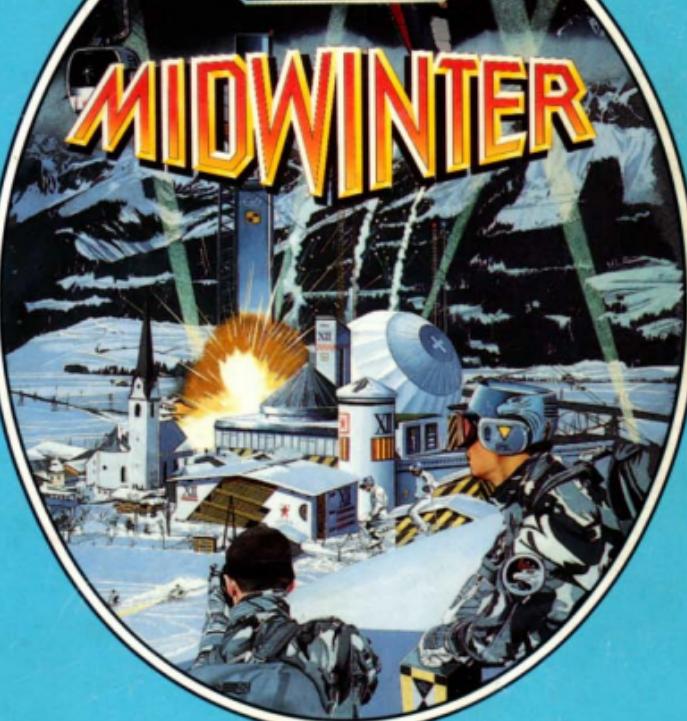




MIDWINTER



MIDWINTER



GAME CHARACTERISTICS DESCRIBED IN THE DOCUMENTATION MAY VARY ON SOME COMPUTERS

GAME COPYRIGHT © MAELSTROM GAMES MICROPROSE MANUAL COPYRIGHT © MICROPROSE SOFTWARE 1990

JNIT 1 HAMPTON RD INDUSTRIAL ESTATE, TETBURY, GLOUCESTERSHIRE, GL8 8DA TEL: 0666 504326 FAX: 0666 504331 TLX: 43422MPS UK G

CREDITS



AT MAELSTROM GAMES

Mike Singleton

Game concept and Design; ST Version

Solid Graphics Code

Hugh Batterbury

Project Control and Liason

Dave Ollman

PC Version Game Code

Dave Gautry, George Williamson

ST Version Game Code; Amiga Version

Val Franco

*PC Version Solid Graphics and
Landscape*

Andrew Elkerton

Artwork on all Versions

Pete Barnett

Solid Object Design and Map Fractals

Chris Pink

ST Version Solid Objects Code

AT MICROPROSE

Paul Hibbard

Publisher

Pete Moreland

Development Manager

Rob Davies

Manual Research and Text

Steve Carey

Manual Screen Grabs

Paul Coppins

Quality Control

Diarmid Clarke

Quality Control

Martin Moth

Manual Liason

Artistix (U.K.) 0705 252125

Manual Design and Graphics

CONTENTS



LE RAPPORT MIDWINTER	7
LES DIX PREMIERES ANNÉES.....	45
LA COLONISATION DE L'ILE	64
POUR JOUER À MIDWINTER	93
INDEX	191



Agence Internationale de Presse Reuters...23 novembre 2015...Communiqué...

LE PRÉSIDENT JACKSON ÉCHAPPE À UN ATTENTAT

Miami (Floride - U.S.A.) - 14 H Ce matin, à Miami Beach, sur le front de mer, le Président des Etats-Unis a fait l'objet d'un tentative d'assassinat.

Si le chef d'état est sain et sauf, on déplore néanmoins la mort de trois agents de sécurité, abattus alors qu'ils offraient à **Ed Jackson** le rempart de leur corps. Les auteurs de cet attentat sont huit hommes masqués, qui seraient membres de la **Global**

Green Army, organisation écologiste terroriste qui, voilà un mois, perpétrait déjà un attentat à la bombe contre le Congrès du Soviet Suprême des Représentants du Peuple, attentat où le Premier ministre avait été blessé.

Le Vice-Président, **Michael Baker**, a condamné cette attaque. Il a déclaré: »*Nous sommes aujourd'hui les témoins d'un nouvel attentat contre un chef d'état, commis par un groupe terroriste déterminé à se faire entendre quel qu'en soit le prix, même s'il*

s'agit de meurtres. Cet assassinat, perpétré de sang-froid sur des agents de sécurité ne fera que renforcer la résolution du président et de nos concitoyens de résister aux exigences de ce groupe, et de mettre en œuvre notre plan de contrôle des tendances climatiques. Nous sommes déterminés à ce que justice soit faite. Ces terroristes paieront leur crime de leur vie, quelle que soit la cause qu'il défendent.«

Il a eu à cœur, dans sa déclaration de dénoncer le soutien grandissant du public pour la **»Global Green Army«**. Cette organisation avait en effet récemment attiré l'attention de l'opinion et des médias sur sa cause: obliger les différents gouvernements de la planète à agir de concert pour lutter contre l'effet de serre.

COMMUNIQUÉ

Agence Internationale de Presse Reuters...4 avril 2017...Communiqué..



WASHINGTON, MOSCOU ET BRUXELLES IMPLIQUÉS DANS LE SCANDALE DE L'»ICEGATE«

Washington DC, (Maryland - U.S.A.) - 13 H Après l'accord passé entre les différents gouvernements des Etats-Unis, d'Union Soviétique et d'Europe en janvier dernier, concernant un projet de lutte contre le réchauffement général, un organe de presse américain, *The Boston Correspondant*, aurait eu connaissance d'une partie ultra-confidentielle de ce document.

Le texte, intitulé »rapport Midwinter«, semblerait être le fruit des découvertes d'une commission KGB/CIA chargée d'examiner les mécanismes grâce auxquels il serait possible

déclencher un refroidissement de l'atmosphère. Si tant est que ces documents soient authentiques, ils révéleraient une conspiration internationale de désinformation, visant à faire accroire

à l'opinion publique qu'une »mini-ère glaciaire« pourrait être la solution à la crise climatique. La **Global Green Army**, quant à elle, a publié le communiqué suivant:

»Les différents gouvernements de la planète n'ont pris aucune mesure réelle pour juguler l'accélération de la crise climatique qui met en danger la vie sur Terre. A l'évidence, incapable de trouver une solution à ce problème crucial, ils ont rédigé ce rapport, à la fois funeste dans ses applications et peu plausible dans la pratique, qui est le fruit de la corruption dans laquelle sombrent nos gouvernants et témoigne de leur incapacité à faire face à cette crise.«

LE RAPPORT MIDWINTER



CONFIDENTIEL

PART 1

DOCUMENT STATUS: ULTRA-CONFIDENTIEL

Ref CC/Mid/3.1

LA CRISE CLIMATIQUE

SECTION III - PREMIÈRE PARTIE

«LE RAPPORT MIDWINTER»

TOP SECRET

Le rapport désigné sous le nom de »La Crise Climatique« a été entrepris à l'initiative conjointe des gouvernements des Etats-Unis, d'Union Soviétique, et de la Fédération des Nations Européennes. Il entre dans le cadre plus vaste d'une étude sur les causes et les effets d'un réchauffement de l'atmosphère du globe ainsi que sur les solutions possibles à ce problème.

la présente étude, ou »Rapport Midwinter«, constitue une sous-partie de la deuxième section dudit rapport, et examine les moyens de catalyser un refroidissement général.

