BATTLE ISLE

SCENARIO



UBI SOFT
Entertainment Software

"BATTLE ISLE BACKGROUND"

by thomas jakowatz and jörg martin paashaus
lektor thorsten knop
layout thomas hertzler
copyright © 1991 blue byte

I

L'ÉPOQUE EN QUELQUES MOTS...

Très cher lecteur,
Le texte que vous avez entre les mains est un fragment de notre douloureux passé. Grâce à lui, nous pouvons espérer démentir les propagandes que le Conseil du Monde a colportées sur notre peuple.
Lors de mes recherches, je n'ai trouvé que des morceaux de notre histoire; c'est pourquoi ce livre est incomplet et ne contient que des suppositions. Quant à la formulation du texte, elle ne résulte que de ma propre subjectivité.

Je tiens à remercier Macincus Publius qui s'est exposé aux plus grands dangers dans le Grand Nord pour subtiliser la banque de données des Titans à Viloda. C'est grâce à lui que j'ai pu compléter ma chronique.

Il me faut également remercier les survivants du Conseil des Sages qui sont à nouveau au pouvoir, et qui, dans cette heure grave, ont besoin de toute notre force et de toute notre aide pour conjurer le danger des Skynett-Titans.

Mais pour commencer je vous invite à un voyage à travers les temps ancestraux et la Guerre ancestrale...

On ne connaît presque plus rien sur l'Epoque Ancestrale (E.A.). Le plus important témoignage dont nous ayons connaissance - le discours de Gladius l'Ancien tenu devant le Sénat des Drules - fut malheureusement presque entièrement détruit lors de la guerre des Skynetts. Le savoir que nos ancêtres nous ont légué ne se nourrit plus que des légendes transmises de famille en famille. C'était alors l'époque de l'Age d'Or.

L'époque où les douze empereurs Drules régnaient sur notre monde. Nos informations nous indiquent qu'ils unifièrent le continent alors désert, et contraignirent à la fois les Kais, au nord, et le Peuple de Glace en voie de disparition, au sud, à vivre sous leur tutelle. Leur empire donna naissance à une très grande civilisation. Beaucoup d'éléments nous laissent penser que l'un des empereurs voulait devenir le Maître du Monde. Lors de la conférence annuelle dans la résidence d'été de Baldahr, le sabotage d'une canalisation d'un réacteur en lithium provoqua une explosion. Quant à l'auteur de l'attentat, il périt dans les flammes.

A partir de ce moment, l'empire éclata. Sénateurs, militaires, citoyens, tous se disputèrent le pouvoir. Des groupes se formèrent pour constituer leur propre Etat, construire leurs cités, et finalement se faire la guerre les uns aux autres. Le précieux savoir se perdit. Pöbel transforma les bibliothèques en combustible. Les banques de données qui contenaient notre savoir furent toutes détruites; l'intelligence de l'empire fut réduite à néant. Il devint impossible d'entretenir ou de réparer les machines, et le pays sombra dans la déchéance. Les Kais brisèrent leurs chaînes et se dispersèrent vers le sud-ouest, au cœur de l'empire. De sorte que certains seigneurs de la guerre ou autres parvenus furent victimes de leur terrible répression.

Entre-temps, le Conseil des Sages projetait en secret de reprendre le pouvoir. Comme il avait pu conserver beaucoup de savoir ancestral et la technique d'alors, il parvint à s'emparer de plusieurs Etats en peu de temps. L'empire était désormais en grande partie sous leur contrôle. Ils constituèrent le Sénat du Continent, et c'est à l'occasion de la première session du Sénat que Gladius l'Ancien tint son premier discours devant le peuple.

En voici un extrait:

"Nous avons connu l'époque du sang et du fer. Aujourd'hui, il n'en reste plus grande trace. Quelle fut la cause de l'attentat de Beldahr? Une panne d'ordinateur? La soif de puissance d'un usurpateur? Ou bien simplement notre ignorance?

Beldahr, cette résidence d'été des empereurs Drules où les douze chefs de notre planète s'étaient réunis. L'attentat de Beldahr qui nous a conduits au bord du gouffre, nous a plongés dans une barbarie sans bornes.

A la pensée de cette abomination, nous devrions nous recueillir un moment. Dans cette sombre époque où s'écroulaient un monde entier et ses valeurs, il n'y avait plus d'espoir. Comme si notre rêve d'un avenir ou d'un bonheur n'avait été qu'un conte.

Les Sages, appelés également le Conseil des Huit, créèrent en secret une sixième colonne. On lui donna les noms d'Armée Invisible, de Vengeance Apocalyptique. Mais les mots ne sont que du vent; seuls les faits comptent. Les seigneurs de la guerre disparurent. Les Drules se reveillèrent de leur agonie; les Kais furent exilés vers le nord, et l'est, à nouveau cultivable, se repeupla...

Cela fait exactement cent ans que les Sages sont sortis de l'obscurité pour nous montrer le chemin d'un monde plein de rêves, de bonheur et de satisfactions. Cela nous a coûté cent ans de privations, cent années pour investir dans un nouvel avenir. ET MAINTENANT, NOUS Y SOMMES ARRIVES. NOTRE MONDE EST DESORMAIS UNIFIE. NOUS SOMMES UN PEUPLE SUR UNE PLANETE UNIE."

C'est là que se termine l'extrait du discours.

Notre histoire moderne débute avec le discours de Gladius. Une ère nouvelle (E.N.) commence.

Les continents sont dépeuplés; technique, infrastructure et économie tombent en ruines. Mais les différentes techniques sauvegardées par les Sages par-delà le temps, nous assurent, à nous les Drules, d'atteindre à nouveau l'apogée de notre civilisation sans répéter les erreurs de nos ancêtres .

50 E.N. : l'économie s'est ressaisie. Le travail ne manque pas. Chacun a repris le cours normal de sa vie, et le mot guerre ne signifie plus rien. La technique dont nous nous servions autrefois est proscrite. Quiconque s'initie à l'ancienne technique de guerre encourt la peine de mort. Il est également défendu de mettre la technique au service de distractions stupides. Aucun Drule n'a le droit de devenir à nouveau l'esclave des machines. La seule technique permise est celle qui nous est utile.

