'astéroïde percute la planète, c'est la fin du dernier refuge de l'humanité.
- l'astéroïde détruit toute vie sur Ixion et la colonise. Le clan qui prend possession de la planète devient les dirigeants de la galaxie.
- Une guerre nucléaire éclate sur Ixion. Cette guerre a raison de la planète et des ces habitants.
- l'astéroïde heurte la planète mais après avoir décélééré dans l'atmosphère. Il fait des dégâts considérables mais les humains survivent.
- l'astéroïde frôle la planète et continue sa course.

# FIN

## Sergent Korvall

Ca y est, cette mission est une aubaine pour t'ôt. Tu vas enfin pouvoir venger ton frère... Issu d'une famille très patriotique, tu t'es très vite engagé, avec ton frère, dans l'armée de la Grande Union. Comme vous vous vouliez vous battre au front, on vous transféra dans la partie la plus explosive de la zone frontalière avec la Corporation. La CORP, cet ennemi héréditaire qui ne mérite pas d'exister, représente tout ce que vous détestez le plus au monde. Les combats étaient fréquents là bas, mais la population n'était pas au courant. D'un côté comme de l'autre, on ne souhaitait pas mettre en péril la stabilité intérieure. Les années passèrent, tu devins un très bon sniper, rien ne comptait plus pour toi que ton fusil et ton frère. En fait tout se passait pour le mieux lorsqu'une mission de routine tourna au désastre : comme tous les jours, tu patrouillais avec ton frère et cinq autres soldats lorsque vous tombèrent sur un commando des forces spéciales de la CORP qui avait traversé la frontière. L'engagement fut bref, c'étaient des pros et ils prirent vite le dessus. Résultat : ton frère et toi furent prisonniers et ils vous emmenèrent dans un camp de détention de la CORP ! Lors du « voyage », tu pensais que la Grande Union interviendrait pour vous libérer mais tu déchantas très vite. Le camp de détention regorgeait de prisonniers de la GU qui attendait aussi une intervention de leur patrie... Tu compris très vite que c'était sans espoir à moins de s'évader. Vous décidèrent donc, ton frère et toi, d'élaborer un plan afin de s'évader et rapporter ce que vous avez vu à vos supérieures. Ce plan fonctionna à merveille jusqu'au moment où vous rencontrèrent une patrouille de la Corporation qui n'hésita pas à tirer. Ce fut l'horreur absolue, beaucoup de détenus qui avaient décidé de s'enfuir avec vous furent tués mais le pire dans tout ça fut de voir tomber sous les balles ton frère ! Dans ta rage, tu crias et tu maîtrisas un soldat lui arracha sa mitrailleuse. Là tu fis un carnage en tirant sur tout ce qui bougeait et très vite plus rien ne bougea. Les yeux remplis de larmes tu continua ta route en direction de la Grande Union. Le troisième jour d'évasion tu tomba sur un poste avancé de la G.U qui t'accueillit à grands cris de joie. On te transféra vers tes supérieurs et là tu leur raconta tout ce que tu avais vu. Mais comble de malheur, on ne te prit pas au sérieux et on t'emmena même effectuer des tests psychologiques. Résultat : il réussirent à te trouver une tendance schizophrène et on te radia de l'armée, ta seule raison de vivre... Tu étais hors de toi et en même temps désemparé. Comment allais tu faire pour venger ton frère, c'était injuste ce qui t'arrivait ! Enfin tu remontas la pente en mettant à profit tes qualités de sniper dans un camp de mercenaires commandés par le réputé colonel Kell Tyers.

Et puis, comme par enchantement, il y eut cette mission qu'un docteur en astrophénomène proposa au colonel. Ce docteur, un certain Sibélius, recherchait un groupe de mercenaires pour investir une base de missiles de la Grande Union. Proposition pour la moins surprenante de la part d'un scientifique. Il ajouta que c'était dans le but de détruire ou de dévier un astéroïde sensé entrer en collision avec la planète. Le colonel accepta la mission qui était quand même loin d'être facile. Mais pour toi, cette mission sonnait le glas de la vengeance, la CORP allait en prendre plein la gueule ! La Grande Union n'avait pas voulu te réintégrer dans l'armée afin que tu puisses venger ton frère alors soit, tu le feras tout seul. Tu décida donc de faire parti au commando afin de prendre d'assaut la base. Là bas, tu enverras un missile sur la CORP ! Mais il faudra ruser car il va falloir que le petit Vellar, l'assistant de Sibélius, programme les missiles dans la bonne direction et puis le colonel n'acceptera jamais que tu le fasses. Eh bien, s'il se met en travers de ton chemin, tant pis pour lui... Espéreront qu'on n'arrivera pas jusque là mais la mémoire de ton frère mort est plus importante que tout.

Vous êtes à un jour de l'impact, tu conduis à vive allure le camion, qui transporte quinze mercenaires dans le désert rocailleux en direction de la base 112. Le soleil est très haut dans le ciel, il fait une chaleur torride, tu es en sueur dans ton uniforme. Cette mission ne va pas être facile mais tu es prêt à essayer, pour ton frère! Malgré ton expérience tu es nerveux et ça se lit sur ton visage. Vous arrivez en vue du bunker. Tu ralentis au dernier moment, les mercenaires sortent et tirent sur les deux premiers gardes. Tu mets tous tes sens en alerte et tu descends du camion...

## Sergent Callaghan

Cette histoire est une tragédie.

Elle commence quand le Seigneur et ses créations douées d'intelligence vivaient encore ensemble, dans ce que certains ont appelé plus tard "le paradis".

Quand le Seigneur vit que sa création pouvait vivre, se mouvoir, et évoluer sans son aide, il décida qu'il était temps de la laisser seule et d'aller bâtir autre part.

Avant de partir, il dit à ses créations de ne pas quitter l'endroit où elles vivaient, car de grands dangers les menaceraient si d'aventure elles essayaient d'explorer l'extérieur.

Alors ses créations lui promirent de ne pas quitter leur domaine, et le Seigneur s'en alla rassuré.

Alors les créations du Seigneur vécurent, et furent heureuses. Mais il vint un temps où les créations par accident souillèrent leur domaine. Alors elles voulurent partir pour trouver meilleures terres. Les plus sages d'entre elles rappelèrent aux autres la promesse qu'ils avaient faite à leur Seigneur. Mais les autres l'avaient oublié, certaines avaient oublié le Seigneur lui-même.

Alors elles partirent. Elles allèrent très loin. Elles allèrent partout.

Et le Seigneur le vit. Alors il fut triste et se mit en colère, car ses créations n'avaient pas tenu leur promesse. Et lui n'avait pas oublié qu'elles couraient un grand danger. Alors il envoya ses messagers, pour aller chercher ses créations et les emmener au loin.

Mais les créations étaient allées si loin, dans des endroits si reculés, que les messagers du Seigneur ne les trouvèrent pas tous. Les messagers en oublièrent quelques-uns à leur sort.

Depuis, les quelques-uns attendent. Le Seigneur ne peut pas les oublier. Il enverra d'autres messagers pour les emmener loin d'ici. Vers un autre paradis.

Cette histoire est racontée en détail dans le Livre Sacré, l'ouvrage écrit par des hommes inspirés par le Seigneur. C'est le livre de plus grande valeur qui soit. Tu es le sergent Callaghan, mercenaire expert en explosif aux ordres du Colonel Kell Tyers. Une bande de mercenaires comme il y en a tant d'autres : des soldats sans scrupules qui vendent leurs services au plus offrant. Faire ce métier ne pose pas de problèmes de conscience, c'est ton seigneur qui te l'a ordonné et qui t'as formé pour cette mission. Depuis que tu es entré dans la Communauté des Quelques-Uns, ta conscience s'est éveillée et ta place dans le monde t'a été révélée. Ton maître spirituel t'a beaucoup aidé à comprendre le monde et à trouver ta voie. Il t'as enseigné longuement, et aujourd'hui tu es un digne Fils du Seigneur.

Avant, tu n'étais rien. Tu ne méritais même pas le titre d'homme. Tu étais comme toutes ces brebis égarées que tu as autour de toi. Eux ne savent pas, ne comprennent pas. Il faut les amener à la lumière, à la conscience, leur faire comprendre le monde. Mais ce n'est pas ton rôle. C'est le rôle de gens comme ton maître spirituel qui t'as tout appris. Tu ne dois pas prêcher, tu ne dois même pas révéler ton appartenance à la Communauté des Quelques-Uns. Ceux qui seront Sauvés quand le Seigneur enverra ses messagers. Tu es très pieux et observes les rites : une prière chaque jour, en te tournant vers le nord. Pas de blasphèmes. Et surtout, toujours obéir à ton Seigneur quand il s'adresse à toi ! Ton seigneur s'adresse des fois à toi lors de ta prière quotidienne. Lors de ses interventions, il te rassure, te dis des choses que tu ne comprends pas toujours, que tu dois déchiffrer. C'est bien sûr ton maître spirituel qui t'as appris à trouver les signification de ces messages du Seigneur. Il peut aussi s'adresser à toi quand il le désire, et alors tu dois l'écouter et lui obéir. Cela arrive rarement, et quand cela arrive tu es rempli d'allégresse, c'est un

grand honneur que le Seigneur t'accorde quand il s'adresse à toi en dehors de la prière. Alors tu fais tout pour lui obéir du mieux que tu le peux. Cette mission, c'est le seigneur qui te l'a confié. Alors tu t'es entraîné très dur pour te montrer à la hauteur, pour devenir le sergent Callaghen.

La bande de mercenaires de Tyers est sur un nouveau coup. Il s'agit de prendre d'assaut une base militaire de la Grande Union faiblement gardée. Une petite bande motivée comme la votre peut le faire. Vous avez été engagés par le Dr. Sibelius, un expert en astrophénomène qui a découvert qu'un corps céleste fonçait à toute allure vers la planète. Mais ces pairs ne le croient pas et refusent d'agir. Alors Sibelius a décidé de prendre d'assaut une base de missiles pour intercepter cet astéroïde. Il est accompagné par un informaticien, Timothy Vellar, dont le rôle sera de refaire fonctionner ces missiles qui sont actuellement hors service. Tu comprend mieux ta mission désormais, faire en sorte que la rédemption de l'humanité s'accomplisse. Pourtant tu as un doute, peut-être vaudrait il mieux attendre un message du seigneur...

Vous êtes à une journée de l'impact. Le camion kaki, qui transporte une quinzaine de mercenaires et les deux scientifiques, fonce à toute allure dans le désert rocailleux en direction de la base 112. Le soleil est très haut dans le ciel, il fait une chaleur torride, tu es en sueur dans ton uniforme. Il va falloir suivre les ordres de Tyers à la lettre. Vous arrivez en vue du bunker. Le chauffeur ralentit au dernier moment, les mercenaires sortent et tirent sur les deux premiers gardes. Tu mets tous tes sens en alerte et tu descends du camion...