La première partie est consacrée aux causes naturelles d'une l'accélération d'un refroidissement de l'atmosphère, phénomène connu sous le nom d'»ère glaciaire». Un appendice, qui constitue la deuxième partie de cette étude tente de définir les moyens techniques qu'il serait possible de mettre en œuvre pour parvenir au même résultat. Ce document disponible séparément, est réservé exclusivement aux chefs d'état.

CONFIDENTIEL

PART 1

DOCUMENT ULTRA-CONFIDENTIEL SOMMAIRE

PREMIÈRE PARTIE: ORIGINE DES ÈRES GLACIAIRES

A. Les leçons de l'histoire

B. Un enchevêtrement de causes

- a. Position des continents
- b. Refroidissement du climat?
- c. Diminution de l'efficacité des pièges à radiations
- d. Augmentation de la réflectivité

C. Mettre le feu au poudre

- a. Activité volcanique
- b. Chute de météores

CONFIDENTIEL

PART 11

**SECONDE PARTIE: ACCÈS ULTRA-CONFIDENTIEL:
RÉSERVÉ AUX CHEFS D'ÉTAT**

L'ORIGINE DES ÈRES GLACIAIRES

A. Les leçons de l'histoire

Le phénomène de glaciation (ou formation de glace) se produit si une condition est remplie, à savoir s'il tombe et s'accumule plus de neige l'hiver qu'il n'en peut fondre l'été suivant. Si ce déséquilibre se produit pendant plusieurs années d'affilée, suit une période de glaciation.

Un examen attentif du début des ères glaciaires précédentes nous a conduit à penser que deux facteurs principaux se combinent pour déclencher une glaciation, soit:

- a. Des masses continentales s'accumulent dans des zones situées près des pôles, là où on trouve naturellement une couverture glaciaire. Cette couche de glace affectera la surface de ces terres pendant que celles-ci se trouvent à ces latitudes, mais dussent-elles dériver plus au sud, la glace demeurera.

CONFIDENTIEL

PART 11

b. Sous l'influence de facteurs externes, le climat se refroidit de telle sorte que la ligne de fonte des neiges descend partout vers le Sud. Dans les montagnes, les glaciers se développent et la couverture glaciaire s'étend aux latitudes plus basses. En conséquence, le niveau des mers descend et la zone de mers prises par les glaces s'étend, et de nombreuses parties du globe à n'être pas directement affectées par les glaciers deviennent des zones de permafrost. La glace, que ce soit sous une forme ou sous une autre, finit par étendre son influence à d'autres parties de la surface du globe.

Il peut exister d'autres facteurs qui contribuent au phénomène, à savoir:

c. La neige s'accumule sur les chaînes montagneuses jusqu'à ce que celles-ci atteignent la ligne de fonte des neiges. Si cela se produit, la glace se met à couler dans des vallées sous forme de glaciers.

d. Un léger réchauffement de la surface du globe entraîne la fonte de la base de la calotte glaciaire antarctique, ce qui libère de grandes quantités de glace dans les océans. Ceci a pour effet de refroidir d'abord les océans puis l'atmosphère et de geler l'Antarctique et les autres couvertures glaciaires, leur faisant

CONFIDENTIEL

PART 11

reprendre des proportions d'âge glaciaire.

e. Une modification de la position géométrique de la Terre par rapport au soleil peut causer une réduction des radiations solaires sur les régions polaires. Ces modifications se produisent d'ailleurs constamment, et sont le résultat des relations complexes entre des variations de petite amplitude mais systématiques de l'inclinaison et de l'orientation de l'axe de rotation de la Terre, couplées avec des modifications causées par son orbite elliptique. Milankovich, géophysicien yougoslave, a calculé les écarts de température provoqués par ces oscillations et a déterminé quatre groupes significatifs de températures basses lors des 600.000 dernières années, qui correspondraient en gros au début des ères glaciaires. Mais de nombreuses voix se sont élevées pour critiquer les idées de Milankovich, sur la base du fait que les variations considérées auraient beaucoup moins d'effet sur le climat qu'il ne le prétend, et que ses calculs seraient peu dignes de foi.

Il est rarement possible de mettre le doigt sur un de ces mécanismes isolément, car leur interaction est trop grande. La majorité des ères glaciaires sont probablement le fait d'un enchevêtrement de facteurs.

CONFIDENTIEL

PART 11

En résumé, prédire le début du prochain âge glaciaire revient à déterminer à quel moment deux ou plus parmi ces différents facteurs seront assez déterminants pour déclencher le début d'un refroidissement général.

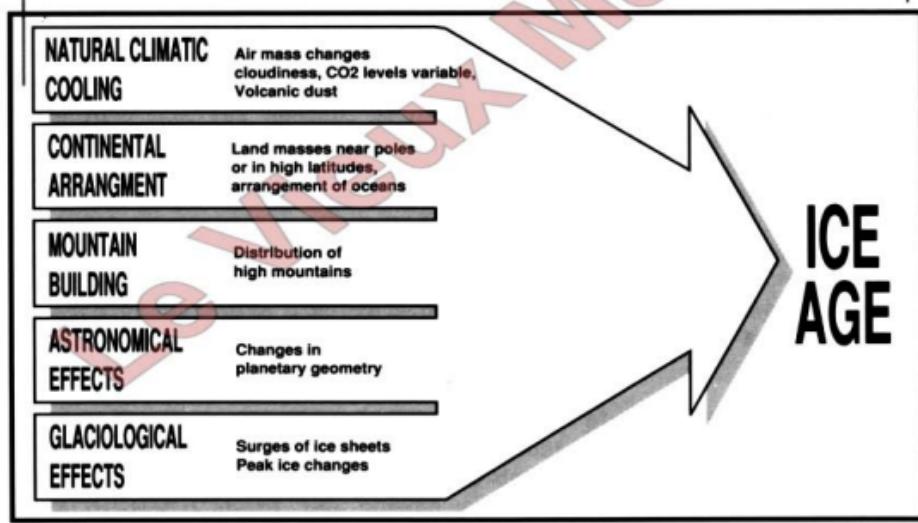


schéma n° 1: facteurs se combinant pour déclencher une ère glaciaire

CONFIDENTIEL

PART 11

B. Un enchevêtrement de causes

1. Position des continents

D'après les facteurs cités plus haut, on peut constater que les conditions géophysiques de base requises pour une glaciation des continents sont la présence d'importantes masses continentales à des latitudes suffisamment élevées, qui reçoivent et retiennent une grande quantité de neige.