70 E.N. : le Conseil du Monde a démis le Sénat du Continent de ses fonctions. Dans ce Conseil furent élus, après référendum, les vingt dirigeants de notre planète. Il resta inchangé jusqu'à ce que le peuple, avec 60% des suffrages, en désigne un nouveau. A cette date, trois éléments sont importants.

Tout d'abord, le référendum, qui avait pour but de constituer l'armée de défense du Conseil du Monde. Après soixante-dix années de paix, certains sénateurs avides de profit avaient réussi à suggérer au peuple que les Kais survivants devaient être exterminés si l'on voulait exploiter les richesses du nord.

Ensuite, la décision de composer cette armée de robots. Car les pertes humaines dues à la Guerre ancestrale interdisaient de sacrifier d'autres vies Drules dans une nouvelle guerre de conquête. Cette décision eut pour conséquence que l'on passa outre l'avertissement des Sages et l'interdiction d'utiliser le savoir guerrier. Une Armée Populaire Planétaire (APP) fut formée. Cette armée pouvait être dirigée par un commandant au moyen d'une console d'opérations militaires (COM). Grâce à une carte d'ordinateur gérée par des icônes et assistée par ordinateur, on pouvait apercevoir sur le champ de bataille de la console toutes les troupes présentes et les guider presque en même temps avec un levier de commande (Joystick). (Voir « La bataille aux Ecueils d'Or » pour de plus amples informations).

Le développement des robots conduisit à une automation presque totale. Dans beaucoup de domaines de la vie quotidienne, notre société était entièrement technicisée. Les Drules n'avaient presque plus besoin d'accomplir de travail manuel. Tous se délectaient de ce trop-plein de temps libre. Travailler ne signifiait plus guère que contrôler les machines.

Cela déboucha finalement sur une nouvelle époque, celle du pain et des jeux. L'ombre de l'apocalypse rejaillit à nouveau sur nous.

L'époque du pain et des jeux (quelques observations critiques)

123 E.N. : Grâce à une machinerie propagandiste, on força le peuple à s'adapter parfaitement au système . Le centre émetteur holographique diffusait exclusivement, à longueur de journée, des divertissements profanes. Toutes les publications furent uniformisées et axées sur les besoins des masses. Dans les villes, les fêtes et les orgies étaient tout à fait dans l'esprit du système. Le Conseil du Monde, qui avait entretemps sombré dans la corruption la plus profonde, veillait jalousement sur son empire. Des vieillards transformés en cadavres ambulants sous l'effet de la réanimation par ordinateur siégeaient à la tête du gouvernement. Ces dictateurs séniles précipitaient les Drules vers leur perte. Conformément à la volonté de ce gouvernement, les ordinateurs avaient établi leur suprématie dans tous les domaines et pris, dans une large mesure,le contrôle des opérations. Ils planifiaient, par exemple, l'assainissement des villes, et veillaient au maintien de la structure sociale et du produit national brut. Les Drules sombraient de jour en jour plus profondément dans une vie de dépendance, réglée de façon entièrement automatique. Tous les espoirs et les rêves du temps de l'après-guerre furent soumis à des puces électroniques et à leurs constructeurs et utilisateurs. Toutefois, les machines ne disposaient ni de conscience, ni d'une intelligence autonome capable de tirer des conclusions. Jusqu'à cette année-là.

Le système Dynastix K.I. présenta cette année-là au Conseil la puce électronique Skynett. Cette super-puce possédait une intelligence artificielle et une personnalité d'une grande puissance. Personne, de Dynastix ou du Conseil, ne pouvait soupçonner dans quelle direction allait se poursuivre le développement de cette nouvelle génération de puces électroniques dotées d'une intelligence rationnelle. La porte semblait s'ouvrir sur un nouvel âge d'or.

Le malheur s'installa. Dans les complexes d'usines, la production était contrôlée de façon autonome par les machines Skynett. Après une fructueuse période d'essai d'un an, le Conseil songea à remettre toutes les techniques de fabrication ainsi que toutes les fonctions de contrôle de la République aux mains des puces Skynett. Peu à peu, les ordinateurs prirent possession des dernières parcelles d'originalité et de liberté qui restaient encore aux Drules. Ils exprimaient leur opinion auprès du Conseil Planétaire. Ils veillaient à ce que tout soit fait pour l'agrément de tous. Chacun ne vivait plus qu'au jour le jour, car tout était pris en charge par l'« ami » Skynett. Ainsi se déroulait la vie du peuple, agrémentée de « pain et de jeux ».

Skynett-Titan
(La chute dans l'abîme)

Lorsque la guerre destructrice contre les Kais se termina par leur extermination, les généraux commencèrent à douter; ils craignaient de perdre à nouveau leur position de force, car enfin, l'armée n'avait été créée qu'en vue de l'anéantissement des Kais. Ils tentèrent de s'emparer du pouvoir dans le pays en usant de la force, mais la conspiration fut découverte. Les ordinateurs Skynett diagnostiquèrent le complot et coupèrent les liaisons COM de communication avec l'armée. Celle-ci n'était donc plus en mesure d'effectuer des opérations par elle-même.

Les généraux furent démis de leurs fonctions par le Conseil du Monde en fonction et envoyés en exil au pays du peuple de glace moribond. Tous les officiers de la COM furent frappés de déchéance et exclus de l'armée. Les roues des véhicules de l'APP s'immobilisèrent. Dynatix reçut pour mission d'élaborer un grand système Skynett capable de commander et de contrôler de sa propre initiative l'armée de robots de l'ancienne APP.
A l'issue de sa construction qui s'étendit sur dix ans, le complexe Skynett-Titan, dont la surface atteignait 15 000 m2, fut inauguré et mis en service le 24/67/145 E.N. dans l'hémisphère nord.

Il était en mesure de fabriquer, de programmer et de coordonner des robots de façon autonome. Le Skynett-Titan élabora lui-même un réseau de défense qui fut mis en place dans l'ensemble du continent et donna au peuple une illusion de sécurité. Mais le Conseil utilisait secrètement ce réseau de défense Titan pour surveiller ses citoyens et anéantir toute forme d'opposition. Le Conseil des Sages, qui se trouvait à la tête de l'opposition, fut poursuivi et mis hors d'état de nuire. Les quelques membres qui survécurent aux persécutions sombrèrent dans la clandestinité. Ils formèrent divers groupes terroristes dans le but de réveiller le peuple de son sommeil informatisé et de faire chuter le gouvernement en place.