## Colonel Kell Tyers

Ancien officier dans l'armée de la Grande Union, tu as fait tes classes dans la meilleure académie militaire du pays. Ton attrait pour les combats au front t'ont permis de devenir en peu de temps colonel, respecté par tes pairs. Puis tu as décidé de te spécialiser dans les forces commandos qui intervenaient soit au sein de votre ennemi héréditaire, la Corporation, mais le plus souvent les missions consistaient à « forcer » l'allégeance des villages de la Confédération des Etats Libres (C.E.L) à ton pays. Puis il y eut cette mission dans un village de la C.E.L où une partie du groupe commandos est tombé dans un traquenard. Au lieu de se replier comme le prévoit le règlement, votre supérieur de mission vous a ordonné de raser le village. Le massacre fut pour toi la goutte qui a fait déborder le vase. Tu démissionnas sur le champ et quitta la Grande Union pour vivre dans une ville frontalière de la C.E.L. Là-bas tu tombas amoureux d'une jeune femme magnifique de qui tu eus un enfant. Malheureusement ce dernier périt lors d'une attaque aérienne menée par l'armée de la Grande Union pour « convertir » la ville. Décidé de venger sa mort, tu as donc décidé de t'engager dans la petite armée de défense de la C.E.L où on t'a formé aux techniques d'espionnage. Tes supérieurs t'ont commandé de former un camp de mercenaires au sein de la Grande Union (un de plus !) afin de couvrir tes activités d'espionnage. Tu organisas donc un camp regroupant une trentaine de mercenaires, généralement des anciens soldats de l'armée de la Grande Union, ta réputation aidant. L'activité fut rentable dans le sens où les attaques de villages de la Grande Union par des pirates motorisés étaient relativement fréquentes. Cela te permit aussi de couvrir à merveille tes activités d'espionnage car le gouvernement de la Grande Union ne te portait que très peu de soupçon à ton sujet. Tu roulas ainsi ta bosse pendant cinq ans, tu eus même un autre enfant. On pouvait dire que tu étais presque heureux de la vie que tu menais mais tu avais toujours ce pincement au cœur qui te rappelais les horreurs des commandos et la perte de ton premier chérubin. Puis il y eut cet ordre : devant l'oppression croissante de la Grande Union sur la C.E.L tes supérieurs t'ont expliqué que le seul moyen de les tenir à distance était de s'emparer d'un des missiles de dissuasion top secret que possède les deux grandes nations de la planète Ixion. Cela permettrait d'étudier la technologie nécessaire à leur élaboration. Enfin, la chose est plus facile à dire qu'à faire ! En effet les silos sont bien gardés, même pour une troupe de mercenaires armés jusqu'aux dents.

Et puis, comme par enchantement il y eut ce docteur Sibélius, expert en astrophénomènes qui a pris contact avec toi. Il t'expliqua qu'il recherche un groupe de mercenaires pour investir une base de missiles de la Grande Union. Proposition pour le moins surprenante de la part d'un scientifique. Il ajouta que c'était dans le but de détruire ou de dévier un astéroïde sensé entrer en collision avec la planète. Des recherches plus approfondies sur son sujet t'ont permis d'apprendre que ce docteur avait effectué une conférence durant laquelle il avait annoncé qu'un astéroïde allait effectivement percuter la planète d'après son nouveau programme de trajectographie d'objets célestes. Mais à sa plus grande consternation, il s'est fait hué et discrédité en public car les autres experts avaient calculé que l'astéroïde passerait largement à côté d'Ixion. Ce qui t'as décidé d'accepter son offre, en dehors de l'argent qui le docteur te proposait, c'est ce jeune informaticien Timothy Vellar qui accompagne Sibélius dans ses recherches. Ce Timothy semble être un vrai génie de l'informatique, et surtout pirate informatique à ses heures. C'est lui qui t'as notamment appris que la base 112 est peu gardée en comparaison des autres sites. Tu penses qu'il serait tout à fait capable de programmer les missiles comme il le veut. En ce qui concerne la base 112, tu sais qu'elle se situe au beau milieu d'un désert rocailleux et possède trois silos de missiles d'une technologie

avancée et bien sûr top secrète. En fait cette base fait parti des nombreux bunkers curieusement disséminés partout sur la planète, et dont personne ne connaît l'origine exacte. Elle est composée de trois étages souterrains et d'un centre de commande plus profond. Il doit y avoir au maximum une trentaine de soldats répartie dans les quatre niveaux. L'entreprise est risquée mais le jeu en vaut la chandelle. Tu en fais alors part à tes supérieurs qui t'ordonnent d'accepter et d'envoyer au moins un missile non armé au milieu du seul lac de la planète i.e le Grand Lac. Là bas des forces d'interventions de la C.E.L pourront alors prendre possession du missile. Le gouvernement de la Grande Union croira alors que le missile à coulé corps et bien au fond de lac, ce qu'il ne pourront pas vérifier bien sûr. Tu as établi les objectifs de la mission avec le docteur Sibélius : vous emparer par la force du centre de contrôle le plus rapidement possible puis vous barricader afin que Timothy programme les missiles pour détruire l'astéroïde. Le docteur pense que ce sera aussi facile que cela, mais toi tu sais qu'il va falloir entre temps parlementer avec le gouvernement pour permettre à Timothy de programmer les missiles. Et il va bien falloir leur montrer que ce n'est pas du bluff en lançant par exemple un missile de dissuasion.... En fait le plan est parfait, et si il y a vraiment un astéroïde qui arrive sur la planète vous serez considérés comme des héros et libérés de tout soupçon !! Sinon tu t'accommoderas de la situation.

Vous êtes à un jour de l'impact, , tu es assis à la droite du chauffeur, le sergent Korvall, sniper hors pairs. Le camion, qui transporte quinze mercenaires dont ton lieutenant et ami Wilkis et ton sergent et artificier de service Callaghen, fonce à toute allure dans le désert rocailleux en direction de la base 112. Le soleil est très haut dans le ciel, il fait une chaleur torride, tu es en sueur dans ton uniforme. Il va falloir bien gérer l'assaut, donner les bons ordres au bon moment. Malgré ton expérience tu es nerveux mais ça ne se lit pas sur ton visage. Vous arrivez en vue du bunker. Korvall ralentit au dernier moment, tes mercenaires sortent et tirent sur les deux premiers gardes. Tu mets tous tes sens en alerte et tu descends du camion...

## Timothy Vellar

Ancien étudiant à l'institut technologique de la Grande Union, tu es un expert en informatique, tant au niveau hardware que software. Orphelin, tu as comblé ce manque en travaillant durement et sans répit. Tu ne sais pas d'où vient ce fort attrait au début pour l'électronique et progressivement pour l'informatique sous toutes ses formes ! Ce dur labeur a porté ses fruits, tu t'es très vite fait remarquer pour tes talents, ce qui t'as permis d'avoir des bourses pour entrer à l'institut technologique de la Grande Union, meilleure école de la planète, Ixion. Mais là encore, tu as impressionné tous tes professeurs par ta facilité à utiliser des interfaces nouvelles, à créer des logiciels de conception nouvelle, et à bidouiller les ordinateurs lorsque ceux-ci n'arrivent pas à faire tourner tes programmes ! Après deux années à l'institut, tes professeurs te considèrent comme un génie, en fait, ils ne t'arrivent même pas à la cheville. Et pourtant le gouvernement de la Grande Union les considère comme les meilleurs informaticiens du monde... Et puis, il y a eu cette erreur que tu as faite, à vrai dire la seule erreur de ta vie : pour tester tes capacités à t'introduire frauduleusement dans les réseaux informatiques par la communication câblée continentale (la ccc), ton passe temps favori, tu avais décidé de traîner sur le réseau de l'armée. Tout se passa sans accroc au début, tu fus même surpris que leur défense informatique soit si faible... Au fur et à mesure que tu naviguais dans des dossiers ultra confidentiels, tu tombas sur des plans de bases souterraines contenant des missiles gigantesques, un projet top secret de première importance. Ce qui t'étonna le plus, fut de lire que certaines de ces bases étaient inopérantes car les experts de l'armée ne savaient pas mettre en marche cet armement. Dans ton excitation, tu téléchargeas les dossiers, mais ceci activa leur système de sécurité. Sachant que les endroits donnant accès au réseau interne du pays sont très limités (la ccc étant à ses prémisses), tu savais que l'armée remonterait facilement à toi. Tu as donc soigneusement caché tous les dossiers sensibles que tu possédais avant l'arrivée des groupes d'intervention de l'armée. Ton arrestation ne se fit pas attendre. Tu fus incarcéré et interrogé. Après quelques semaines au cours desquelles on te jugea sans aucune preuve bien sûr, la sanction fut une surveillance rapprochée de ta personne et la limitation de tes activités à la programmation informatique pour les laboratoires de recherche.

Tu te mis donc en quête d'un laboratoire qui t'accepterait. Mais vu ton casier judiciaire, on te rejeta partout. Et puis un jour, il y eut la venue de ce docteur en astrophénomène un peu excentrique qui recherchait un programmeur. Bien que tu ne connaissais pas grand chose à l'astrophysique, mais tu t'empressa d'accepter l'offre du docteur Sibélius. Il t'expliqua que ton job consisterait à programmer un algorithme de calcul de trajectoires d'objets stellaires qui faisait intervenir des méthodes de calcul révolutionnaires. Tu travaillas donc d'arrache-pied sur ce long, très long problème et tu appris à mieux connaître ce drôle de bonhomme qui t'avait recueilli, le « fameux » docteur Sibélius comme disaient ses pairs. Ce qui te marqua le plus au sujet du docteur, c'est que tu lui ressemblais : sa passion pour l'astrophysique, le génie de sa personne, sa solitude... Au bout de trois années de travail, tu entretiens une relation très forte avec le docteur : lui te considère comme un fils, toi comme le père que tu n'as jamais eu. Tu ne fais jamais rien sans son consentement et c'est la seule personne en qui tu as une confiance absolue sur cette planète. De plus, votre travail conjugué paye, vous réussissez à mettre en œuvre ce programme de trajectographie, beaucoup plus précis que n'importe quelle autre méthode de détermination de trajectoire. Afin de valider vos recherches, vous effectuez donc un test sur un premier

astéroïde croisant votre système stellaire. Le succès fut complet, la trajectoire de ce premier objet stellaire étant prédite au mètre près. Afin d'officialiser cette découverte, l'Académie Astronomique de la Grande Union demande à Sibélius des résultats complets en appliquant ton programme sur le prochain astéroïde croisant dans votre système solaire. Avec Sibélius, tu guettes donc l'approche de celui qui vous donnera la reconnaissance mondiale dans le milieu scientifique. Quelques semaines plus tard, vous tombez par hasard sur un astéroïde que vous nommez 295 BAJ ou encore « Fat Boy » car votre première étude montre que celui ci est d'une taille impressionnante et il va nettement plus vite que la moyenne. Vous lancez votre programme de trajectographie. Mais les résultats obtenus sont alarmants, voire apocalyptiques !!! Vous vous doutez, d'après les modèles standards de trajectographie que l'astéroïde allait passer au voisinage de Ixion, votre planète, mais les résultats montrent que celui ci va **IMPACTER LA PLANETE** ! Vous ne pouvez pas le croire, vous relancez donc votre méthode de calcul, qui vous donne, forcément, toujours le même résultat... Conscient que la situation est d'une extrême gravité, le docteur organise en toute hâte une conférence mondiale au cours de laquelle il explique avec conviction les résultats obtenus et leur implication : la destruction de la planète. Mais à ta plus grande stupéfaction, l'auditoire désapprouve vos recherches, le docteur Sibélius est hué, ridiculisé, ses propres amis le discréditant, le traitant de fou qui ne sait plus quoi dire pour faire parler de lui. Il y en a même qui le prennent pour le chef d'une secte apocalyptique!