En outre, comme l'illustrent les deux exemples suivants, les caractéristiques géologiques des continents ne correspondent pas à ce qu'on devrait en attendre si l'on se fonde sur leur position.

Un bref coup d'œil à un atlas montrera que le désert du Sahara se trouve aujourd'hui à l'équateur, et son climat est aussi différent que possible d'une zone glaciaire. Néanmoins, des chercheurs ont découvert la présence de grandes étendues du soubassement rocheux

CONFIDENTIEL

PART 11

érodé par les glaces, des blocs erratiques striés et des cônes de déjection des neiges fondues, toutes caractéristiques d'un environnement glaciaire.

Quand on traça les premières cartes précises, au XVIII^e siècle, on constata que le dessin de la côte Ouest de l'Afrique correspondait d'assez près en négatif avec celui de la côte Est de l'Amérique du Sud. Au XIX^e siècle, les géologues ont commencé à »dater« les roches et ont découvert des roches d'âge similaires sur la côte Ouest de l'Afrique et sur la côte Est de l'Amérique du Sud. Ainsi donc, en des temps, reculés, ces deux côtes s'imbriquaient l'une dans l'autre.

Ces deux découvertes inattendues ont été expliquées par la théorie connue sous le nom de »dérive des continents«, c'est-à-dire le lent mouvement des continents qui les a conduits d'une position qu'ils occupaient antérieurement à celle qui est la leur aujourd'hui.

En 1912, Alfred Wegener émit l'hypothèse que la dérive des continents avait commencé avec la rupture en plusieurs morceaux du super-continent de Pangée.

PERSONNEL FILE

Capitaine John Stark

Milicien de la Peace Force

Age: 33 ans

Position actuelle: en patrouille

Ces dernières années, John Stark a transformé les Forces de la Paix en une organisation disciplinée et efficace. C'est un homme juste mais convaincu de son bon droit. Il n'a jamais eu beaucoup surpris en tombant amoureux de Sarah Maddocks. Ses plus proches amis sont Howard Courtenay et Karl Rudzinski.

QUALITIES AND SKILLS

MORALE.....	GOOD
ENERGY	EXCELLENT
ALERTNESS	EXCELLENT
ENDURANCE	EXCELLENT
STURDINESS	GOOD
OPTIMISM.....	GOOD
STRENGTH.....	GOOD
STAMINA.....	EXCELLENT
SHARPNESS.....	EXCELLENT
SKING	GOOD
HANG-GLIDING	GOOD
DRIVING	EXCELLENT
SNIPING.....	GOOD
SABOTAGE.....	POOR



CONFIDENTIEL

PART 11

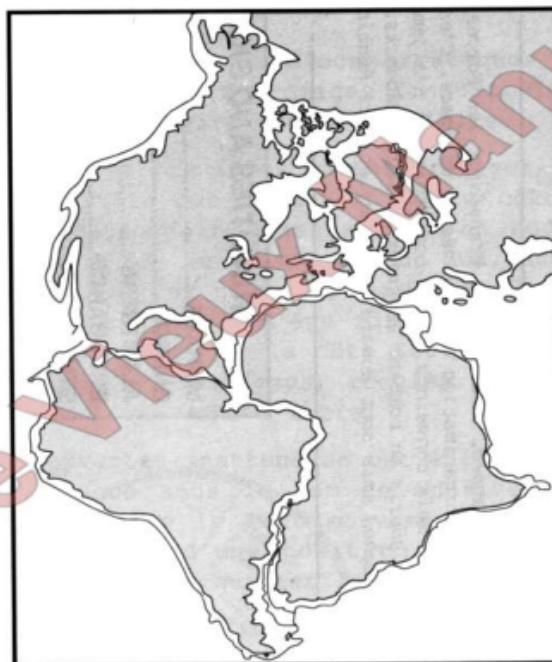


schéma n°2 : le super-continent de Pangée

CONFIDENTIEL

PART 11

Il y a environ cent millions d'années, les continents d'aujourd'hui commencèrent à dériver, s'éloignant les uns des autres, pour former les océans Atlantique Sud et Atlantique Nord ainsi que l'Océan Indien. L'Antarctique migra vers le Pôle Sud alors que l'Australie et l'Inde se détachaient de leur position pour se diriger respectivement vers l'Est et le Nord, comme le montre le schéma ci-dessous. (**schéma n° 3:**)

Dans l'Hémisphère Nord, à cette époque, le Pôle Nord se situait quelque part près de Détroit de Béring, au large des côtes de l'Alaska. Ces masses continentales situées à présent dans ses situations »favorables« étaient à coup sûr destinées à être touchées par une glaciation, et c'est ainsi que se formèrent les glaciers de l'Alaska et de l'Antarctique.

On a prédit qu'une poursuite de la dérive des continents conduira les continents à occuper la position illustrée ci-dessous. Pour l'heure, néanmoins, leur position remplit le premier critère pour le déclenchement d'une glaciation, à savoir qu'il existe suffisamment de masses continentales situées à des latitudes élevées pour déclencher le processus. (**schéma n° 4:**)