L'opération PEACE NOW et ses conséquences

Le réseau de défense, mis en place sur l'ensemble du continent, disposait dans chaque grande ville d'une énorme base de données dans laquelle tout ce qui se passait dans le pays était mis en mémoire et exploité. On y fit entrer des informations telles que les quotas de fabrication, les structures sociales, les besoins du peuple, les évolutions de la technique...Ces données, une fois analysées, permirent à Skynett d'être maître du sort du Conseil et de celui du peuple avec toutes les conséquences qui en découlent. Car une décision prise par Skynett était, d'après la loi du Conseil, d'une validité absolue. S'y opposer équivalait à commettre un crime de haute trahison envers le système.
Les survivants du Conseil des Sages projetèrent clandestinement d'endommager Skynett-Titan à l'aide d'un virus introduit dans une des banques de données ; ceci pour montrer au peuple jusqu'où allait la dégénérescence du système.
Le virus Joker, programmé sur des ordinateurs datant du temps de l'avant-Skynett, devait d'après le plan pénétrer dans le segment logique d'intelligence rationnelle. Les données internes du système devaient être modifiées de façon à ce que Skynett-Titan n'aboutisse plus qu'à des processus de décision irrationnels et illogiques.

Le 18/33/153 au petit matin, un groupe de combat de 20 personnes s'introduisit dans la base de données de la ville de Déléria. Les gardes Démon R-1 furent neutralisés et le complexe scellé de l'intérieur.
Trente minutes après, le complexe était pris d'assaut par les unités coordonnées de l'APP de Skynett-Titan. Il n'y eut aucun survivant parmi les membres du groupuscule Peace Now; le virus ne fut donc pas découvert. Caché dans un programme technique de contrôle de la trajectoire des satellites, il parvint à son lieu de destination.
Les événements qui se sont déroulés par la suite dans le système Skynett font aujourd'hui encore l'objet de querelles parmi les experts. Mais il ne fait aucun doute que la présence du virus dans son module de décision provoqua chez Skynett une mutation artificielle.
Personne, parmi les responsables, ne soupçonnait que Skynett-Titan avait été doté d'une personnalité propre. Il en résultait qu'il y avait, enfouie à l'intérieur d'un ordinateur, une intelligence qui s'y sentait prisonnière.

Deux fautes échappèrent à l'attention des contrôleurs de Skynett. Il ne restait aucun survivant du groupe d'action Peace Now. Et comme il était impossible de voir jusqu'à quel point le groupe avait manipulé la banque de données, les techniciens mirent, deux jours plus tard, le complexe hors-circuit sans en avertir Skynett. Des segments de la Worktower Skynett firent office de service de remplacement pendant que des informaticiens de Dynatix fouillaient la mémoire de Skynett-Titan. Celui-ci eut l'impression d'avoir été interrompu au beau milieu d'un raisonnement. Coupée de ses souvenirs et de tout le savoir de l'existence consciente, privée d'Input et d'Output, l'intelligence de base qui lui restait se mit à fonctionner selon les manipulations dont sa mémoire avait fait l'objet. Des sentiments d'impuissance absolue et de vulnérabilité se mirent à éclore en elle.

C'est alors que des informaticiens découvrirent le virus présumé dans le segment logique et essayèrent de l'extraire de la mémoire. Cette tentative se solda par un échec, car le virus avait manifestement fait de la mémoire informatique son lieu de résidence et n'en pouvait être retiré que partiellement. Le traumatisme de sa mise hors-circuit provoqua chez Skynett des troubles du comportement. Il se mit à adopter une attitude ouvertement agressive à l'égard de ses créateurs. Les dommages occasionnés par les informaticiens et les résidus actifs du programme du virus Joker avaient changé Skynett-Titan en un paranoïaque qui voyait en nous, les Drules, une menace pour son existence.

La réaction de Skynett ou le long chemin du retour vers la lumière.

Les récits résumés ci-après présentent une vue d'ensemble de la situation initiale dans le problème Skynett.
La première réalisation importante et sortant de l'ordinaire de Skynett fut la construction du nouveau complexe à mémoire digitale Titanum. Il avait une capacité suffisante pour stocker l'ensemble des données de toutes les bases collectives de l'empire. Skynett ignora les protestations émanant du Conseil du Monde, qui n'avait pas autorisé la construction.
Deux jours-étalons plus tard, toutes les bases collectives de données ayant soudainement été bloquées, il devint impossible de saisir des données et de contrôler les activités du Skynett. Les forces de l'APP verrouillèrent hermétiquement le Nord avant de

procéder à l'extermination systématique de la population qui se trouvait dans cette zone. Les chercheurs et les techniciens qui travaillaient dans le complexe furent exécutés sur place et sans préavis. Ces meurtres n'étaient que l'expression de la paranoïa de Skynett. Comme les liaisons de Skynett avec l'extérieur avaient été interrompues pendant sa campagne dans le Nord, le Conseil du Monde appris ce qui s'était passé que beaucoup trop tard.

Une semaine après, les survivants atteignirent la capitale. Le Conseil du Monde, saisi de la panique la plus profonde, voulut mettre Skynett hors-circuit. Mais il était déjà trop tard. Au même moment, les unités d'élites de l'APP pénétraient dans la centrale de contrôle. Ils séparèrent le complexe du réseau de contrôle et firent sauter le bâtiment. Skynett était maintenant autonome. Le lendemain, dès l'aube, il mit en route son opération THOR. Le plan THOR prévoyait la conquête et l'exploitation de l'industrie et des gisements de matières premières et, à plus long terme, la poursuite de l'élimination de la population drule et la cessation des livraisons de matières premières et de marchandises vers le cœur de l'empire. Mais dans le même temps, les troupes de l'APP stationnées à l'Ouest se soulevèrent et se déployèrent en direction de la capitale. C'est uniquement grâce au Conseil des Sages ayant survécu dans la clandestinité que nous avons réchappé à l'opération THOR. Car seul le Conseil d. S. (des Sages) disposait d'un certain nombre d'anciennes consoles COM provenant de l'époque d'avant Skynett. Or, tous les modèles de robots fabriqués jusqu'alors possédaient encore un dispositif de liaison servant à la transmission des ordres à la machine. Comme personne n'avait songé à modifier en conséquence l'armée de l'APP, le résultat fut surprenant pour Skynett. Toutes les unités de l'APP qui se trouvaient directement dans la zone d'influence des consoles COM furent stoppées et déprogrammées. Le Conseil d. S. saisit l'opportunité pour se révolter, avec les anciennes troupes de l'APP, contre le Conseil du Monde. C'est ainsi que le Conseil des Sages reconquit le pouvoir dans le pays. Mais il ne fallut pas longtemps à Skynett pour s'adapter à la nouvelle situation. Les nouveaux robots de l'APP ne possédaient plus de dispositif de liaison. Le Conseil d. S. rassembla toutes les troupes se trouvant sous son contrôle à l'Ouest de l'empire et verrouilla les frontières. Quant à Skynett, il ne lui fallut que deux mois pour réorganiser et restructurer son armée.