Vous vous mettez donc en quête d'un moyen pour éviter l'annihilation de la planète. Après mure réflexion, tu te souviens que lors de ton piratage des dossiers de l'armée de la Grande Union, il était notamment question d'une technologie de guerre top secrète, à savoir de nombreux sites de lancement de missiles curieusement disséminés partout sur la surface de Ixion. C'est alors que vous décidez d'investir coûte que coûte une de ces bases et de vous servir des missiles pour dévier l'astéroïde... Bien sûr vous vous mettez en contact avec les nombreuses factions de mercenaires pour accomplir cette mission. Après de longues recherches et de longues heures de piratage informatique, un mercenaire dénommé Kell Tyers, colonel, accepte votre offre en toute connaissance de cause. D'autre part tu as appris qu'une base située en plein milieu d'un des déserts rocailloux ferait une cible idéale, car elle est très peu protégée. En fait cette base possède bien des missiles mais elle est non-opérationnelle car les experts de la Grande Union n'ont même pas réussi à mettre en marche les ordinateurs du centre de commande !!!! Une étude plus détaillée du dossier t'apprend que ces sites de lancement étaient là bien avant les états et sont l'héritage du passé de Ixion. Voilà donc un défi à ta hauteur, car tu sens au fond de toi-même que tu es capable d'activer ce centre de commande et de programmer la trajectoire de missile et de faire de la bouillie d'astéroïde. De plus, les données stockées dans les ordinateurs pourraient vous apprendre beaucoup sur le passé de Ixion. Enfin, il n'y a que toi et le docteur qui savent cette information sinon Kell n'aurait pas accepté de monter cette invasion.

Vous êtes à un jour de l'impact, le camion militaire dans lequel vous avez pris place fonce à vive allure vers la base B112, en plein milieu du désert rocailloux. Il fait une chaleur torride, tu es en sueur dans ton uniforme kaki. Bien que le docteur était contre, on t'a donné un revolver avec quelques munitions au cas où, mais ce n'est pas ton rôle, les mercenaires sont là pour ça. La tension monte, tu tiens fortement ton ordinateur portable et les sangles de ton sac rempli de composants électroniques. Le camion ralentit brusquement jusqu'à s'arrêter, les soldats sortent et les premiers coups de feux se font entendre. Tu regardes Sibélius qui semble très nerveux, tout comme toi d'ailleurs, et tu sautes du camion...

## Lieutenant Wilkis

Tu es né il y a bien longtemps... Enfin, longtemps, à l'échelle de ces parasites de Terriens bien sûr ! Tu appartiens au vénérable clan Vaxar de l'espèce Ryloth. Tu es tout d'abord arrivé sur Terre le 30 Juin 1908 selon un de leur calendriers, dans un endroit que certain d'entre eux dénomment Podkamennaya Tunguska. Tu es arrivé par astéroïde, le moyen de transport de prédilection de ton peuple. Ta mission était d'observer dans l'ombre cette espèce inférieure, les Terriens. Il était facile pour toi de te confondre avec cette vermine, vu que tu es un élu et donc tu peux prendre possession de leur corps par le transfert corporel. Il fallait bien sûr ne pas éveiller leurs soupçons, après tout ils n'ont pas connaissance de votre civilisation, ni d'aucune autre civilisation "extraterrestre", comme ils les appellent. Là, tes études t'ont montré qu'ils pourraient devenir une menace pour ton peuple. Ce qui te fait dire cela, c'est que tu as appris qu'ils ont découvert et colonisé une planète lointaine (à leur échelle) dénommée Ixion où ils exploitent divers minéraux, dont un nouveau minerai aux propriétés exceptionnelles. Du moins ils ne le savent pas encore, mais ce minerai est à la base de l'évolution et de la richesse de ton clan. Et il commence à se faire rare dans la galaxie ! Si jamais ces microbes parvenaient à maîtriser les propriétés de ce minerai, ils constitueraient une menace sans précédent.

Tu as transmis tes observations par ton comlink ultrasophistiqué (une sorte de cylindre poli en surface) et tu as attendu tes nouvelles directives. Tu reçus très rapidement une réponse, à peine dix ans plus tard tes supérieurs t'ont affirmé qu'ils allaient prendre des mesures d'urgence pour exterminer ces vermines par annihilation des planètes habitées, en épargnant bien sûr Ixion, que ton peuple coloniserait pour récupérer le précieux minerai. Effectivement vingt ans plus tard, tu apprends qu'une planète des Terriens a été totalement détruite par un astéroïde, méthode d'attaque classique pour ton peuple qui, grâce à elle, a déjà asservi une bonne partie de la frange supérieure. Sur la Terre, ce fut la consternation totale devant l'impuissance d'éviter un tel phénomène. Puis d'autres planètes furent anéanties par la même méthode. Sur Terre, l'hypothèse d'une entité exogène hostile voulant leur annihilation se fit de plus en plus forte. Tu apprends que des études militaires visant à créer des missiles intercepteurs de corps célestes sont réalisées. Durant plus d'une dizaine d'années, les différentes planètes colonisées sont peu à peu détruites.

Lorsque les Terriens arrivent à construire des missiles à fission sub-atomique efficaces, il ne reste qu'une poignée de planètes dont Ixion. Et leur machine de défense fonctionne, si bien que tes supérieurs sont obligés d'utiliser la méthode de la nuée d'astéroïdes. Et bien sûr, ils ne peuvent pas résister à un tel assaut. Lorsqu'il ne reste plus que la Terre, tu reçois alors l'ordre de te rendre sur Ixion pour continuer ta mission d'observation et attendre la venue de la force d'invasion Vaxar. Tu utilises donc un transport interstellaire Terrien, bien différent des astéroïdes de transport de ton peuple, qui te permet d'arriver en dix mois sur la planète ! Cette vermine est vraiment frénétique ! Là-bas, les colons attendent avec frayeur leur fin qui tarde à arriver. En effet, les astéroïdes de transport sont plus lents que les astéroïdes-projectiles. Tu attends donc des messages de tes congénères. Effectivement tu reçois quelques années plus tard le message suivant : « L'astéroïde d'intervention va arriver avec du retard, le clan Khalu essaye de prendre le pouvoir. Terminé ». Ce clan a toujours été le seul à essayer de détrôner les Vaxar au pouvoir afin d'asservir les autres clans. En raison de manque d'énergie et de nourriture, la colonie minière connut une régression aussi rapide que ne l'avait été son développement. Pendant longtemps les colons, puis leurs

descendants, n'avaient qu'un seul but, survivre dans cet environnement hostile. Progressivement, durant quelques siècles, ils se sont reproduit en nombre, ils se sont réorganisés peu à peu pour former de grande cités sous bulles et enfin des états structurés ou plus précisément deux états antagonistes : la Grande Union et la Corporation. Tout cela en quelques siècles ! Et pendant ce temps, toujours pas de réponse à tes appels. Ces dernières années, tu travailles dans un des observatoires de l'Académie Astronomique dans l'attente de l'invasion. Un jour tu es convié à une conférence de première importance donnée par l'illustre ( si tant est qu'un Terrien puisse être illustre ) docteur Sibélius, expert en astrophénomènes. Au cours de cette conférence, tu apprends qu'il a créé un programme de trajectographie permettant de prévoir avec une précision remarquable la trajectoire d'objets célestes. Il annonce alors, à la stupéfaction de tout l'auditoire, qu'un astéroïde dénommé « Fat Boy » va entrer en collision avec la planète. A son grand désarroi, il se fait huer et ridiculiser, ses propres amis le discréditent, le traitent de fou qui ne sait plus quoi dire pour faire parler de lui. Il y en a même qui le prennent pour le chef d'une secte apocalyptique! Finalement personne ne prend en compte ses avertissements.

Enfin ils arrivent ! certes avec un peu de retard, mais ils arrivent ! Tu décides donc d'épier ce docteur Sibélius. Persuadé qu'il a raison, tu apprends que ce dernier a échafaudé le projet fou d'engager des mercenaires pour prendre d'assaut une des anciennes bases de missiles sub-atomiques destinées à protéger la planète. Certaines de ces anciennes bases ne sont plus opérationnelles depuis longtemps, les Terriens ayant oublié la technologie à laquelle ces armes font appel , mais on ne sait jamais. Après maints efforts, il trouve une troupe de mercenaires menés par le colonel Kell Tyers acceptant son offre. Tu ne peux pas prendre le risque de laisser faire ces mercenaires, surtout connaissant la puissance de ces missiles. Le problème est que tu ne connais pas le niveau de protection du vaisseau vis à vis de ces missiles. Il faut le protéger en évitant coûte que coûte qu'il envoie un missile, enfin sauf si ... Un soir, tu suis donc un des mercenaires et dans une ruelle sombre, tu effectues un transfert dans son corps. Comme à chaque fois, le transfert est douloureux mais fort heureusement tu ne peux l'effectuer que tous les cinquante ans. Le corps de ton ancien hôte commence alors à se décomposer rapidement. Tu es donc maintenant le lieutenant Wilkis aux ordres du colonel Tyers. Tu apprends que les objectifs de la mission sont les suivants : vous emparer par la force du centre de contrôle le plus rapidement possible puis vous barricader afin que Timothy, le second du docteur Sibélius, programme les missiles pour détruire l'astéroïde. Avant de partir pour la mission, tu envoies un dernier message et toujours pas de réponse. Qu'est ce que cela peut bien vouloir dire ?