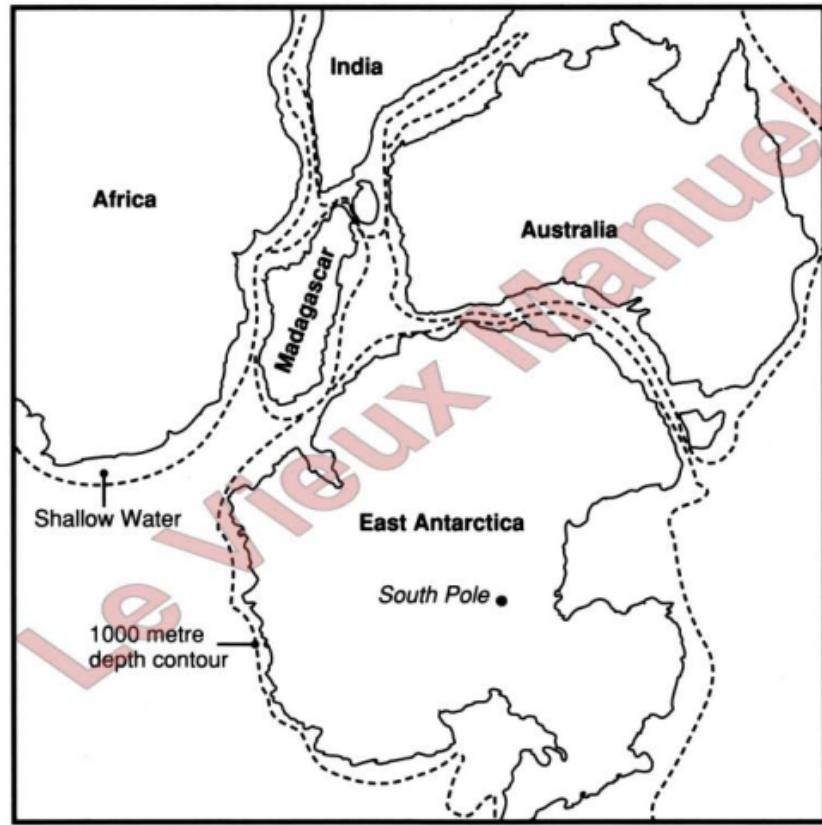
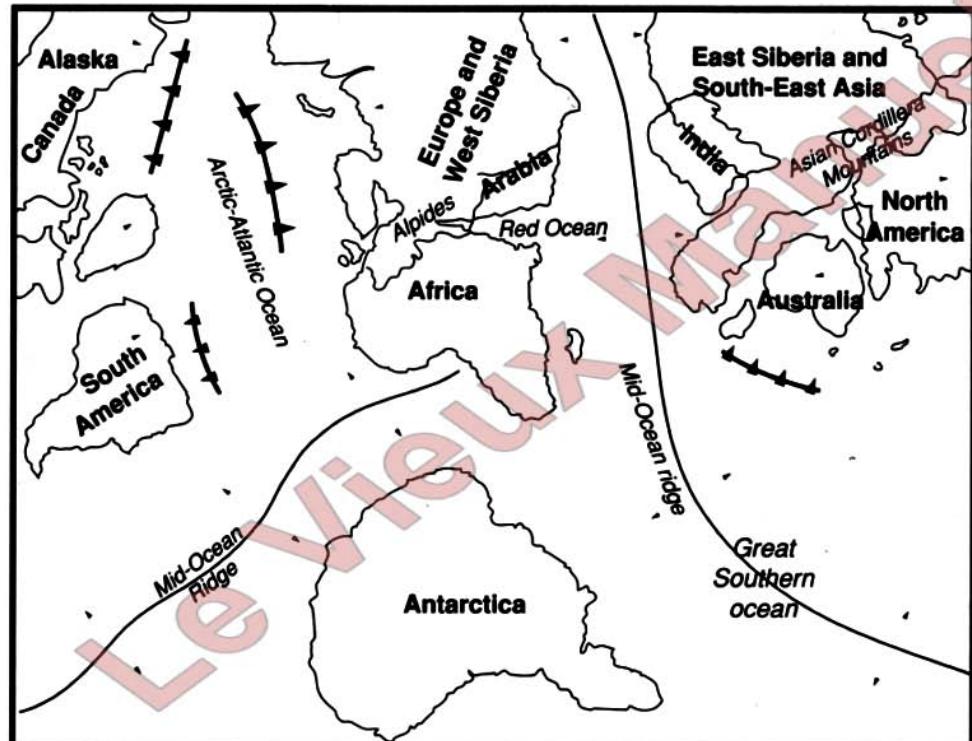


schéma n° 3: Imbrication géologique de l'Afrique,
de l'Antarctique et de l'Australie

CONFIDENTIEL



- Directions of plate movement
- Destructive plate margin with direction of underthrusting

schéma n° 4 : position prévue des continents dans 150 millions d'années

CONFIDENTIEL

PART 11

b. Réchauffement de l'atmosphère

Vue de l'espace, comme par exemple sur les photos prises de la Lune, la Terre semble bleue. Ceci est le résultat de la dispersion de la lumière par les molécules d'air dans l'atmosphère terrestre. Une partie de la lumière bleue en provenance du soleil atteint la Terre, ce qui est la raison pour laquelle le ciel nous apparaît bleu, et une autre partie se disperse dans l'espace, ce qui est la raison pour laquelle la Terre, vue de la Lune, elle aussi, est bleue. On estime que la dispersion par les molécules d'air a pour effet de réfléchir 9% de toute l'énergie lumineuse qui tombe sur la Terre.

La partie la plus importante de la réflexion de la lumière ($\approx 90\%$) est causée par la neige; les nuages ont un taux de réflexion moyen d'environ 50%, la glace et les désert 35% et les continents entre 10 et 20%, selon le type de végétation, et les océans seulement 3% (ce qu'il explique qu'ils apparaissent en sombre sur les photos de la Terre prises de l'espace).

PERSONNEL FILE

Harvey Pringle
Milicien de la Peace Force
Age: 28 ans
Position actuelle: Dogstar Bay

Facile à duper, Harvey Pringle s'est fait avoir plusiers fois par Flint, sans s'en rendre compte. Il considère Macleod et Flynn comme des amis mais ceux-ci se soucient peu de lui. C'est à Chabrun que Pringle reproche d'avoir détourné sa femme du droit chemin. Il soupçonne Rudzinski et Jessop des mêmes intentions.

QUALITIES AND SKILLS

MORALE	GOOD
ENERGY	GOOD
ALERTNESS	FAIRLY GOOD
ENDURANCE	BELOW PAR
STURDINESS	AVERAGE
OPTIMISM	BELOW PAR
STRENGTH	AVERAGE
STAMINA	AVERAGE
SHARPNESS	POOR
SKING	AVERAGE
HANG-GLIDING	POOR
DRIVING	AVERAGE
SNIPING	FAIRLY GOOD
SABOTAGE	POOR



CONFIDENTIEL

PART 11

Quand on fait la somme de ces taux de réflexion, on s'aperçoit que la Terre, en moyenne, réfléchit 36% de la lumière solaire. Il s'ensuit donc qu'elle reçoit 64 % l'énergie lumineuse incidente.

Il serait possible de calculer le taux d'échauffement causé par le soleil, mais ce calcul serait loin d'être précis, ceci dans la mesure où la Terre est un corps

Il est néanmoins possible d'en calculer une approximation en considérant la Terre comme une petite sphère qui:

- a. absorbe toute l'énergie solaire qu'elle reçoit,
- b. est un bon radiateur de chaleur sur toutes les longueurs d'onde,
- c. possède la capacité de répartir rapidement cette chaleur.

très complexe et qu'en conséquence, un calcul tenant compte exhaustivement de tous les facteurs serait tout aussi complexe.

Si on suppose que cette sphère hypothétique se déplace

CONFIDENTIEL

PART 11

autour du soleil sur la même orbite que la Terre (d'environ 150 millions de kilomètres) il est possible de calculer que le corps en question posséderait une température de 7°C, résultat raisonnablement proche de la réalité puisque la température terrestre moyenne est de 14°C, ce qui ne représente qu'une erreur de calcul de 3%.

Pour perfectionner notre modèle, il nous faut rendre notre solide imaginaire plus proche de la réalité. Si on suppose qu'il réfléchit 36% de la lumière incidente, comme expliqué plus haut, toutes choses restant égales par ailleurs, la température calculée sera d'environ -23°C, ce qui représente une erreur de 13%. Cette augmentation du taux d'erreur suggère que la Terre possède un mécanisme qui compense la réflexion de lumière vers l'espace.

Ce système compensateur est que la Terre n'est pas une radiateur parfait. Les gaz de l'atmosphère terrestre créent un piège à radiation, composé principalement de deux gaz: de la vapeur d'eau et du gaz carbonique. C'est ce qu'on appelle »l'effet de serre.«

CONFIDENTIEL

PART 11

Le piège au gaz carbonique absorbe le plus les rayonnements de longueur d'onde comprise entre 14μ et $16,5 \mu$ (1 micron - symbole : μ - est la millionième partie du mètre). Le piège à vapeur d'eau, lui, empêche que la chaleur ne s'échappe, pour des températures de longueur d'onde supérieures à 20μ .