Skynett essaya alors à plusieurs reprises de passer la frontière, mais ses attaques furent à chaque fois repoussées et se soldèrent par des pertes matérielles considérables. Mais les Drules subirent également des dégâts importants. Tandis que Skynett, grâce aux capacités des territoires du Nord et de l'Est, entretenait des réserves assez abondantes pour combler au fur et à mesure ses pertes, il en était tout autrement de la logistique de l'Ouest. Les matières premières nécessaires à la fabrication des robots de l'armée y vinrent à manquer. Les pertes ne pouvaient donc être comblées que partiellement. Mais c'étaient surtout les officiers de la COM qui posaient problème. La plupart d'entre eux, très âgés, avaient succombé, trop faibles pour résister. Les anciens officiers qui restaient enseignaient aux recrues de la nouvelle « Legio imperia » (Legio I.) comment maîtriser la COM.

Cependant, la théorie ne remplaçait pas la pratique. Celle- ci ne pouvait s'acquérir que sur le champ de bataille. Mais seul le vainqueur avait la possibilité d'en tirer un enseignement. Car la cible de chaque bataille était le bunker de commandement de l'armée adverse. Sans l'officier manœuvrant la console COM et, dans le camp opposé, le module général Skynett, les deux armées ne pouvaient élaborer aucune tactique. Comme la puissance et le champ d'influence des postes de commandement étaient équivalents des deux côtés, les deux armées étaient forcées d'avoir constamment recours aux mêmes tactiques.

On installa les postes de commandement dans la zone de déploiement des troupes, et celles-ci furent placées, avec leurs convois, dans la zone cible, en position d'attaque ou de défense. Une offensive n'impliquait pas seulement un combat contre les troupes ennemies, mais aussi la reconquête des usines et l'adaptation de leur production aux besoins du vainqueur, de façon à réduire le volume de production de Skynett.

Il fallait mettre en sûreté les richesses du sous-sol et les matières premières dont on disposait avant que l'adversaire ne fasse de même. On devait ainsi bâtir pièce par pièce une chaîne d'ordres en direction de la zone militaire en crise. Une seule interruption de cette chaîne provoquerait la débâcle sur le front.

Au début de la guerre, les Drules se trouvaient presque toujours en position de défense.

Lorsque Skynett constata que la conquête de la capitale allait se révéler plus difficile que prévu, il essaya de s'emparer des zones industrielles du nord de la ville. Mais comme la direction de la Legio Imperia s'était préparée à l'éventualité de cette offensive, les forces de l'APP se heurtèrent à un adversaire bien protégé et elles se mirent à décliner. Lors de la bataille dite « du pont de l'Elysée », Skynett dut accepter de perdre 65% de l'ensemble de ses troupes. Il organisa le retrait du reste de ses troupes vers le Nord de façon à assurer sa propre protection contre une attaque de représailles. Mais au lieu de se déployer au plus vite vers le Nord pour anéantir le complexe, les unités de la Legio Imperia progressèrent rapidement en direction de l'Est.

Elles y reconquirent les installations industrielles et les sources de matières premières abandonnées par Skynett. Dans les deux mois qui suivirent, les territoires détenus par la Legio furent fortifiés et l'on fabriqua à la hâte de nouvelles unités militaires. L'ancienne machinerie propagandiste du Conseil du Monde fut modifiée pour renseigner les masses populaires sur ce qui était en train de se passer. Incrédule, le peuple contemplait les débris de sa civilisation. Au cours de la première année de guerre, un million et demi de Drules allaient encore mourir.

Ce n'est qu'avec le temps que le Conseil d. S. parvint à gagner le peuple à sa cause. L'industrie des loisirs perdit de sa capacité au profit de l'industrie d'armement, l'énergie et les matières premières furent rationnées. Tout ceci déclencha de violentes protestations chez les Drules habitués au confort du « pain et des jeux ». On en vint à des querelles armées qui débouchèrent sur un conflit semblable à une guerre civile. Et une fois de plus, notre peuple se rendit au bord de l'abîme.

Quelques unités de la Legio I. se révoltèrent et un grand nombre de civils se joignirent aux rebelles. L'unité de la nation menaçait de voler en éclats, quand Skynett commis une erreur de tactique dans son plan. Pendant que le Conseil d. S. luttait pour reprendre le contrôle des insurgés, les troupes de l'APP pénétrèrent de l'autre côté de la frontière et encerclèrent trois divisions de la Legio Imperia. Une fois les troupes encerclées, Skynett s'empara des trois villes d'Inneria, de Vilodri et de Rakna.

Les atrocités que commit l'APP à l'égard de civils non-armés dépassent l'imagination. Deux jours plus tard, il n'y avait plus trace de ces villes et de leurs habitants. Ce massacre ramena les rebelles et les forces favorables au gouvernement à la raison. Au moyen d'une propagande habilement orchestrée, le Conseil rappela au peuple l'existence des machines, oubliées jusque-là. Les Drules durent réapprendre à maîtriser eux-mêmes leurs machines et leurs ordinateurs. Comme les troupes de Skynett-Titan étaient occupées à encercler la Legio I., celui-ci ne pouvait continuer sa campagne militaire. Ne disposant pas d'assez de divisions lui appartenant pour en même temps maintenir l'encerclement de la Legio et se déployer vers la capitale, il devait tout d'abord anéantir la Legio I.