Vous êtes à un jour de l'impact, tu es dans le camion militaire avec la petite troupe de mercenaires, tu fonces à vive allure vers la base B112, en plein milieu d'un désert rocailleux. Il fait une chaleur torride, tu es en sueur dans ton uniforme kaki. Armés jusqu'aux dents, il va falloir tuer de sang froid et surtout faire attention de ne pas se faire tuer. Il faut dire que c'est la première fois que tu vas au combat. Tu approches rapidement du bunker et tu ralentis brusquement jusqu'à t'arrêter aux portes de la base. Les mercenaires sortent et descendent les deux premiers gardes. Tu mets tout tes sens en alerte, et tu descends du camion...

Docteur en mécanique spatiale et expert en astrophénomènes, tu es le meilleur dans ton domaine. A vrai dire, tes pairs de la Grande Union, ton pays d'origine, te considèrent comme un véritable génie. Tu as établi ta renommée tout au long de ta vie en étudiant sans relâche les fluctuations chaotiques de l'attraction gravitationnelle. Et ceci, au dépend d'une vie familiale. Ta dernière recherche consiste à l'élaboration d'une nouvelle méthode de calcul de trajectoire d'objet céleste qui prend en compte des phénomènes astrophysiques très complexes telles que l'attraction de  $n$  corps sur un corps mobile. Les travaux relatifs à cette méthode révolutionnaire t'ont pris de nombreuses années de ta vie au cours desquelles tu as rencontré Timothy Vellar, un jeune expert en informatique et surtout un programmeur hors pair. C'est essentiellement lui qui t'a permis d'implémenter ta méthode de calcul de trajectoire. Tu lies une relation très particulière avec Timothy, tu le considères à juste titre comme un génie informatique, lui te considère plutôt comme son mentor, en fait tu es son précepteur. Avec ce « fils adoptif », vous avez appliqué votre programme sur deux astéroïdes croisant dans votre système solaire, et ce fut un succès complet, les résultats rendus par l'algorithme ont concordé avec une exactitude remarquable avec les trajectoires réellement observées. A ce stade, tu ne portes plus aucun doute sur ta méthode de détermination de trajectoire, c'est une véritable réussite. Afin d'officialiser cette découverte, l'Académie Astronomique de la Grande Union te demande des résultats complets en appliquant ta méthode de calcul sur les prochains astéroïdes croisant dans votre système solaire. Avec Timothy, vous guettez donc l'approche de ceux qui vous donneront la reconnaissance mondiale dans le milieu scientifique. Quelques semaines plus tard, vous trouvez en dehors de votre système un astéroïde que vous nommez 295 BAJ ou encore « Fat Boy » car votre première étude montre que celui-ci possède une masse très importante, et surtout qu'il a une vitesse environ quarante fois plus élevée que la normale. Vous lancez donc pendant un mois votre programme. Mais les résultats obtenus sont alarmants, à vrai dire apocalyptiques !!! Vous vous doutiez que l'astéroïde allait passer au voisinage de Ixion, votre planète, mais les résultats montrent que celui-ci va **IMPACTER LA PLANETE** ! Vous ne pouvez pas le croire, vous relancer donc votre méthode de calcul de trajectoire, qui vous donne forcément toujours le même résultat...

Tu t'empresses donc de prévenir le gouvernement, notamment ton ami du Conseil de la Recherche Scientifique Tonn Nelprin et l'Académie Astronomique en organisant en toute hâte une conférence à grande échelle. Tu leur exposes tes résultats avec ferveur, conviction leur montrant qu'il faut réagir tout de suite car le temps ne joue pas en leur faveur. Mais à ta grande consternation, tu es hué, on se moque de toi, tes propres amis te discréditent, te traitent de fou qui ne sait plus quoi dire pour faire parler de lui. Il y en a même qui te prennent pour le chef d'une secte apocalyptique! Peut être ne sont-ils pas près à admettre la vérité, quoiqu'il en soit, tu ressors de la conférence complètement abattu.

Il vous reste trois mois pour agir, sinon c'est l'annihilation de la planète, la mort de millions d'êtres humains qui ne demandent qu'à vivre malgré les tensions des deux grands blocs : la Grande Union et la Corporation sans parler de la Confédération des Etats Libres. Certes tu as déjà mené une existence bien remplie mais tu sens que c'est à toi qu'il appartient de sauver la planète, surtout ce jeune Timothy... Avec

son aide, tu te mets donc en quête d'un moyen quelconque de dévier, voire de détruire Fat Boy. Grâce aux talents de Timothy en matière de sécurité informatique, tu apprends notamment que la Grande Union possède une technologie de guerre très avancée, notamment de nombreux sites de lancement de missiles curieusement disséminés partout sur la surface de Ixion. Si seulement tu pouvais investir une de ces bases et te servir des missiles pour dévier l'astéroïde... Tu t'es donc mis en contact avec plusieurs factions de mercenaires qui pourraient convenir pour cette tâche. Mais les dangers leur semblaient trop grands en comparaison avec ce que tu leur apportais, c'est à dire une soi-disant « prolongation » de leur vie et trop peu d'argent ! Heureusement, il y a eu ce mercenaire, le colonel Kell Tyers, qui s'est senti très concerné par ce que tu annonçais car père d'un enfant et qui a accepté ton offre pour prendre une base d'assaut. C'est un véritable professionnel, qui connaît toutes les méthodes employées par les forces de la Grande Union.. Timothy vous apprend alors qu'une base située en plein milieu d'un des déserts rocaillieux pourrait faire l'affaire car elle est très peu protégée. Vous montez donc un commando, composé de toi même, de Timothy, de Kell et d'une quinzaine de mercenaires. Timothy t'a expliqué que certaines bases possèdent des missiles probablement opérationnels, mais les experts de la Grande Union n'ont pas encore réussi à les activer. Ils manquent de connaissances en informatique pour cela ! Certes tu aurais pu les laisser faire le travail mais tu préfères être présent pour superviser et les surveiller, après tout ce sont des mercenaires. Tu as établi les objectifs de la mission avec Kell : vous vous emparez par la force du centre de contrôle le plus rapidement possible puis vous vous barricadez afin que Timothy puisse travailler à l'activation des missiles. Une fois activés, ils seront lancés pour détruire l'astéroïde. Mais il va falloir être rusé et faire preuve de diplomatie mener à bien cette mission que tu t'es fixée. Mais c'est pour le bien de l'humanité....

# Ixion

La planète Ixion est loin d'être hospitalière. L'air est raréfié et envahi par des poussières. Le climat est extrêmement chaud. Les terres ne sont en général pas fertiles. Les montagnes couvrent 90% de la surface et hormis le Grand Lac (sorte de mer profonde) il n'y a presque pas d'eau à l'état liquide à la surface. Pourtant, la planète compte plusieurs millions d'habitants. Ils vivent dans des "cités-bulles", de gigantesques coupoles plantées au milieu du désert gardant un air pur et une température acceptable pour ses occupants. Il y a en tout 32 cités, reliées entre elles par des autoroutes ou voies ferrées immenses traversant les déserts. Ceux qui n'y vivent pas subsistent tant bien que mal à l'extérieur, dans des villes reculés en proie aux éléments.

La planète est organisée en deux grands Etats : la Grande Union et la Corporation. Ces deux entités maîtrisent presque toutes les ressources, et se livrent à une rivalité de longue date, sorte de guerre froide héréditaire. Depuis toujours, un troisième "état" tente de survivre : la Confédération des Etats Libres, amalgame de deux cités-bulles et de villages assez incohérents, sorte de tiers-monde de Ixion.

Au cours de ces cinq décennies de guerre froide, la technique et la science ont évolué : l'énergie électrique est utilisée dans tous les domaines, les voies de communications hertziens permettent à chaque foyer de profiter de la radio et de la télévision, l'automobile fonctionnant à l'essence est un moyen de déplacement courant, le transport ferroviaire et aérien permettent de relier les cités-bulles et les villes principales mais cela reste assez marginal du fait du climat extrêmement rude de la planète Ixion (trop chaud et trop sec et trop de tempêtes). L'avènement du transistor a permis de créer des ordinateurs qui sont maintenant des outils de travail dans de nombreuses entreprises et dans les universités. Leur puissance ne cesse de croître (bien qu'assez limité au point de ne pas remplacer la télé) et il se miniaturise de plus en plus au point de devenir transportable (si on y met le prix!). Son importance est si grande qu'on en a fait une science nouvelle : l'informatique. Une récente innovation est la communication câblée continentale (la ccc) entre ordinateurs : il y a actuellement, dans chacun des deux blocs, une connexion générale entre les grandes institutions du type universités, gouvernement, bourses, sociétés d'informations pour les échanges de données et enfin l'armée qui l'utilise à des fins de communications stratégiques. La science évolue aussi rapidement. La relativité, théorie énoncée il y a tout juste soixante ans, est exploitée depuis dix ans à des fins militaires pour créer un engin dévastateur : la bombe atomique. L'astronomie est une science à la mode, on s'interroge sur la formation de l'univers, son âge, l'existence d'autres êtres intelligents... Certains rêvent de faire des voyages interstellaires alors que jusqu'à présent on n'arrive même pas à se rendre dans l'espace.

Une autre science à la mode est l'histoire d'Ixion qui est chargée de secrets et est faite d'incohérences d'après certains anthropologues. La théorie actuellement acceptée est que l'espèce humaine a évolué jusqu'à sa forme actuelle formant des clans qui se sont peu à peu réunis dans des villes. Ils se sont développés techniquement sans atteindre le stade actuel d'évolution mais un événement de type climatique

est survenu ce qui a engendré leur déclin jusqu'au renouveau actuel. Mais comme cette théorie ne satisfait pas tout le monde, certains ont trouvé des explications moins scientifiques au sein de sectes dont le nombre croît sans cesse. La médecine a aussi vu ses applications multipliées depuis que l'on a découvert l'existence de l'ADN. Par contre certaines applications scientifiques restent du domaine de la recherche fondamentale : les prévisions météo, le clonage, les applications de la mécanique quantique. Au niveau sociologique, l'art et la culture prennent de plus en plus d'importance pour la population car synonyme de loisirs. Enfin au niveau politique, la tension entre le G.U et la CORP maintient une stabilité intérieure, sorte de guerre froide, mais tout est sujet à un contrôle exacerbé des citoyens afin de se prémunir de l'espionnage. Tout irait pour le mieux au sein des deux blocs s'il n'y avait pas ces factions terroristes d'un autre âge qui martyrisent et pillent les petites villes. Comme le G.U et la CORP sont impuissant devant cet ennemi insaisissable, ils ont permis la création de camps de mercenaires qui louent leur service aux populations à risque en contrepartie de leur protection.