Quand la longueur d'onde se situe à l'intérieur de l'un ou l'autre de ces intervalles fixes, presque aucune énergie radiante générée au niveau du sol ne peut s'échapper du piège à chaleur. Il n'y a pratiquement aucune possibilité de fuite de la chaleur vers les couches supérieures de l'atmosphère et a fortiori vers l'espace. Les radiations ainsi bloquées sont soit réadmisses immédiatement (après avoir été absorbées dans le piège) vers le sol, ou bien absorbées par les gaz qui pénètrent dans le piège, auquel cas il se produit une nouvelle réémission. Tôt ou tard, voire après de nombreuses absorptions et réémissions, les radiations piégées atteignent le sol, qui les absorbe en renvoyant la chaleur à son point d'origine.

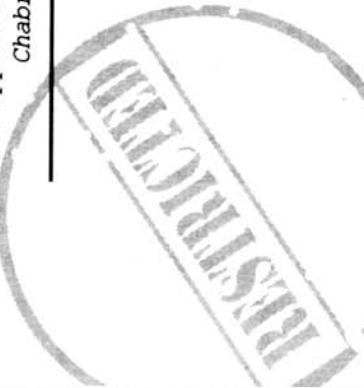
PERSONNEL FILE

Fergus Flynn
Milicien de la Peace Force
Age: 26 ans
Position actuelle: Eagle Mountain (Mont de l'Aigle)

Fergus Flynn voit le bon côté des choses. Il a la langue bien pendue et sait remettre les prétentieux à leur place, ses cibles favorites étant le Lieutenant Gaunt et le Docteur Revel. Flynn et sa femme sont toujours très amoureux et Flynn vient d'apprendre qu'il sera bientôt papa. Ses amis sont Chabrun, Macleod et Gregory Flint.

QUALITIES AND SKILLS

MORALE	EXCELLENT
ENERGY	GOOD.....GOOD
ALERTNESS	EXCELLENT
ENDURANCE	FAIRLY GOOD
STURDINESS	FAIRLY GOOD
OPTIMISM	EXCELLENT
STRENGTH	GOOD
STAMINA	AVERAGE
SHARPNESS	GOOD
SKING	GOOD
HANG-GLIDING	GOOD.....BELOW PAR
DRIVING	POOR
SNIPING	FAIRLY GOOD
SABOTAGE	GOOD.....GOOD



CONFIDENTIEL

PART 11

Le rayonnement calorique de la Terre possède des longueurs d'onde d'une large gamme, certaines correspondant aux caractéristiques des pièges, d'autres non. Dans le premier cas, la fraction de l'énergie radiante représente 42% du rayonnement total, chiffre qui se répartit entre 15% pour le gaz carbonique, et 27% pour la vapeur d'eau. C'est pourquoi l'effet des pièges est de réduire la capacité de rayonnement de la surface de la Terre à environ 58% de celle du solide imaginaire utilisé dans le calcul précédent. La surface de la Terre ne peut pas se refroidir aussi efficacement que le solide imaginaire.

Cette difficulté de la Terre à se refroidir s'aggrave si l'on sait que les pièges fonctionnent en outre partiellement pour des longueurs d'ondes en dehors de celle précédemment considérées. En plus du piége plus ou moins total des longueurs d'onde supérieures à 20μ , la vapeur d'eau agit comme un piége partiel pour les longueurs d'ondes comprises entre $16,5$ et 20μ , alors que le gaz carbonique produit un piége partiel entre 13 et 14μ . Un piége partiel est un piége dans lequel une quantité non négligeable de radiations s'échappe dans l'espace, même si une fraction considérable, elle, revient au le sol, qui la réabsorbe.

De plus, il se produit une retenue additionnelle sur toutes les longueurs d'onde s'il se trouve en suspension dans l'atmosphère

CONFIDENTIEL

PART 11

une quantité non négligeable de gouttelettes d'eau ou de cristaux de glace. Ce phénomène est d'autant plus marqué que la couverture nuageuse est importante, et il explique la chaleur et la moiteur qui précèdent un orage. Quand celui-ci éclate, les pluies »lavent« l'air et détruisent le piège à radiation constitué par les gouttelettes d'eau.

On estime en général que les pièges partiels font augmenter le taux de retenue de l'énergie calorique, le faisant passer des 42% indiqués plus au à environ 63%. Le calcul, cependant, ne peut être exact, parce que la répartition des nuages n'est pas la même sur toute la planète. Nous pouvons néanmoins dire que, de l'énergie calorique émise par la surface, environ un tiers se perd dans l'espace et les deux tiers restants sont réabsorbés.

Le tableau n'est pourtant pas encore complet. Un autre facteur entre en jeu, à savoir l'évaporation de l'eau à la surface des océans, qui court-circuite en quelle sorte les pièges à chaleur. En effet, une évaporation d'eau implique un refroidissement de la surface des océans. Ensuite, la vapeur d'eau s'élève, portée par les courants ascendants et forme des nuages. Quand ces nuages deviennent assez gros, une partie de la vapeur d'eau s'élève au-delà du piège à radiations. Cette vapeur d'eau se condense en gouttelettes d'eau ou en cristaux de glace, ce qui libère une énergie latente, qui y était jusque-là bloquée. Parce que ce

CONFIDENTIEL

PART 11

phénomène se produit au-delà du piège à radiations, l'énergie se libère dans l'espace et ne peut pas être réabsorbée. Ce court-circuitage des pièges n'est en aucun cas total, mais il a pour effet de réduire leur capacité de blocage, la faisant passer des 63% précédents à un taux d'environ 40%.

JANUARY

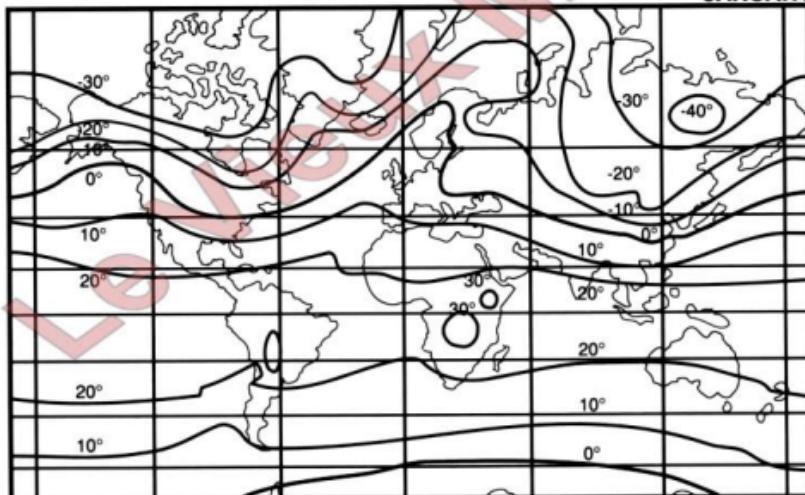


Schéma n° 5: Températures du globe pour janvier.