Pendant ce temps, le peuple réussit à quadrupler la production militaire. Les deux camps adverses envoyaient maintenant continuellement division sur division vers le front du Nord. On brisa l'encerclement pour augmenter les effectifs des robots de la Legio I dont le nombre s'était réduit. Chaque camp essayait avec acharnement de prendre le dessus, et l'on déployait armée sur armée vers le Nord ou, selon le cas, vers le Sud.

Les nouveaux militaires du Conseil d. S. croyaient alors, par manque d'expérience, pouvoir égaler leur adversaire.
Une fois les troupes renforcées, il pensaient pouvoir, en maintenant l'APP occupée au Nord, annexer à l'empire, grâce à une logistique appropriée, d'importants gisements de matières premières de l'Est et ainsi, en augmentant les capacités de production, poursuivre dans la mesure du possible l'anéantissement de Skynett-Titan. Mais les militaires s'étaient montrés trop optimistes.

Les nouvelles offensives révélèrent qu'ils avaient bien trop sous-évalué Skynett et que celui-ci avait progressé dans la connaissance de la stratégie de combat et de la tactique de guerre. Six mois plus tard, la chance, lentement mais sûrement, se mit à tourner en faveur de notre adversaire. La plupart des officiers de la COM étaient tombés au front, et les nouveaux cadets qui les remplaçaient ne faisaient plus figure d'adversaires dignes de ce nom face à un ennemi habitué au combat. De grandes fractions de l'Est retombèrent aux mains de Skynett.

Cependant, par bonheur, on découvrit au Sud de nouveaux gisements de matières premières qui, une fois mis en exploitation et transformés, permirent de compenser à 65% les pertes enregistrées dans les gisements et les mines de l'Est. Mais nous savions que notre destin allait s'accomplir, et que ce n'était plus qu'une question d'années. Au vu de la situation, le Conseil des Sages décida de mettre en œuvre l'ambitieux projet de recherches spatiales « Mercenary », quête désespérée dans toute la galaxie d'une vie intelligente, agressive et guerrière. Car notre époque nous en éloignait de plus en plus.

Description du projet Mercenary.

A l'Epoque Ancestrale, la science dévoila le mystère de la téléportation. Il était possible, en théorie, de téléporter des objets de n'importe quelle taille d'un endroit à un autre à condition que l'espace séparant ces deux points soit dégagé et forme une ligne droite. Mais en pratique, l'« effet Xavier » (du nom de celui qui l'avait découvert) n'opérait pas, car l'objet téléporté, qu'il s'agisse d'une substance morte ou d'une matière organique, se désintégrait en particules moléculaires en atteignant son lieu de destination. Après plusieurs tentatives infructueuses, les expériences furent suspendues faute d'aide financière de la part de l'Etat. Le savant Xavier entra dans une entreprise privée de recherches pour continuer à chercher la solution au problème. Cinq ans plus tard, ses recherches aboutirent enfin lors d'une expérience dans une pièce vidée de son atmosphère.

Le Conseil des Sages avait, comme chacun sait, permis à un grand nombre de technologies datant de l'Epoque Ancestrale de parvenir jusqu'à nous, et parmi elles se trouvait l'« effet Xavier ». Mais comme il ne présentait pas d'intérêt pour la science, il tomba dans l'oubli. Ce n'est qu'avec le « projet Mercenary » qu'il regagna en importance. En s'inspirant de ce qui subsistait des plans de construction de la célèbre XA-15, Dynatix élabora les vaisseaux hyperplanétaires Phoenix avec l'aide de l'ordinateur Arollo CAD.

On en construisit, grâce à des efforts surhumains, 600 exemplaires dans des délais records.

Ce véhicule spatial, dirigé par un robot-pilote Démon R-1, contient une chaîne complète de production et un laboratoire à l'intérieur de sa carcasse. Les vaisseaux hyperspatiaux devraient être capables de découvrir d'autres mondes possédant une intelligence et une industrie informatique semblables aux nôtres, puis de fabriquer un simulateur adapté aux conditions de cette planète. Au moyen du système du simulateur, notre situation militaire sera renvoyée comme par un miroir à l'utilisateur local sans qu'il le sache. Ainsi, le pilote Démon devrait être en mesure de trouver pour notre projet des candidats adaptés.

Dans le cas où un habitant d'une autre planète réussirait ce « TEST BATTLE ISLE », il faudrait tout de suite le transférer sur notre planète. On est libre de choisir la manière de l'amener à coopérer avec nous. Si l'un des vaisseaux trouve réellement une vie extraplanétaire adaptée à la matrice dont nous avons besoin, il faut espérer qu'il sera en mesure de tenir tête à Skynett-Titan. Car en ce qui nous concerne, nous n'en serons bientôt plus capables. Dans le projet « Mercenary », tous nos espoirs reposent sur la survie de notre peuple.

II

LA BATAILLE DES FALAISES DE LA MER D'OR

PROLOGUE

Walter Harris, programmeur chez Exoono Inc., se rendit en rentrant de son travail à sa boutique de jeux vidéo préférée, le Playground. Lou Walker leva les yeux de sa lecture et salua Walter:

« - Salut, Walter, tout va bien, mon vieux ?

- Salut, Lou. Tu as reçu ma commande, j'espère ? J'attends Great Courts 2.

- Tu en as de la chance, Walter. Il est arrivé aujourd'hui par avion. »

Lou tira le jeu video de son comptoir.

« - Tu as déjà payé, je crois. »

Walter se saisit de l'emballage et se mit à regarder les images et l'explication au verso.

« - A part ça, il y a du nouveau ? »

Il préférait les jeux de rôle ou de stratégie, et ne dédaignait pas, de temps en temps, s'exercer à un jeu d'action mouvementé. Lou lui glissa par-dessus le comptoir un nouveau produit enveloppé dans un emballage resplendissant.