## Sergent Callaghen

Cette histoire est une tragédie.

Elle commence quand le Seigneur et ses créations douées d'intelligence vivaient encore ensemble, dans ce que certains ont appelé plus tard "le paradis".

Quand le Seigneur vit que sa création pouvait vivre, se mouvoir, et évoluer sans son aide, il décida qu'il était temps de la laisser seule et d'aller bâtir autre part.

Avant de partir, il dit à ses créations de ne pas quitter l'endroit où elles vivaient, car de grands dangers les menaceraient si d'aventure elles essayaient d'explorer l'extérieur.

Alors ses créations lui promirent de ne pas quitter leur domaine, et le Seigneur s'en alla rassuré.

Alors les créations du Seigneur vécurent, et furent heureuses. Mais il vint un temps où les créations par accident souillèrent leur domaine. Alors elles voulurent partir pour trouver meilleures terres. Les plus sages d'entre elles rappelèrent aux autres la promesse qu'ils avaient faite à leur Seigneur. Mais les autres l'avaient oublié, certaines avaient oublié le Seigneur lui-même.

Alors elles partirent. Elles allèrent très loin. Elles allèrent partout.

Et le Seigneur le vit. Alors il fut triste et se mit en colère, car ses créations n'avaient pas tenu leur promesse. Et lui n'avait pas oublié qu'elles couraient un grand danger. Alors il envoya ses messagers, pour aller chercher ses créations et les emmener au loin.

Mais les créations étaient allées si loin, dans des endroits si reculés, que les messagers du Seigneur ne les trouvèrent pas tous. Les messagers en oublièrent quelques-uns à leur sort.

Depuis, les quelques-uns attendent. Le Seigneur ne peut pas les oublier. Il enverra d'autres messagers pour les emmener loin d'ici. Vers un autre paradis.

Cette histoire est racontée en détail dans le Livre Sacré, l'ouvrage écrit par des hommes inspirés par le Seigneur. C'est le livre de plus grande valeur qui soit. Tu es le sergent Callaghen, mercenaire expert en explosif aux ordres du Colonel Kell Tyers. Une bande de mercenaires comme il y en a tant d'autres : des soldats sans scrupules qui vendent leurs services au plus offrant. Faire ce métier ne pose pas de problèmes de conscience, c'est ton seigneur qui te l'a ordonné et qui t'as formé pour cette mission. Depuis que tu es entré dans la Communauté des Quelques-Uns, ta conscience s'est éveillée et ta place dans le monde t'a été révélée. Ton maître spirituel t'a beaucoup aidé à comprendre le monde et à trouver ta voie. Il t'as enseigné longuement, et aujourd'hui tu es un digne Fils du Seigneur.

Avant, tu n'étais rien. Tu ne méritais même pas le titre d'homme. Tu étais comme toutes ces brebis égarées que tu as autour de toi. Eux ne savent pas, ne comprennent pas. Il faut les amener à la lumière, à la conscience, leur faire comprendre le monde. Mais ce n'est pas ton rôle. C'est le rôle de gens comme ton maître spirituel qui t'as tout appris. Tu ne dois pas prêcher, tu ne dois même pas révéler ton appartenance à la Communauté des Quelques-Uns. Ceux qui seront Sauvés quand le Seigneur enverra ses messagers. Tu es très pieux et observes les rites : une prière chaque jour, en te tournant vers le nord. Pas de blasphèmes. Et surtout, toujours obéir à ton Seigneur quand il s'adresse à toi ! Ton seigneur s'adresse des fois à toi lors de ta prière quotidienne. Lors de ses interventions, il te rassure, te dis des choses que tu ne comprends pas toujours, que tu dois déchiffrer. C'est bien sûr ton maître spirituel qui t'as appris à trouver les signification de ces messages du Seigneur. Il peut aussi s'adresser à toi quand il le désire, et alors tu dois l'écouter et lui obéir. Cela arrive rarement, et quand cela arrive tu es rempli d'allégresse, c'est un grand honneur que le Seigneur t'accorde quand il s'adresse à toi en dehors de la prière. Alors tu fais tout pour lui obéir du mieux que tu le peux. Cette mission, c'est le seigneur qui te l'a confié. Alors tu t'es entraîné très dur pour te montrer à la hauteur, pour devenir le sergent Callaghen.

La bande de mercenaires de Tyers est sur un nouveau coup. Il s'agit de prendre d'assaut une base militaire de la Grande Union faiblement gardée. Une petite bande motivée comme la votre peut le faire. Vous avez été engagés par le Dr. Sibelius, un expert en astrophénomène qui a découvert qu'un corps céleste fonçait à toute allure vers la planète. Mais ces pairs ne le croient pas et refusent d'agir. Alors Sibelius a décidé de prendre d'assaut une base de missiles pour intercepter cet astéroïde. Il est accompagné par un informaticien, Timothy Vellar, dont le rôle sera de refaire fonctionner ces missiles qui sont actuellement

hors service. Tu comprend mieux ta mission désormais, faire en sorte que la rédemption de l'humanité s'accomplisse. Pourtant tu as un doute, peut-être vaudrait il mieux attendre un message du seigneur...

Vous êtes à une journée de l'impact. Le camion kaki, qui transporte une quinzaine de mercenaires et les deux scientifiques, fonce à toute allure dans le désert rocailleux en direction de la base 112. Le soleil est très haut dans le ciel, il fait une chaleur torride, tu es en sueur dans ton uniforme. Il va falloir suivre les ordres de Tyers à la lettre. Vous arrivez en vue du bunker. Le chauffeur ralentit au dernier moment, les mercenaires sortent et tirent sur les deux premiers gardes. Tu mets tous tes sens en alerte et tu descends du camion...

Docteur en mécanique spatiale et expert en astrophénomènes, tu es le meilleur dans ton domaine. A vrai dire, tes pairs de la Grande Union, ton pays d'origine, te considèrent comme un véritable génie. Tu as établi ta renommée tout au long de ta vie en étudiant sans relâche les fluctuations chaotiques de l'attraction gravitationnelle. Et ceci, au dépend d'une vie familiale. Ta dernière recherche consiste à l'élaboration d'une nouvelle méthode de calcul de trajectoire d'objet céleste qui prend en compte des phénomènes astrophysiques très complexes telles que l'attraction de  $n$  corps sur un corps mobile. Les travaux relatifs à cette méthode révolutionnaire t'ont pris de nombreuses années de ta vie au cours desquelles tu as rencontré Timothy Vellar, un jeune expert en informatique et surtout un programmeur hors pair. C'est essentiellement lui qui t'a permis d'implémenter ta méthode de calcul de trajectoire. Tu lies une relation très particulière avec Timothy, tu le considères à juste titre comme un génie informatique, lui te considère plutôt comme son mentor, en fait tu es son précepteur. Avec ce « fils adoptif », vous avez appliqué votre programme sur deux astéroïdes croisant dans votre système solaire, et ce fut un succès complet, les résultats rendus par l'algorithme ont concordé avec une exactitude remarquable avec les trajectoires réellement observées. A ce stade, tu ne portes plus aucun doute sur ta méthode de détermination de trajectoire, c'est une véritable réussite. Afin d'officialiser cette découverte, l'Académie Astronomique de la Grande Union te demande des résultats complets en appliquant ta méthode de calcul sur les prochains astéroïdes croisant dans votre système solaire. Avec Timothy, vous guettez donc l'approche de ceux qui vous donneront la reconnaissance mondiale dans le milieu scientifique. Quelques semaines plus tard, vous trouvez en dehors de votre système un astéroïde que vous nommez 295 BAJ ou encore « Fat Boy » car votre première étude montre que celui-ci possède une masse très importante, et surtout qu'il a une vitesse environ quarante fois plus élevée que la normale. Vous lancez donc pendant un mois votre programme. Mais les résultats obtenus sont alarmants, à vrai dire apocalyptiques !!! Vous vous doutiez que l'astéroïde allait passer au voisinage de Ixion, votre planète, mais les résultats montrent que celui-ci va **IMPACTER LA PLANETE** ! Vous ne pouvez pas le croire, vous relancer donc votre méthode de calcul de trajectoire, qui vous donne forcément toujours le même résultat....

Tu t'empresses donc de prévenir le gouvernement, notamment ton ami du Conseil de la Recherche Scientifique Tonn Nelprin et l'Académie Astronomique en organisant en toute hâte une conférence à grande échelle. Tu leur exposes tes résultats avec ferveur, conviction leur montrant qu'il faut réagir tout de suite car le temps ne joue pas en leur faveur. Mais à ta grande consternation, tu es hué, on se moque de toi, tes propres amis te discréditent, te traitent de fou qui ne sait plus quoi dire pour faire parler de lui. Il y en a même qui te prennent pour le chef d'une secte apocalyptique! Peut être ne sont-ils pas prêts à admettre la vérité, quoiqu'il en soit, tu ressors de la conférence complètement abattu.

Il vous reste trois mois pour agir, sinon c'est l'annihilation de la planète, la mort de millions d'êtres humains qui ne demandent qu'à vivre malgré les tensions des deux grands blocs : la Grande Union et la Corporation sans parler de la Confédération des Etats Libres. Certes tu as déjà mené une existence bien remplie mais tu sens que c'est à toi qu'il appartient de sauver la planète, surtout ce jeune Timothy... Avec son aide, tu te mets donc en quête d'un moyen quelconque de dévier, voire de détruire Fat Boy. Grâce aux talents de Timothy en matière de sécurité informatique, tu apprends notamment que la Grande Union possède une technologie de guerre très avancée, notamment de nombreux sites de lancement de missiles curieusement disséminés partout sur la surface de Ixion. Si seulement tu pouvais investir une de ces bases et te servir des missiles pour dévier l'astéroïde... Tu t'es donc mis en contact avec plusieurs factions de mercenaires qui pourraient convenir pour cette tâche. Mais les dangers leur semblaient trop grands en comparaison avec ce que tu leur apportais, c'est à dire une soi-disant « prolongation » de leur vie et trop peu d'argent ! Heureusement, il y a eu ce mercenaire, le colonel Kell Tyers, qui s'est senti très concerné par ce que tu annonçais car père d'un enfant et qui a accepté ton offre pour prendre une base d'assaut. C'est un véritable professionnel, qui connaît toutes les méthodes employées par les forces de la Grande Union.. Timothy vous apprend alors qu'une base située en plein milieu d'un des déserts rocailleux pourrait faire l'affaire car elle est très peu protégée. Vous montez donc un commando, composé de toi même, de Timothy, de Kell et d'une quinzaine de mercenaires. Timothy t'a expliqué que certaines bases possèdent

des missiles probablement opérationnels, mais les experts de la Grande Union n'ont pas encore réussi à les activer. Ils manquent de connaissances en informatique pour cela ! Certes tu aurais pu les laisser faire le travail mais tu préfères être présent pour superviser et les surveiller, après tout ce sont des mercenaires. Tu as établi les objectifs de la mission avec Kell : vous vous emparez par la force du centre de contrôle le plus rapidement possible puis vous vous barricadez afin que Timothy puisse travailler à l'activation des missiles. Une fois activés, ils seront lancés pour détruire l'astéroïde. Mais il va falloir être rusé et faire preuve de diplomatie mener à bien cette mission que tu t'es fixée. Mais c'est pour le bien de l'humanité...