PERSONNEL FILE

Sergent George Tasker
Milicien de la Peace Force
Age: 36 ans

Position actuelle: Fox Valley (Vallée du Renard)

Tasker est un homme rigoriste mais fiable, qui se donne tout entier à son travail. Son jeune fils est mort d'une pneumonie voilà quelques années et Tasker n'a pas pardonné au Dr. Revel d'avoir prétexté un blizzard pour ne pas venir au chevet de l'enfant. Le sergent méprise les "femmellettes et ceux qui attendent la quille" - dont Jeremiah Gunn et le Sergent Ambler.

QUALITIES AND SKILLS

MORALE	EXCELLENT
ENERGY	EXCELLENT
ALERTNESS	GOOD
ENDURANCE	FAIRLY GOOD
STURDINESS	AVERAGE
OPTIMISM	AVERAGE
STRENGTH	GOOD
STAMINA	EXCELLENT
SHARPNESS	AVERAGE
SKIING	AVERAGE
HANG-GLIDING	BELOW PAR
DRIVING	FAIRLY GOOD
SNIPING	GOOD
SABOTAGE	BELOW PAR



CONFIDENTIEL

PART 11

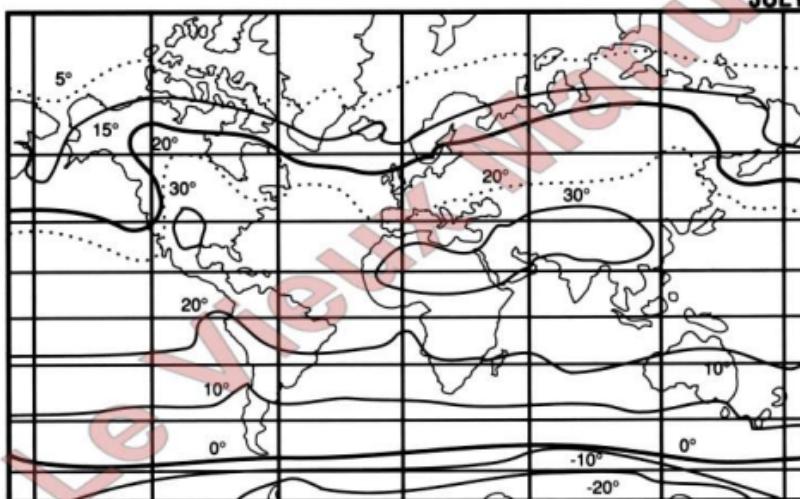


Schéma n° 5: Températures du globe pour Juillet.

Nous avons à présent une équation. Il a été vu précédemment qu'il existe, à cause du phénomène de réflexion, une déperdition de 36% de l'énergie solaire, et nous venons de voir que cela se compen-

CONFIDENTIEL

PART 11

sait par une réduction de 40% du taux de radiation calorique. C'est ce léger gain d'énergie de 4% qui fait passer la température de 7°C calculée pour le solide imaginaire à environ 10°C pour la température moyenne sur la Terre.

Le schéma ci-dessus montre les températures du globe pour janvier et juillet. Si l'on considère que la moitié de la surface continentale se trouve dans une ceinture équatoriale située entre 30° de latitude Sud et 30° de latitude Nord, il apparaît clairement que la température moyenne est en réalité d'environ 14°C. En fait, la température annuelle moyenne dans la zone équatoriale avoisine les 25°C, 10°C pour les latitudes moyennes et -10°C pour les latitudes élevées. En affectant à ces températures respectivement les coefficients 3 et 2 et un on obtient effectivement pour la température moyenne une moyenne pondérée de 14°C. Il serait possible d'affiner le calcul pour faire se rapprocher la température ainsi obtenue (10°C) de la température observée dans les faits (14°C) mais nous avons illustré les deux points les plus importants: que 1) les pièges à radiations caloriques dans les couches inférieures de l'atmosphère - »l'effet de serre« - compensent de très près la déperdition en radiations solaires due à la réflexivité de la Terre et que 2) environ un cinquième de l'énergie solaire incidente passe dans l'évaporation d'eau.

Nous avons maintenant atteint une question cruciale. Il convient de se demander comment une planète qui possède une température moyenne de 14°C peut connaître une ère glaciaire. De deux choses l'une, ou celle-ci se produit spontanément, ou bien l'un des paramètres significatifs utilisés dans notre calcul se voit modifié. En tout état de cause, il semble improbable que cela se déclenche spontanément, dans

CONFIDENTIEL

PART 11

la mesure où la Terre possède une grande capacité à répartir la chaleur d'une région à une autre, c'est-à-dire en la faisant passer des régions au climat tropical vers les régions polaires, et ce par l'intermédiaire des vents et des courants océaniques. Ce phénomène permet à la Terre de conserver un équilibre climatique. Certains facteurs externes doivent donc concourir à altérer l'un des mécanismes qui confèrent à la Terre un climat si bien équilibré: de deux choses l'une, soit l'un ou l'autre des pièges à radiation - ou les deux à la fois - voient leur efficacité réduire ou bien la réflectivité de la Terre augmente.

c. Diminution de l'efficacité des pièges à radiation

Avec une température moyenne de 14°C (et de 25°C aux tropiques), le taux d'évaporation d'eau dans l'atmosphère suffit toujours à entretenir les pièges à vapeur d'eau. En conséquence, il suffit de considérer les pièges au gaz carbonique. Nous avons vu que le gaz carbonique bloque les radiations au-dessus d'une certaine longueur d'ondes, réduisant ainsi de 15% la capacité de la terre à renvoyer la chaleur. Si ces pièges n'existaient plus, il a été calculé que la température moyenne de la Terre tomberait à -3°C, auquel point, selon toute probabilité, une ère glaciaire se déclencherait. Or deux facteurs nous conduisent à conclure qu'il s'agit là d'une cause improbable à une ère glaciaire passée ou future. Premièrement, si le taux de gaz carbonique dans l'atmosphère devait diminuer de façon notable, cela aurait un effet désastreux sur toute la flore, qui a besoin de gaz carbonique pour sa photosynthèse, mécanisme grâce auquel les plantes et, au bout du compte, les êtres humains - dans la mesure où la flore est un maillon vital de notre chaîne alimentaire - sur-

PERSONNEL FILE

Sergent Tom Llewellyn
Milicien de la Peace Force
Age: 29 ans
Position actuelle: Barefoot Valley (Vallée Pieds-Nus)

Tom Llewellyn a fait un mariage heureux, bénî par cinq enfants, encore en bas âge. Peu rancunier, il compte la plupart de ses collègues parmi ses amis. Gaunt, en revanche, déteste sa légèreté, l'accusant d'un manque de courage. Gregory Flint a une dent contre Llewellyn qui l'a jadis mis en prison pour vente de whisky frelaté.