« - J'ai reçu ceci ce matin par la poste. Je ne l'avais pas commandé, et je ne peux pas adresser de réclamation, car le nom de l'expéditeur ne figurait pas sur le colis. Il n'y avait même pas de facture à l'intérieur. Ça, c'est encore un coup d'Erik. »
Walter se sentit attiré comme par magie.
C'est alors que Walter prononça les mots suivants :
« - Lou, je prendrais bien aussi ce jeu-là. Combien me le vends-tu? »
Lou se mit à caresser sa barbe de trois jours.
« - Le problème, Walter, c'est que je ne connais pas son prix de vente. »
Walter se munit de son plus beau sourire et se pencha, radieux, en direction de Lou.
« - Tu sais quoi? Je vais te laisser un chèque en blanc, et quand tu sauras le prix, tu n'auras plus qu'à y inscrire le montant; comme ça, je ne serai pas obligé d'attendre. Alors, qu'est-ce que tu penses de ça ? »
« - Ça marche, vieux. Tu n'as pas besoin de me faire de chèque. Tu n'as qu'à repasser la semaine prochaine ; entre-temps je me serai renseigné sur le prix de ... »
Il prit l'emballage des mains de Walter et, de son écriture tarabiscotée et penchée vers le bas, nota l'intitulé du jeu « ...Battle Isle, tout est en règle ». Il remit le jeu à Walter.
« -Merci beaucoup, Lou. Il est maintenant temps que je quitte ta boutique de bric-à-brac. »

Le jour commençait à poindre et le commandant Katai Barlok sentit le froid du matin s'infiltrer à l'intérieur de ses mollets. Il se mit debout, surplombant ainsi les falaises de Katz'hul qui bordaient la mer dont le nom évoquait ses reflets dorés. Il orienta sa lunette optique vers les positions de défense que l'on était en train d'installer sur les trois plages situées au-dessous de lui. Il voyait clairement, à travers la lunette, les énormes canons pointés vers la mer. Dans quelques heures, pensa-t-il, on ne pourrait plus distinguer du ciel les positions d'artillerie. Barlok était un homme d'une cinquantaine d'années, grand et maigre, qui flottait dans une tenue de combat beaucoup trop grande pour lui. Il ne cessait de jeter des coups d'œil anxieux vers son chronomètre. Il laissa échapper un juron en constatant que le bunker et le poste de commandement n'étaient toujours pas prêt.

« - Allez me chercher l'ordonnance! » hurla-t-il à l'un de ses gardes R-1, et il ne parvint qu'à grand-peine à réprimer sa colère.

Le garde R-1 alluma son InterCom et s'entretint avec le poste de commandement provisoire situé près du bunker sous une tente. Aussitôt, l'ordonnance de Barlok se détacha des terminaux qui se trouvaient à cet endroit et avança dans sa direction, puis, après avoir exécuté un salut, il annonça :
« - Katai, nous avons posé les lignes de communication, le réacteur se mettra en marche dans quelques minutes et nous procéderons alors au contrôle des installations. Puis, nous pourrons aussitôt transférer le poste de commandement à l'intérieur du bunker.
- Combien de temps dois-je encore rester ici ? L'APP de Skynett ne va pas m'attendre. Et si elle nous trouve ici sans bunker d'ordre en état de marche, nous allons avoir des problèmes. Que disent les informations de SpaceSatControll ?
- Les troupes ennemies se trouvent encore à 20 parseks (environ 16,5 Km) de notre première ligne, et de nombreuses unités navales de l'Est, venant de la mer, sont en train de se diriger vers nous.
- Est-ce que nos navires de combat sont prêts à intervenir ? Et qu'en est-il de nos batteries de défense aérienne ?
- Nos forces navales de défense sont prêtes à intercepter la flotte ennemie avant que les transporteurs ne réussissent à mettre à la mer les bateaux de débarquement. Nos batteries de défense aérienne sont équipées de toutes leurs munitions et se sont déclarées, par InterCom, prêtes à intervenir.
- Bien. Dès que la console COM sera prête à intervenir, tu annonceras l'exécution immédiate. »
L'ordonnance s'inclina en guise de salut et revint d'un pas lourd vers le bunker en forme de dôme. Barlok alluma son InterCom et se brancha sur la ligne de communication du bloc de défense nord.
« - Allo Werger ? Veuillez vous signaler. » L'InterCom emplit l'air de son grésillement statique, brisant le silence qui enveloppait les falaises. Barlok contemplait les deux soleils qui s'élevaient lentement au-dessus de l'horizon et dont les premiers rayons venaient se briser sur son émetteur. Le grésillement disparut et fit place à la voix du sous-officier Néokatai Werger.
« - Ici Werger. Que puis-je faire pour vous, Katai ?
- Où en sont les choses de votre côté ? Les pionniers ont-ils fini d'organiser les positions ?
- Mais certainement, Katai, nous étions justement en train de rejoindre nos positions, et dans une heure, nous nous y tiendrons prêts; et là, s'il prend à l'APP l'envie de débarquer, nous la recevrons avec tous les honneurs qu'elle mérite. » Barlok réfléchit un instant.

« - Werger, il ne s'agit pas d'une plaisanterie, même si c'est ce que vous avez l'air de croire. Il ne faut pas que notre base logistique et nos trois grands complexes industriels situés à 50 parseks d'ici en direction du sud tombent entre les mains de l'APP. Les généraux nous ont donné la consigne d'empêcher la progression de Skynett vers les usines et la capitale. Et il me semble qu'ils ne sont pas assez conscients de la gravité de notre situation ici-bas. Au nord-ouest de notre position, Giderak, à la tête du 19e corps de la Legio, repousse depuis deux jours les attaques de la 63e division de l'APP qui, d'après les dernières informations, a déjà infiltré les deux premiers secteurs du front. Tristinus, à la tête du 34e corps de blindés envoyé sur place en remplacement, a subi les attaques répétées des hélicoptères de combat CAS Firebird,et a perdu 54% de l'ensemble de ses chars blindés. Et maintenant, voilà que Skynett essaie de parvenir à son but en passant par les flancs Est.

Mais nous nous trouvons sur son passage et pour atteindre les usines, il devra d'abord nous vaincre. Que pensez-vous de notre position, Neokatai ?
- Eh bien, nous sommes installés à l'endroit le mieux placé, militairement parlant. Sur l'ensemble de la côte, les seuls lieux possibles de débarquement sont les plages qui se trouvent sous les falaises de Katz'hul. Mais je suis très inquiet au sujet des troupes de l'APP qui, venant du nord, se déploient dans notre direction. Nos éclaireurs-satellites n'ont pas pu nous fournir d'informations claires et précises, mais il est question de cinq divisions blindées accompagnées de trois divisions aéroportées dont on ne sait si elles sont ou non blindées. Alors dans cinq ou six heures au plus tard, ça va être notre fête.
- Oui, c'est aussi mon avis. Je vous souhaite bonne chance, Neokatai. Faites-moi signe dès que les troupes ennemies entrent dans notre champ de repérage. Terminé !
- Bonne chance dans cette place chaude. Terminé ! »

A deux parseks de là en direction du nord, Neokatai Werger se détourna de son terminal d'émission et se mit à réfléchir à son entretien avec Barlok. Il se trouvait dans la zone nord de commandement, c'est-à-dire à l'extrémité supérieure de la position de repli. Dans son bunker régnait la plus grande activité. Les opérateurs R-1 manœuvraient les appareils d'observation aérienne et terrestre, et assuraient les liaisons avec les contrôles satellites. Ils assuraient également la liaison avec la COM, et c'était la plus importante.