# Ixion

La planète Ixion est loin d'être hospitalière. L'air est raréfié et envahi par des poussières. Le climat est extrêmement chaud. Les terres ne sont en général pas fertiles. Les montagnes couvrent 90% de la surface et hormis le Grand Lac (sorte de mer profonde) il n'y a presque pas d'eau à l'état liquide à la surface. Pourtant, la planète compte plusieurs millions d'habitants. Ils vivent dans des "cités-bulles", de gigantesques coupoles plantées au milieu du désert gardant un air pur et une température acceptable pour ses occupants. Il y a en tout 32 cités, reliées entre elles par des autoroutes ou voies ferrées immenses traversant les déserts. Ceux qui n'y vivent pas subsistent tant bien que mal à l'extérieur, dans des villes reculés en proie aux éléments.

La planète est organisée en deux grands Etats : la Grande Union et la Corporation. Ces deux entités maîtrisent presque toutes les ressources, et se livrent à une rivalité de longue date, sorte de guerre froide héréditaire. Depuis toujours, un troisième "état" tente de survivre : la Confédération des Etats Libres, amalgame de deux cités-bulles et de villages assez incohérents, sorte de tiers-monde de Ixion.

Au cours de ces cinq décennies de guerre froide, la technique et la science ont évolué : l'énergie électrique est utilisée dans tous les domaines, les voies de communications hertziens permettent à chaque foyer de profiter de la radio et de la télévision, l'automobile fonctionnant à l'essence est un moyen de déplacement courant, le transport ferroviaire et aérien permettent de relier les cités-bulles et les villes principales mais cela reste assez marginal du fait du climat extrêmement rude de la planète Ixion (trop chaud et trop sec et trop de tempêtes). L'avènement du transistor a permis de créer des ordinateurs qui sont maintenant des outils de travail dans de nombreuses entreprises et dans les universités. Leur puissance ne cesse de croître (bien qu'assez limité au point de ne pas remplacer la télé) et il se miniaturise de plus en plus au point de devenir transportable (si on y met le prix!). Son importance est si grande qu'on en a fait une science nouvelle : l'informatique. Une récente innovation est la communication câblée continentale (la ccc) entre ordinateurs : il y a actuellement, dans chacun des deux blocs, une connexion générale entre les grandes institutions du type universités, gouvernement, bourses, sociétés d'informations pour les échanges de données et enfin l'armée qui l'utilise à des fins de communications stratégiques. La science évolue aussi rapidement. La relativité, théorie énoncée il y a tout juste soixante ans, est exploitée depuis dix ans à des fins militaires pour créer un engin dévastateur : la bombe atomique. L'astronomie est une science à la mode, on s'interroge sur la formation de l'univers, son âge, l'existence d'autres êtres intelligents... Certains rêvent de faire des voyages interstellaires alors que jusqu'à présent on n'arrive même pas à se rendre dans l'espace.

Une autre science à la mode est l'histoire d'Ixion qui est chargée de secrets et est faite d'incohérences d'après certains anthropologues. La théorie actuellement acceptée est que l'espèce humaine a évolué jusqu'à sa forme actuelle formant des clans qui se sont peu à peu réunis dans des villes. Ils se sont développés techniquement sans atteindre le stade actuel d'évolution mais un événement de type climatique est survenu ce qui a engendré leur déclin jusqu'au renouveau actuel. Mais comme cette théorie ne satisfait pas tout le monde, certains ont trouvé des explications moins scientifiques au sein de sectes dont le nombre croît sans cesse. La médecine a aussi vu ses applications multipliées depuis que l'on a découvert l'existence de l'ADN. Par contre certaines applications scientifiques restent du domaine de la recherche fondamentale : les prévisions météo, le clonage, les applications de la mécanique quantique. Au niveau sociologique, l'art et la culture prennent de plus en plus d'importance pour la population car synonyme de loisirs. Enfin au niveau politique, la tension entre le G.U et la CORP maintient une stabilité intérieure, sorte de guerre froide, mais tout est sujet à un contrôle exacerbé des citoyens afin de se prémunir de l'espionnage. Tout irait pour le mieux au sein des deux blocs s'il n'y avait pas ces factions terroristes d'un autre âge qui martyrisent et pillent les petites villes. Comme le G.U et la CORP sont impuissant devant cet ennemi insaisissable, ils ont permis la création de camps de mercenaires qui louent leur service aux populations à risque en contrepartie de leur protection.

## Sergent Korvall

Ca y est, cette mission est une aubaine pour t'ôt. Tu vas enfin pouvoir venger ton frère... Issu d'une famille très patriotique, tu t'es très vite engagé, avec ton frère, dans l'armée de la Grande Union. Comme vous vous vouliez vous battre au front, on vous transféra dans la partie la plus explosive de la zone frontalière avec la Corporation. La CORP, cet ennemi héréditaire qui ne mérite pas d'exister, représente tout ce que vous détestez le plus au monde. Les combats étaient fréquents là bas, mais la population n'était pas au courant. D'un côté comme de l'autre, on ne souhaitait pas mettre en péril la stabilité intérieure. Les années passèrent, tu devins un très bon sniper, rien ne comptait plus pour toi que ton fusil et ton frère. En fait tout se passait pour le mieux lorsqu'une mission de routine tourna au désastre : comme tous les jours, tu patrouillais avec ton frère et cinq autres soldats lorsque vous tombèrent sur un commando des forces spéciales de la CORP qui avait traversé la frontière. L'engagement fut bref, c'étaient des pros et ils prirent vite le dessus. Résultat : ton frère et toi furent prisonniers et ils vous emmenèrent dans un camp de détention de la CORP! Lors du « voyage », tu pensais que la Grande Union interviendrait pour vous libérer mais tu déchantas très vite. Le camp de détention regorgeait de prisonniers de la GU qui attendait aussi une intervention de leur patrie... Tu compris très vite que c'était sans espoir à moins de s'évader. Vous décidèrent donc, ton frère et toi, d'élaborer un plan afin de s'évader et rapporter ce que vous avez vu à vos supérieures. Ce plan fonctionna à merveille jusqu'au moment où vous rencontrèrent une patrouille de la Corporation qui n'hésita pas à tirer. Ce fut l'horreur absolue, beaucoup de détenus qui avaient décidé de s'enfuir avec vous furent tués mais le pire dans tout ça fut de voir tomber sous les balles ton frère ! Dans ta rage, tu crias et tu maîtrisas un soldat lui arracha sa mitrailleuse. Là tu fis un carnage en tirant sur tout ce qui bougeait et très vite plus rien ne bougea. Les yeux remplis de larmes tu continua ta route en direction de la Grande Union. Le troisième jour d'évasion tu tomba sur un poste avancé de la G.U qui t'accueillit à grands cris de joie. On te transféra vers tes supérieurs et là tu leur raconta tout ce que tu avais vu. Mais comble de malheur, on ne te prit pas au sérieux et on t'emmena même effectuer des tests psychologiques. Résultat : il réussirent à te trouver une tendance schizophrène et on te radia de l'armée, ta seule raison de vivre.... Tu étais hors de toi et en même temps désemparé. Comment allais tu faire pour venger ton frère, c'était injuste ce qui t'arrivait ! Enfin tu remontas la pente en mettant à profit tes qualités de sniper dans un camp de mercenaires commandés par le réputé colonel Kell Tyers.

Et puis, comme par enchantement, il y eut cette mission qu'un docteur en astrophénomène proposa au colonel. Ce docteur, un certain Sibélius, recherchait un groupe de mercenaires pour investir une base de missiles de la Grande Union. Proposition pour la moins surprenante de la part d'un scientifique. Il ajouta que c'était dans le but de détruire ou de dévier un astéroïde sensé entrer en collision avec la planète. Le colonel accepta la mission qui était quand même loin d'être facile. Mais pour toi, cette mission sonnait le glas de la vengeance, la CORP allait en prendre plein la gueule ! La Grande Union n'avait pas voulu te réintégrer dans l'armée afin que tu puisses venger ton frère alors soit, tu le feras tout seul. Tu décida donc de faire parti au commando afin de prendre d'assaut la base. Là bas, tu enverras un missile sur la CORP ! Mais il faudra ruser car il va falloir que le petit Vellar, l'assistant de Sibélius, programme les missiles dans la bonne direction et puis le colonel n'acceptera jamais que tu le fasses. Eh bien, s'il se met en travers de ton chemin, tant pis pour lui... Espéreront qu'on n'arrivera pas jusque là mais la mémoire de ton frère mort est plus importante que tout.

Vous êtes à un jour de l'impact, tu conduis à vive allure le camion, qui transporte quinze mercenaires dans le désert rocailleux en direction de la base 112. Le soleil est très haut dans le ciel, il fait une chaleur torride, tu es en sueur dans ton uniforme. Cette mission ne va pas être facile mais tu es prêt à essayer, pour ton frère! Malgré ton expérience tu es nerveux et ça se lit sur ton visage. Vous arrivez en vue du bunker. Tu ralentis au dernier moment, les mercenaires sortent et tirent sur les deux premiers gardes. Tu mets tous tes sens en alerte et tu descends du camion...