QUALITIES AND SKILLS

MORALE	EXCELLENT	BELOW PAR
ENERGY	GOOD	AVERAGE
ALERTNESS	GOOD	FAIRLY GOOD
ENDURANCE	FAIRLY GOOD	AVERAGE
STURDINESS	GOOD	FAIRLY GOOD
OPTIMISM	EXCELLENT	FAIRLY GOOD
STRENGTH	BELOW PAR	DRIVING
STAMINA	AVERAGE	SNIPING
SHARPNESS	FAIRLY GOOD	SABOTAGE
SKINING	FAIRLY GOOD	BELOW PAR
HANG-GLIDING	AVERAGE	BELOW PAR
DRIVING	AVERAGE	BELOW PAR
SNIPING	FAIR	BELOW PAR
SABOTAGE	FAIR	BELOW PAR



CONFIDENTIEL

PART 11

vivent. Deuxièmement, l'actuel souci majeur des écologues – et la raison d'être ce rapport – sont les effets qu'a notre production de gaz carbonique sur l'atmosphère. En tout état de cause, cette production augmentant, les pièges à radiation considérés ne peuvent que voir leur efficacité augmenter elle aussi.

d. Augmentation de la réflectivité.

Quand l'air chaud s'élève du sol, il refroidit. En refroidissant, la vapeur d'eau qu'il contient tend à se condenser en gouttelettes d'eau ou en cristaux de glace – plus elle s'élève, plus il fait froid, jusqu'à atteindre le point de saturation. L'altitude et la température à laquelle on atteint ce point de saturation dépend du taux initial de vapeur d'eau dans l'air et de la température de cet air. Un air humide atteint le point de saturation assez bas dans l'atmosphère et il se forme alors un nuage dense de minuscules gouttelettes d'eau (il en faudrait 1000 pour atteindre 1 centimètre en les plaçant bout à bout), qui dispersent la lumière, se comportant comme le »brouillard».

Un air plus sec doit s'élever plus haut avant d'être saturé en vapeur d'eau. Quand l'air est particulièrement sec, il faut même selon les cas que la température tombe sous le point de congélation avant que la saturation ne se produise et, dans ce cas, la vapeur d'eau se transforme directement en cristaux de glace. Néanmoins, cela ne se produit pas automatiquement et les gouttelettes d'eau ne gèlent pas automatiquement à de telles températures. Si aucun autre facteur n'intervient, elles restent liquides mais »super-froides».

Dans les couches supérieures de l'atmosphère, (à des températures

CONFIDENTIEL

PART 11

d'environ -20°C), il y existe un très petit nombre de particules appelées nucléi de condensation, qui se comportent comme des catalyseurs pour la congélation de ces gouttelettes d'eau super-froides, qui, à leur proximité, forment alors des cristaux de glace. Ces cristaux grossiront ensuite, et sous l'effet de la gravité tomberont vers le sol. Ils peuvent rencontrer des courants ascendants qui les emporteront de nouveau vers le haut, ce qui entraînera un mouvement tourbillonnant pendant lequel ils s'entrechoqueront avec d'autres gouttelettes d'eau, les transformeront en glace et grossiront encore. Finalement, les cristaux de glace seront de taille suffisante pour échapper à l'effet de tourbillon et retomberont vers le sol. Si la glace fond avant d'atteindre la terre, elle se transformera en pluie. En hiver, en revanche, il se peut que les couches basses de l'atmosphère soient trop froides pour faire fondre les cristaux et, dans ce cas, ils tomberont sous forme de neige. C'est à ces tourbillons et à la faculté de ces cristaux d'amener peu à peu d'autres gouttelettes à se cristalliser que nous devons la merveilleuse structure cristalline des flocons de neige.

Les nucléi de condensation se composent de glace agglutinée sur ce qu'on nomme des »nucléi de congélation«, qui sont souvent de minuscules particules de sel tirées de la mer. Néanmoins, si ceux-ci ne sont pas présents en quantité suffisante pour servir de catalyseurs, la vapeur d'eau super-froide s'élèvera encore plus haut et se refroidira encore. Si sa température tombe en dessous de -40°C, elle finira par passer d'un état liquide à un état cristallin, se transformant alors elle-même en »nucléi de congélation«, autour desquels la glace s'agglomérera. Ce sont ces particules de glace que les

CONFIDENTIEL

PART 11

explorateurs arctiques connaissent sous le nom de »poussière de diamant«.

Les cristaux de glace réfléchissent et dispersent la lumière, exactement comme le diamant. La réfraction produit une séparation de la lumière en ses composantes de base, à savoir les couleurs du spectre: rouge, orange, jaune, vert, bleu, indigo et violet. La raison pour laquelle on ne voit pas ce phénomène lorsqu'il tombe de la neige est l'agglomération aléatoire des cristaux de glace pour former de la neige. Les cristaux ont tendance à brouiller les effets de la réfraction, aussi ce qui est visible se réduit-il une brume blanchâtre. La »poussière de diamant« réfléchit la lumière solaire de façon étonnante. Si une couche d'eau d'une épaisseur même aussi minime qu'un centième de millimètre devait se transformer en minuscules cristaux de glace, et si elle était présente partout dans les couches supérieures de l'atmosphère, son pouvoir réfléchissant serait tel qu'elle réfléchirait toute la lumière solaire dans l'espace. Pour un observateur placé sur la Lune, la Terre apparaîtrait alors uniformément blanche, comme c'est le cas de Vénus vue de la Terre.

Il n'est plus nécessaire de chercher ailleurs le phénomène qui causerait une ère glaciaire. Se contenter de transformer 0,1% de la

Nous avons calculé que la déperdition en énergie solaire due à la réflexion normale est largement compensé par les pièges à radiation. Néanmoins, la »poussière de diamant« n'ajoute rien aux pièges à radiations, dans la mesure où seule une infime partie de cette substance est présente dans l'atmosphère, et cela malgré son haut pouvoir réfléchissant.

PERSONNEL FILE

Sergeant Victor Grice
Milicier de la Peace Force
Age: 40 ans
Position actuelle: Badger Heath

Grice est un homme aigri. Il a vu John Stark et Barnaby Gaunt, qui servaient depuis moins longtemps que lui, être promus à un rang supérieur au sien et leur en veut beaucoup pour cela. Le seul qu'il respecte est le Lieutenant Courtenay qui était son Sergent quand Grice n'était pas gradé. Grice n'a pour ainsi dire pas d'amis et sa femme le trouve ennuyeux et terne.

QUALITIES AND SKILLS

MORALE	POOR
ENERGY	GOOD
ALERTNESS	GOOD
ENDURANCE	AVERAGE
STURDINESS	AVERAGE
OPTIMISM	POOR
STRENGTH	AVERAGE
STAMINA	AVERAGE
SHARPNESS	BELOW PAR
SKIING	POOR
HANG-GLIDING	AVERAGE
DRIVING	AVERAGE
SNIPING	AVERAGE
SABOTAGE	AVERAGE



CONFIDENTIEL

PART 11

quantité s'eau normalement présente dans l'atmosphère en de fins cristaux de glace aurait un effet immédiat et désastreux sur le climat du globe. La température des terres émergées chuterait en quelques semaines et la température des océans en quelques années. On arriverait bientôt à refroidissement général.