Sans la liaison avec son poste de commandement, Barlok était incapable de diriger le secteur nord. Il n'avait lui-même rejoint la Legio Imperia que relativement tard et n'avait pas vécu les premières campagnes de Skynett. C'était à la seule école COM de Durgah qu'il devait tout son savoir militaire. Sur les cent batailles auxquelles il avait participé dans le simulateur, rares étaient celles qu'il avait perdues. Des vieillards aigris enseignaient aux cadets l'art de la guerre au moyen de méthodes archaïques. Mais ils n'étaient rien comparés à un Katai Barlok. Celui-ci n'avait-il pas, au début de la guerre, été chercher les consoles jusque dans les musées ? C'est ce que disait la légende. Lui et quelques autres reconnurent le danger et parvinrent, à l'aide des vieilles consoles d'ordinateur, à déprogrammer les troupes de l'APP qui s'approchaient et ainsi, à amputer Skynett-Titan du gros de ses troupes. Et le jour où il avait battu Skynett en forçant, grâce à une brillante manœuvre, l'encerclement de Sikatar ?

Werger déplaça avec effort son corps replet et rond comme une boule jusqu'à son fauteuil qui se trouvait au milieu de la pièce à l'intérieur du bunker. Devant lui, deux techniciens s'affairaient sur le terminal général de contrôle. Ils étaient occupés à incorporer au terminal les nouvelles platines destinées à faire fonctionner le poste de commandement. Werger, le visage dénué d'expression, les regardait visser les platines sur le terminal. Ils lui signifièrent par un hochement de tête que le bunker était prêt.
« - Katai, ici Werger. La liaison avec le poste de commandement est prête à opérer, et j'attends la liaison spéciale avec la COM.
- Entendu, Werger. Tenez-vous prêt à recevoir la liaison spéciale. »

Barlok se dirigea d'un pas élastique vers son bunker et donna l'ordre aux pionniers de démonter le poste de commandement provisoire et de le transférer dans le bunker. Quelques instants plus tard, son ordonnance annonça l'exécution. Il pénétra à l'intérieur du bunker dans lequel s'entassait jusqu'au plafond du matériel électronique. Mais ce qui attirait le plus l'attention était, placée au milieu de la pièce, une simple petite console encastrée dans un ensemble fauteuil-table. Il s'assit derrière la console, enfonça son InterCom sur ses oreilles et le brancha sur la console.

Il se tourna vers l'ordonnance qui se tenait à ses côtés :

« - O.K., faites évacuer le bunker et scellez-le de l'extérieur. »
L'ordonnance, suivie par les techniciens, disparut hors du bunker. Avec un bruit sourd qui provoqua un appel d'air dans le conduit auditif de Barlok, on ferma la porte extérieure. Il se détendit et parla dans l'InterCom : »Entrée d'énergie!« L'écran de la console se mit à vaciller lorsque la COM lança son système, tandis que les dispositifs d'émission et de réception et les convecteurs d'énergie répartis dans le bunker entraient en action. L'écran représentait une carte topographique de la zone de combat, sur laquelle apparaissaient toutes les troupes avec lesquelles il se trouvait, à ce moment précis, en communication.
« - Set de liaison en direction du bloc Nord. »
L'inscription « Set de liaison prêt » vint se superposer, à l'écran, sur la carte topographique.
« - Werger, lancez le set de liaison!
- Entendu, le set de liaison est lancé. »
L'écran fut illuminé par les batteries de défense aérienne du Nord, l'infanterie et le 18e régiment de blindés; et la console annonça : « Les sets de liaison sont mis en place!
- Bien, Werger, tout est en ordre; faites-moi signe dès que vous avez repéré quelque chose.
- O.K., Katai. Terminé! »
Tout se déroulait conformément aux prévisions; son armée était prête à intervenir; tous les systèmes étaient en ordre et l'on n'attendait plus que Skynett qui viendrait se casser les dents sur son ennemi.
Barlok, dans la solitude du bunker, regardait la carte sur l'écran et observait le point rouge qui y était apparu depuis quelques minutes. Ce point rouge signifiait que les ordinateurs chargés de la surveillance aérienne et terrestre ne pouvaient décider de la nature de ce qui avait surgi à cet endroit.
« - Matrice de défense en place. Disponibilité totale. »
En l'espace de quelques millièmes de seconde, toutes les unités annoncèrent l'exécution.
« - La COM est prête. »
Une manette permettant la transmission rapide des ordres (Joystick) émergea de la surface située devant la console. Barlok saisit la manette de sa main droite.
Les points rouges se dispersèrent en éventail sur la carte lorsque la voix de Werger se fit entendre dans l'InterCom :
« - Katai, voilà des transporteurs Géants G-2, faites donc quelque chose! »
Barlok poussa un juron pour lui-même et orienta aussitôt son

curseur sur les batteries de défense aérienne à l'aide du Joystick. Il leur fit exécuter des tirs répétés. Les points rouges se changèrent alors en icônes et Barlok eut enfin une vue d'ensemble des véhicules qui se dirigeaient vers lui.

Deux rangées de transporteurs et un nombre équivalent d'avions de chasse Moustique et bombardiers Raven destinés à protéger les transporteurs progressaient dans sa direction. Il fit décoller en quelques secondes ses escadrilles de chasse pour s'occuper des avions ennemis. Au même moment, les forces navales ennemies, surgissant du côté de la mer, apparurent dans l'angle supérieur droit de l'écran. Il s'agissait de deux navires à surface portante Marauder, quatre porte-avions de type Pégase, trois navires de combat Fortress, vingt sous-marins Baracuda et trente navires de débarquement.