## Colonel Kell Tyers

Ancien officier dans l'armée de la Grande Union, tu as fait tes classes dans la meilleure académie militaire du pays. Ton attrait pour les combats au front t'ont permis de devenir en peu de temps colonel, respecté par tes pairs. Puis tu as décidé de te spécialiser dans les forces commandos qui intervenaient soit au sein de votre ennemi héréditaire, la Corporation, mais le plus souvent les missions consistaient à « forcer » l'allégeance des village de la Confédération des Etats Libres (C.E.L) à ton pays. Puis il y eu cette mission dans un village de la C.E.L où une partie du groupe commandos est tombé dans un traquenard. Au lieu de se replier comme le prévoit le règlement, votre supérieur de mission vous a ordonné de raser le village. Le massacre fut pour toi la goutte qui a fait déborder le vase. Tu démissionnas sur le champ et quitta la Grande Union pour vivre dans une ville frontalière de la C.E.L. Là-bas tu tombas amoureux d'une jeune femme magnifique de qui tu eus un enfant. Malheureusement ce dernier périt lors d'une attaque aérienne menée par l'armée de la Grande Union pour « convertir » la ville. Décidé de venger sa mort, tu as donc décidé de t'engager dans la petite armée de défense de la C.E.L où on t'a formé aux techniques d'espionnage. Tes supérieurs t'ont commandé de former un camp de mercenaires au sein de la Grande Union (un de plus !) afin de couvrir tes activités d'espionnage. Tu organisas donc un camp regroupant un trentaine de mercenaires, généralement des anciens soldats de l'armée de la Grande Union, ta réputation aidant. L'activité fut rentable dans le sens où les attaques de villages de la Grande Union par des pirates motorisés étaient relativement fréquents. Cela te permis aussi de couvrir à merveille tes activités d'espionnage car le gouvernement de la Grande Union ne te portait que très peu de soupçon à ton sujet. Tu roulas ainsi ta bosse pendant cinq ans, tu eus même un autre enfant. On pouvait dire que tu étais presque heureux de la vie que tu menais mais tu avais toujours ce pincement au cœur qui te rappelais les horreurs des commandos et la perte de ton premier chérubin. Puis il y eu cet ordre : devant l'oppression croissante de la Grande Union sur la C.E.L tes supérieurs t'ont expliqué que le seul moyen de les tenir à distance étaient de s'emparer d'un des missiles de dissuasion top secret que possède les deux grandes nations de la planète Ixion. Cela permettrait d'étudier la technologie nécessaire à leur élaboration. Enfin, la chose est plus facile à dire qu'à faire ! En effet les silos sont bien gardées, même pour une troupe de mercenaires armés jusqu'aux dents.

Et puis, comme par enchantement il y eu ce docteur Sibélius, expert en astrophénomènes qui a pris contact avec toi.. Il t'expliqua qu'il recherche un groupe de mercenaires pour investir une base de missiles de la Grande Union. Proposition pour le moins surprenante de la part d'un scientifique. Il ajouta que c'était dans le but de détruire ou de dévier un astéroïde sensé entrer en collision avec la planète. Des recherches plus approfondies sur son sujet t'ont permis d'apprendre que ce docteur avait effectué une conférence durant laquelle il avait annoncé qu'un astéroïde allait effectivement percuter la planète d'après son nouveau programme de trajectographie d'objets célestes. Mais à sa plus grande consternation, il s'est fait hué et discrédité en public car les autres experts avaient calculé que l'astéroïde passerait largement à coté d'Ixion. Ce qui t'as décidé d'accepter son offre, en dehors de l'argent qui le docteur te proposait, c'est ce jeune informaticien Timothy Vellar qui accompagne Sibélius dans ses recherches. Ce Timothy semble être un vrai génie de l'informatique, et surtout pirate informatique à ses heures. C'est lui qui t'as notamment appris que la base 112 est peu gardée en comparaison des autres sites. Tu penses qu'il serait tout à fait capable de programmer les missiles comme il le veut. En ce qui concerne la base 112, tu sais qu'elle se situe au beau milieu d'un désert rocailleux et possède trois silos de missiles d'une technologie avancée et bien sûr top secrète. En fait cette base fait parti des nombreux bunkers curieusement disséminés partout sur la planète, et dont personne ne connaît l'origine exacte. Elle est composée de trois étages souterrains et d'un centre de commande plus profond. Il doit y avoir au maximum une trentaine de soldats répartie dans les quatre niveaux. L'entreprise est risquée mais le jeu en vaut la chandelle. Tu en fais alors part à tes supérieurs qui t'ordonnent d'accepter et d'envoyer au moins un missile non armé au milieu du seul lac de la planète i.e le Grand Lac. Là bas des forces d'interventions de la C.E.L pourront alors prendre possession du missile. Le gouvernement de la Grande Union croira alors que le missile à coulé corps et bien au fond de lac, ce qu'il ne pourront pas vérifier bien sûr. Tu as établi les objectifs de la mission avec le docteur Sibélius : vous emparer par la force du centre de contrôle le plus rapidement possible puis vous barricader afin que Timothy programme les missiles pour détruire l'astéroïde. Le

docteur pense que ce sera aussi facile que cela, mais toi tu sais qu'il va falloir entre temps parlementer avec le gouvernement pour permettre à Timothy de programmer les missiles. Et il va bien falloir leur montrer que ce n'est pas du bluff en lançant par exemple un missile de dissuasion.... En fait le plan est parfait, et si il y a vraiment un astéroïde qui arrive sur la planète vous serez considérés comme des héros et libérés de tout soupçon !! Sinon tu t'accommoderas de la situation.

Vous êtes à un jour de l'impact, , tu es assis à la droite du chauffeur, le sergent Korvall, sniper hors pairs. Le camion, qui transporte quinze mercenaires dont ton lieutenant et ami Wilkis et ton sergent et artificier de service Callaghen, fonce à toute allure dans le désert rocailleux en direction de la base 112. Le soleil est très haut dans le ciel, il fait une chaleur torride, tu es en sueur dans ton uniforme. Il va falloir bien gérer l'assaut, donner les bons ordres au bon moment. Malgré ton expérience tu es nerveux mais ça ne se lit pas sur ton visage. Vous arrivez en vue du bunker. Korvall ralentit au dernier moment, tes mercenaires sortent et tirent sur les deux premiers gardes. Tu mets tous tes sens en alerte et tu descends du camion...

## Timothy Vellar

Ancien étudiant à l'institut technologique de la Grande Union, tu es un expert en informatique, tant au niveau hardware que software. Orphelin, tu as comblé ce manque en travaillant durement et sans répit. Tu ne sais pas d'où vient ce fort attrait au début pour l'électronique et progressivement pour l'informatique sous toutes ses formes ! Ce dur labeur a porté ses fruits, tu t'es très vite fait remarquer pour tes talents, ce qui t'as permis d'avoir des bourses pour entrer à l'institut technologique de la Grande Union, meilleure école de la planète, Ixion. Mais là encore, tu as impressionné tous tes professeurs par ta facilité à utiliser des interfaces nouvelles, à créer des logiciels de conception nouvelle, et à bidouiller les ordinateurs lorsque ceux-ci n'arrivent pas à faire tourner tes programmes ! Après deux années à l'institut, tes professeurs te considèrent comme un génie, en fait, ils ne t'arrivent même pas à la cheville. Et pourtant le gouvernement de la Grande Union les considère comme les meilleurs informaticiens du monde... Et puis, il y a eu cette erreur que tu as faite, à vrai dire la seule erreur de ta vie : pour tester tes capacités à t'introduire frauduleusement dans les réseaux informatiques par la communication câblée continentale (la ccc), ton passe temps favori, tu avais décidé de traîner sur le réseau de l'armée. Tout se passa sans accroc au début, tu fus même surpris que leur défense informatique soit si faible... Au fur et à mesure que tu naviguais dans des dossiers ultra confidentiels, tu tombas sur des plans de bases souterraines contenant des missiles gigantesques, un projet top secret de première importance. Ce qui t'étonna le plus, fut de lire que certaines de ces bases étaient inopérantes car les experts de l'armée ne savaient pas mettre en marche cet armement. Dans ton excitation, tu téléchargeas les dossiers, mais ceci activa leur système de sécurité. Sachant que les endroits donnant accès au réseau interne du pays sont très limités (la ccc étant à ses prémisses), tu savais que l'armée remonterait facilement à toi. Tu as donc soigneusement caché tous les dossiers sensibles que tu possédais avant l'arrivée des groupes d'intervention de l'armée. Ton arrestation ne se fit pas attendre. Tu fus incarcéré et interrogé. Après quelques semaines au cours desquelles on te jugea sans aucune preuve bien sûr, la sanction fut une surveillance rapprochée de ta personne et la limitation de tes activités à la programmation informatique pour les laboratoires de recherche.

Tu te mis donc en quête d'un laboratoire qui t'accepterait. Mais vu ton casier judiciaire, on te rejeta partout. Et puis un jour, il y eut la venue de ce docteur en astrophénomène un peu excentrique qui recherchait un programmeur. Bien que tu ne connaissais pas grand chose à l'astrophysique, mais tu t'empressa d'accepter l'offre du docteur Sibélius. Il t'expliqua que ton job consisterait à programmer un algorithme de calcul de trajectoires d'objets stellaires qui faisait intervenir des méthodes de calcul révolutionnaires. Tu travaillas donc d'arrache-pied sur ce long, très long problème et tu apprîs à mieux connaître ce drôle de bonhomme qui t'avait recueilli, le « fameux » docteur Sibélius comme disaient ses pairs. Ce qui te marqua le plus au sujet du docteur, c'est que tu lui ressemblais : sa passion pour l'astrophysique, le génie de sa personne, sa solitude... Au bout de trois années de travail, tu entretiens une relation très forte avec le docteur : lui te considère comme un fils, toi comme le père que tu n'as jamais eu. Tu ne fais jamais rien sans son consentement et c'est la seule personne en qui tu as une confiance absolue sur cette planète. De plus, votre travail conjugué paye, vous réussissez à mettre en œuvre ce programme de trajectographie, beaucoup plus précis que n'importe quelle autre méthode de détermination de trajectoire. Afin de valider vos recherches, vous effectuez donc un test sur un premier astéroïde croisant votre système stellaire. Le succès fut complet, la trajectoire de ce premier objet stellaire étant prédite au mètre près. Afin d'officialiser cette découverte, l'Académie Astronomique de la Grande Union demande à Sibélius des résultats complets en appliquant ton programme sur le prochain astéroïde croisant dans votre système solaire. Avec Sibélius, tu guettes donc l'approche de celui qui vous donnera la reconnaissance mondiale dans le milieu scientifique. Quelques semaines plus tard, vous tombez par hasard sur un astéroïde que vous nommez 295 BAJ ou encore « Fat Boy » car votre première étude montre que celui-ci est d'une taille impressionnante et il va nettement plus vite que la moyenne. Vous lancez votre programme de trajectographie. Mais les résultats obtenus sont alarmants, voire apocalyptiques !!! Vous vous doutez, d'après les modèles standards de trajectographie que l'astéroïde allait passer au voisinage de Ixion, votre planète, mais les résultats montrent que celui-ci va **IMPACTER LA PLANETE** ! Vous ne pouvez pas le croire, vous relancez donc votre méthode de calcul, qui vous

donne, forcément, toujours le même résultat... Conscient que la situation est d'une extrême gravité, le docteur organise en toute hâte une conférence mondiale au cours de laquelle il explique avec conviction les résultats obtenus et leur implication : la destruction de la planète. Mais à ta plus grande stupéfaction, l'auditoire désapprouve vos recherches, le docteur Sibélius est hué, ridiculisé, ses propres amis le discréditant, le traitant de fou qui ne sait plus quoi dire pour faire parler de lui. Il y en a même qui le prennent pour le chef d'une secte apocalyptique!