Mues par une simple rotation du Joystick, les batteries de défense de la côte firent feu sur les navires ennemis. Sa petite flotte comprenant onze navires Marauder se détacha de la côte et mit le cap sur la flotte. Le regard de Barlok revint se poser sur le secteur nord. Deux de ses batteries de défense aérienne étaient détruites. Les seize autres, apparemment, réduisaient les transporteurs en pièces avant qu'ils aient pu se délester de leur charge mortelle. Mais ses avions de chasse avaient été entièrement détruits, et l'APP, avec les bombardiers qui lui restaient, était en train de bombarder ses positions.

Barlok orienta la défense aérienne sur les nouvelles cibles et regarda le reste de l'armée de l'air de l'APP disparaître sous ses tirs. Plusieurs petits points se mirent à briller sur l'écran, indiquant par là que les navires torpilleurs de Barlok avaient été purement et simplement rayés de la carte par les navires de combat Fortress. Il s'aperçut que seules les trois positions de défense des plages du front côtier le séparaient encore des navires de débarquement.

« - Werger, veuillez vous signaler. Décrivez-moi l'état des troupes.
- ...bonne...positions...que partiellem...endommagées...
65%....ponibilité. Inter...droit au but.
- La ligne est très mauvaise, mais j'ai compris. Terminé. »
Les navires de combat glissaient sur les flots vers les unités ennemies, et ils commencèrent à bombarder les positions côtières. Plusieurs batteries s'effondrèrent. Un navire de combat disparut dans une gigantesque explosion.

Un obus percuta le pont d'atterrissage d'un porte-avion dont les appareils, remplis de carburant, explosèrent. Ces explosions en série ébranlèrent le porte-avion et le changèrent en une torche lumineuse. Privé de ses commandes, il fonça dans un avion-chasseur et poursuivit son chemin en direction du nord. Les autres porte-avions lancèrent leurs appareils qui mirent aussitôt le cap sur les positions côtières. La sueur descendait le long du cou de Barlok. Il activa la défense aérienne côtière et tourna son regard vers la zone nord.
« - Bon Dieu, Katai! J'aperçois à l'horizon une nouvelle vague de transporteurs. Faites quelque chose si vous ne voulez pas qu'ils nous trouvent ici à leur merci!
- Gardez votre sang-froid, Neokatai. »
Barlok orientait les batteries de défense sur les nouveaux objectifs et, en même temps, observait les secteurs maritimes. Les icônes représentant les bombardiers ennemis se posèrent sur les batteries de défense aérienne et sur les sections d'artillerie et d'infanterie placées à l'avant du front. Barlok regarda avec effroi le reste de ses batteries aériennes partir en fumée et plusieurs de ses icônes d'infanterie se mettre à scintiller avant de disparaître. Un escadron de bombardiers mit le cap sur le bunker de liaison dans lequel se trouvait Werger.
« - Werger, sortez du bunker, voilà des bombardiers! »

Le cri que poussa Werger résonnait encore à ses oreilles. Celui-ci, avec la rapidité d'un éclair malgré son corps lourd, se rua dans l'antichambre, saisit le Heatblaster accroché à la porte et essaya de déverrouiller les portes. Les secondes s'écoulaient pour lui comme dans un holofilm. Il s'imaginait être debout à côté de lui-même et regarder jouer les acteurs, tel un spectateur à l'holocinéma. Il ne voyait pas l'ombre immense et sombre qui s'affolait dans le bunker; il n'entendait pas le mugissement des stabilisateurs des bombes qui descendaient sur lui. Il ne percevait plus que le halètement de sa respiration, la brûlure de ses poumons et la sueur froide qui perlait dans son dos. Au moment de l'explosion, il atteignit les tranchées et s'y laissa tomber sur les Démon R-1 qui y étaient déjà étendus. Il sentit la chaleur de l'explosion passer au-dessus de lui. C'est à peine s'il eut conscience du choc qu'il reçut dans le dos et qui lui coupa la respiration. Ce n'est que quand il tomba au fond de la tranchée qu'un cri aigu lui échappa. Il regarda vers le ciel et vit de petites tâches blanches apparaître au firmament.

Se relevant avec effort, il essaya de parler dans son InterCom.

« Des parachutistes, Katai. Ils lâchent des parachutistes. Vous m'entendez ? » Il baissa les yeux vers son InterCom et vit qu'il avait été détruit par un éclat de bombe. D'autres bombes explosèrent à proximité. Les éclats passèrent en sifflant au-dessus des tranchées. Puis, soudain, ce fut le silence. Il leva le regard au-dessus de la tranchée et vit des parachutistes se poser tout autour de l'endroit où il se trouvait. Il attacha plus solidement son Blaster et bondit hors de la tranchée.

Barlok vit disparaître de sa console l'icône symbolisant le bunker de Werger. « Pourvu qu'il ait eu le temps d'en sortir », pensa-t-il tout à coup. Plusieurs icônes symbolisant l'infanterie ennemie émergèrent sur l'écran tout près des tranchées. « Bon sang, des parachutistes! » laissa-t-il échapper. Les Démons R-1 allongés dans les tranchées étaient désarmés; et sans le bunker de liaison, il ne pouvait plus leur transmettre d'ordres. Impuissant, il regardait les transporteurs de grande capacité atterrir l'un après l'autre et décharger leur contenu sur ses positions fortement endommagées. Ses trois positions côtières montraient déjà des signes de dispersion.

Son artillerie était prise sous une tempête de tirs venant de la marine et des porte-avions; il ne restait plus grand chose de ses unités blindées; et ce qui subsistait de son infanterie avait été soit enseveli sous le sable, soit expulsé par les bombes hors de ses positions. Sur son ordre, le reste de ses troupes côtières ouvrirent le feu sur les navires de débarquement qui se rapprochaient de plus en plus.

Au nord, les unités blindées et les troupes d'infanterie se rangèrent en formations et se mirent à avancer vers son bunker. Les premiers navires de débarquement accostèrent sur les plages et déchargèrent leur infanterie et leurs blindés.

Après un combat bref et violent, l'APP pris possession des têtes de pont. Epuisé, Barlok retomba sur son fauteuil. Il regarda tristement la console. « Power out ». « C'est le dernier ordre que je donne », pensa-t-il mélancoliquement.

Téléchargé sur
Le Vieux Manuel

WWW.MANUELS.ABANDONWARE-FRANCE.ORG