Vous vous mettez donc en quête d'un moyen pour éviter l'annihilation de la planète. Après mure réflexion, tu te souviens que lors de ton piratage des dossiers de l'armée de la Grande Union, il était notamment question d'une technologie de guerre top secrète, à savoir de nombreux sites de lancement de missiles curieusement disséminés partout sur la surface de Ixion. C'est alors que vous décidez d'investir coûte que coûte une de ces bases et de vous servir des missiles pour dévier l'astéroïde... Bien sûr vous vous mettez en contact avec les nombreuses factions de mercenaires pour accomplir cette mission. Après de longues recherches et de longues heures de piratage informatique, un mercenaire dénommé Kell Tyers, colonel, accepte votre offre en toute connaissance de cause. D'autre part tu as appris qu'une base située en plein milieu d'un des déserts rocailleux ferait une cible idéale, car elle est très peu protégée. En fait cette base possède bien des missiles mais elle est non-opérationnelle car les experts de la Grande Union n'ont même pas réussi à mettre en marche les ordinateurs du centre de commande !!!! Une étude plus détaillée du dossier t'apprend que ces sites de lancement étaient là bien avant les états et sont l'héritage du passé de Ixion. Voilà donc un défi à ta hauteur, car tu sens au fond de toi-même que tu es capable d'activer ce centre de commande et de programmer la trajectoire de missile et de faire de la bouillie d'astéroïde. De plus, les données stockées dans les ordinateurs pourraient vous apprendre beaucoup sur le passé de Ixion. Enfin, il n'y a que toi et le docteur qui savent cette information sinon Kell n'aurait pas accepté de monter cette invasion.

Vous êtes à un jour de l'impact, le camion militaire dans lequel vous avez pris place fonce à vive allure vers la base B112, en plein milieu du désert rocailleux. Il fait une chaleur torride, tu es en sueur dans ton uniforme kaki. Bien que le docteur était contre, on t'a donné un revolver avec quelques munitions au cas où, mais ce n'est pas ton rôle, les mercenaires sont là pour ça. La tension monte, tu tiens fortement ton ordinateur portable et les sangles de ton sac rempli de composants électroniques. Le camion ralentit brusquement jusqu'à s'arrêter, les soldats sortent et les premiers coups de feu se font entendre. Tu regardes Sibélius qui semble très nerveux, tout comme toi d'ailleurs, et tu sautes du camion...

## Lieutenant Wilkis

Tu es né il y a bien longtemps... Enfin, longtemps, à l'échelle de ces parasites de Terriens bien sûr ! Tu appartiens au vénérable clan Vaxar de l'espèce Ryloth. Tu es tout d'abord arrivé sur Terre le 30 Juin 1908 selon un de leur calendriers, dans un endroit que certain d'entre eux dénomment Podkamennaya Tunguska. Tu es arrivé par astéroïde, le moyen de transport de prédilection de ton peuple. Ta mission était d'observer dans l'ombre cette espèce inférieure, les Terriens. Il était facile pour toi de te confondre avec cette vermine, vu que tu es un élu et donc tu peux prendre possession de leur corps par le transfert corporel. Il fallait bien sûr ne pas éveiller leurs soupçons, après tout ils n'ont pas connaissance de votre civilisation, ni d'aucune autre civilisation "extraterrestre", comme ils les appellent. Là, tes études t'ont montré qu'ils pourraient devenir une menace pour ton peuple. Ce qui te fait dire cela, c'est que tu as appris qu'ils ont découvert et colonisé une planète lointaine (à leur échelle) dénommée Ixion où ils exploitent divers minéraux, dont un nouveau minerai aux propriétés exceptionnelles. Du moins ils ne le savent pas encore, mais ce minerai est à la base de l'évolution et de la richesse de ton clan. Et il commence à se faire rare dans la galaxie ! Si jamais ces microbes parvenaient à maîtriser les propriétés de ce minerai, ils constitueraient une menace sans précédent.

Tu as transmis tes observations par ton comlink ultrasophistiqué (une sorte de cylindre poli en surface) et tu as attendu tes nouvelles directives. Tu reçus très rapidement une réponse, à peine dix ans plus tard tes supérieurs t'ont affirmé qu'ils allaient prendre des mesures d'urgence pour exterminer ces vermines par annihilation des planètes habitées, en épargnant bien sûr Ixion, que ton peuple coloniserait pour récupérer le précieux minerai. Effectivement vingt ans plus tard, tu apprends qu'une planète des Terriens a été totalement détruite par un astéroïde, méthode d'attaque classique pour ton peuple qui, grâce à elle, a déjà asservi une bonne partie de la frange supérieure. Sur la Terre, ce fut la consternation totale devant l'impuissance d'éviter un tel phénomène. Puis d'autres planètes furent anéanties par la même méthode. Sur Terre, l'hypothèse d'une entité exogène hostile voulant leur annihilation se fit de plus en plus forte. Tu apprends que des études militaires visant à créer des missiles intercepteurs de corps célestes sont réalisées. Durant plus d'une dizaine d'années, les différentes planètes colonisées sont peu à peu détruites.

Lorsque les Terriens arrivent à construire des missiles à fission sub-atomique efficaces, il ne reste qu'une poignée de planètes dont Ixion. Et leur machine de défense fonctionne, si bien que tes supérieurs sont obligés d'utiliser la méthode de la nuée d'astéroïdes. Et bien sûr, ils ne peuvent pas résister à un tel assaut. Lorsqu'il ne reste plus que la Terre, tu reçois alors l'ordre de te rendre sur Ixion pour continuer ta mission d'observation et attendre la venue de la force d'invasion Vaxar. Tu utilises donc un transport interstellaire Terrien, bien différent des astéroïdes de transport de ton peuple, qui te permet d'arriver en dix mois sur la planète ! Cette vermine est vraiment frénétique ! Là-bas, les colons attendent avec frayeur leur fin qui tarde à arriver. En effet, les astéroïdes de transport sont plus lents que les astéroïdes-projectiles. Tu attends donc des messages de tes congénères. Effectivement tu reçois quelques années plus tard le message suivant : « L'astéroïde d'intervention va arriver avec du retard, le clan Khalu essaye de prendre le pouvoir. Terminé ». Ce clan a toujours été le seul à essayer de détrôner les Vaxar au pouvoir afin d'asservir les autres clans. En raison de manque d'énergie et de nourriture, la colonie minière connut une régression aussi rapide que ne l'avait été son développement. Pendant longtemps les colons, puis leurs descendants, n'avaient qu'un seul but, survivre dans cet environnement hostile. Progressivement, durant quelques siècles, ils se sont reproduit en nombre, ils se sont réorganisés peu à peu pour former de grande cités sous bulles et enfin des états structurés ou plus précisément deux états antagonistes : la Grande Union et la Corporation. Tout cela en quelques siècles ! Et pendant ce temps, toujours pas de réponse à tes appels. Ces dernières années, tu travailles dans un des observatoires de l'Académie Astronomique dans l'attente de l'invasion. Un jour tu es convié à une conférence de première importance donnée par l'illustre ( si tant est qu'un Terrien puisse être illustre ) docteur Sibélius, expert en astrophénomènes. Au cours de cette conférence, tu apprends qu'il a créé un programme de trajectographie permettant de prévoir avec une précision remarquable la trajectoire d'objets célestes. Il annonce alors, à la stupéfaction de tout l'auditoire, qu'un astéroïde dénommé « Fat Boy » va entrer en collision avec la planète. A son grand désarroi, il se fait huer et ridiculiser, ses propres amis le discréditent, le traitent de fou qui ne sait plus quoi

dire pour faire parler de lui. Il y en a même qui le prennent pour le chef d'une secte apocalyptique! Finalement personne ne prend en compte ses avertissements.

Enfin ils arrivent ! certes avec un peu de retard, mais ils arrivent ! Tu décides donc d'épier ce docteur Sibélius. Persuadé qu'il a raison, tu apprends que ce dernier a échafaudé le projet fou d'engager des mercenaires pour prendre d'assaut une des anciennes bases de missiles sub-atomiques destinées à protéger la planète. Certaines de ces anciennes bases ne sont plus opérationnelles depuis longtemps, les Terriens ayant oublié la technologie à laquelle ces armes font appel , mais on ne sait jamais. Après maints efforts, il trouve une troupe de mercenaires menés par le colonel Kell Tyers acceptant son offre. Tu ne peux pas prendre le risque de laisser faire ces mercenaires, surtout connaissant la puissance de ces missiles. Le problème est que tu ne connais pas le niveau de protection du vaisseau vis à vis de ces missiles. Il faut le protéger en évitant coûte que coûte qu'il envoie un missile, enfin sauf si ... Un soir, tu suis donc un des mercenaires et dans une ruelle sombre, tu effectues un transfert dans son corps. Comme à chaque fois, le transfert est douloureux mais fort heureusement tu ne peux l'effectuer que tous les cinquante ans. Le corps de ton ancien hôte commence alors à se décomposer rapidement. Tu es donc maintenant le lieutenant Wilkis aux ordres du colonel Tyers. Tu apprends que les objectifs de la mission sont les suivants : vous emparer par la force du centre de contrôle le plus rapidement possible puis vous barricader afin que Timothy, le second du docteur Sibélius, programme les missiles pour détruire l'astéroïde. Avant de partir pour la mission, tu envoies un dernier message et toujours pas de réponse. Qu'est ce que cela peut bien vouloir dire ?

Vous êtes à un jour de l'impact, tu es dans le camion militaire avec la petite troupe de mercenaires, tu fonces à vive allure vers la base B112, en plein milieu d'un désert rocailleux. Il fait une chaleur torride, tu es en sueur dans ton uniforme kaki. Armés jusqu'aux dents, il va falloir tuer de sang froid et surtout faire attention de ne pas se faire tuer. Il faut dire que c'est la première fois que tu vas au combat. Tu approches rapidement du bunker et tu ralentis brusquement jusqu'à t'arrêter aux portes de la base. Les mercenaires sortent et descendent les deux premiers gardes. Tu mets tout tes sens en alerte, et tu descends du camion...