Si la »poussière de diamant« n'existe pas en grande quantité, c'est parce que la vapeur d'eau présente dans l'atmosphère n'atteint pas facilement une température inférieure à -40°C. Les sources principales de vapeur d'eau dans l'atmosphère sont les océans; c'est la température de la surface de ceux-ci qui conditionne la température de la vapeur d'eau quand elle s'élève vers les couches supérieures de l'atmosphère. Tant que la température des océans reste tiède, la vapeur d'eau ne refroidit pas suffisamment pour se transformer en »poussière de diamant« dans les couches supérieures de l'atmosphère, aussi la lumière solaire pourra toujours atteindre la Terre et maintenir la température des océans chaude, etc. C'est un cycle qui s'alimente et s'entretient lui-même. Cet état de fait est renforcé par un autre facteur: les océans, à cause de leur taille énorme, ont une »réserve de chaleur« qui se maintiendrait pendant environ dix ans même s'il se produisait une diminution significative de la lumière solaire.

La seule possibilité pour que se forme de la »poussière de diamant« est qu'un deuxième agent réduise la quantité de lumière solaire absorbée par les océans en leur permettant de se refroidir. Pour mettre le feu aux poudre, il nous faut une étincelle.

CONFIDENTIEL

PART 11

Cette étincelle doit être un processus qui injecte une quantité suffisante de petites particules dans l'atmosphère, à une altitude supérieure à 12 kilomètres, c'est-à-dire dans la stratosphère. Ces particules ont une propriété intéressante et importante: elle ne demeurent pas indéfiniment en suspension: la gravité les attire vers le sol. Les particules les plus grosses et les plus lourdes tombent rapidement alors que les plus petites restent en suspension plus longtemps. Il est à remarquer que les particules de la taille la plus propice à réfléchir la lumière solaire (environ un demi-micron) mettent environ dix ans à traverser les couches supérieures de l'atmosphère. Une fois qu'elles atteignent les couches situées en deçà d'une altitude de 12 kilomètres, elles tombent beaucoup plus vite, dans la mesure où elle s'agglomèrent à des cristaux de glace et à des gouttelettes d'eau beaucoup plus grands. Ce processus de dix ans est exactement la »longueur de mèche« qu'il nous faut pour notre baril de poudre.

Quand le volcan du mont Sainte-Hélène, dans l'Etat de Washington, entra en éruption en juin 1980, un pilote de la compagnie Eastern Airlines fut le premier à repérer un jet de cendre et de vapeur à une altitude de 15 000 mètres, qui créait de violents éclairs et assombrait tout le ciel. L'éruption toucha de vastes régions de l'Ouest des Etats-Unis, projetant une couche de cendres d'une épaisseur de 1,5 cm et ce à 800 km de distance. Dans la partie Est de l'Etat de Washington, la cendre se mit à tomber si fort que les réverbères, dans les rues, s'allumèrent automatiquement. En moins de cinq jours, la cendre avait réduit la visibilité à 5 km dans certaines parties du Canada, distantes pourtant de 2 000 km.

L'éruption du Sainte-Hélène était peu de chose comparé à celle du mont Tambora en Indonésie (alors possession hollandaise) en 1815. Une énorme

CONFIDENTIEL

PART 11

quantité de fine poussière fut propulsée dans l'atmosphère. Cela eut un effet significatif sur le climat du globe. En Nouvelle Angleterre, au Canada et en Europe de l'ouest, l'été de 1816 fut extraordinairement froid. Le record de température détenu par New Haven depuis 1779 fut battu; ce fut l'été le plus froid de cette ville et les températures atteignirent des seuils inférieures tels qu'on les attendrait plutôt dans le Grand Nord canadien. En Angleterre, la plaine du Lancashire connut son été le plus froid, comme c'est le cas également pour Genève, si l'on considère l'intervalle 1753-1960. En nouvelle Angleterre, la perte de la plus grande partie des récoltes vivrières et d'une grande partie de celle du foin causa tellement de difficultés aux fermes isolées vivant en autarcie que cette année passa dans les mémoires sous le sobriquet »mille huit cent et gèle à mort«.

Les climatologues classent cette éruption comme le phénomène qui a produit le plus de poussière depuis le début du XVIIe siècle. Et de fait, cette poussière resta dans l'atmosphère pendant plusieurs années, réfléchissant la lumière solaire vers l'espace, et réduisant ainsi la quantité qui atteignait le sol.

Il est tout à fait concevable, dans les prochaines décennies, avec les plaques tectoniques qui se déplacent en permanence, qu'une autre éruption volcanique de cette amplitude se produise. Si cela devait arriver, et qu'il se produise en conséquence un refroidissement significatif des océans, le monde, à cause du climat, serait au bord de la catastrophe. La formation de »poussière de diamant« accélérerait d'une façon exponentielle le refroidissement général. Il est possible que, dans le passé, des ères glaciaires aient trouvé leur origine dans des éruptions volcaniques plus importantes que celles qui se sont produites durant les dix derniers millénaires. Eu égard à la position actuelle des continents, cela signifierait l'avènement de »Midwinter«. Il nous faut,

CONFIDENTIEL

PART 11

cependant, considérer d'autres détonateurs potentiels, les météorites.

On estime à environ 5 000 le nombre de météorites géantes d'un diamètre supérieur à un kilomètre qui ont touché la Terre depuis 600 millions d'années, avec une chute moyenne d'une météorite tous les 120 000 ans. Les météorites d'un diamètre supérieur à 300 mètres tombent sur la Terre tous les 10 000 ans, produisant un cratère semblable à ceux trouvés à la surface de la Lune. C'est la taille de la météorite qui serait déterminant dans le déclenchement d'une nouvelle ère glaciaire.

Une minuscule micro-météorite est soumise à une forte poussée de chaleur en pénétrant dans l'atmosphère terrestre. Pour une particule moyenne, d'une taille d'un micron, la température s'élève à environ 200°C en deux secondes. L'échauffement s'accroît avec la taille de la météorite et, pour une météorite de la taille d'une tête d'épingle, la température devient suffisante pour la vaporiser entièrement. Elle se transforme en traînée de lumière vive, que nous percevons comme une »étoile filante.«

Si le bolide a la taille d'un poing, la pression de l'air sur lui est suffisante pour ralentir sa vitesse, ce qui se produit avant que la chaleur ne puisse vaporiser toute sa substance. Reste un reliquat qui se refroidit et tombe à terre avec une vitesse comparativement faible. La pression de l'air sur le corps augmente proportionnellement à sa taille. Quand la pression devient suffisamment grande (pour une taille de plusieurs mètres), le corps éclatera en fragments qui tomberont en une pluie de météorites. Si le corps céleste possède un diamètre de plusieurs centaines de mètres, il n'éclate plus en fragments dans la mesure où le temps ne suffit pas pour que ceux-ci se dispersent dans l'atmosphère. A l'atterrissement, il se forme un puits d'explosion ou un cratère. L'explosion arrache au sol des matériaux qui seront propulsés

CONFIDENTIEL

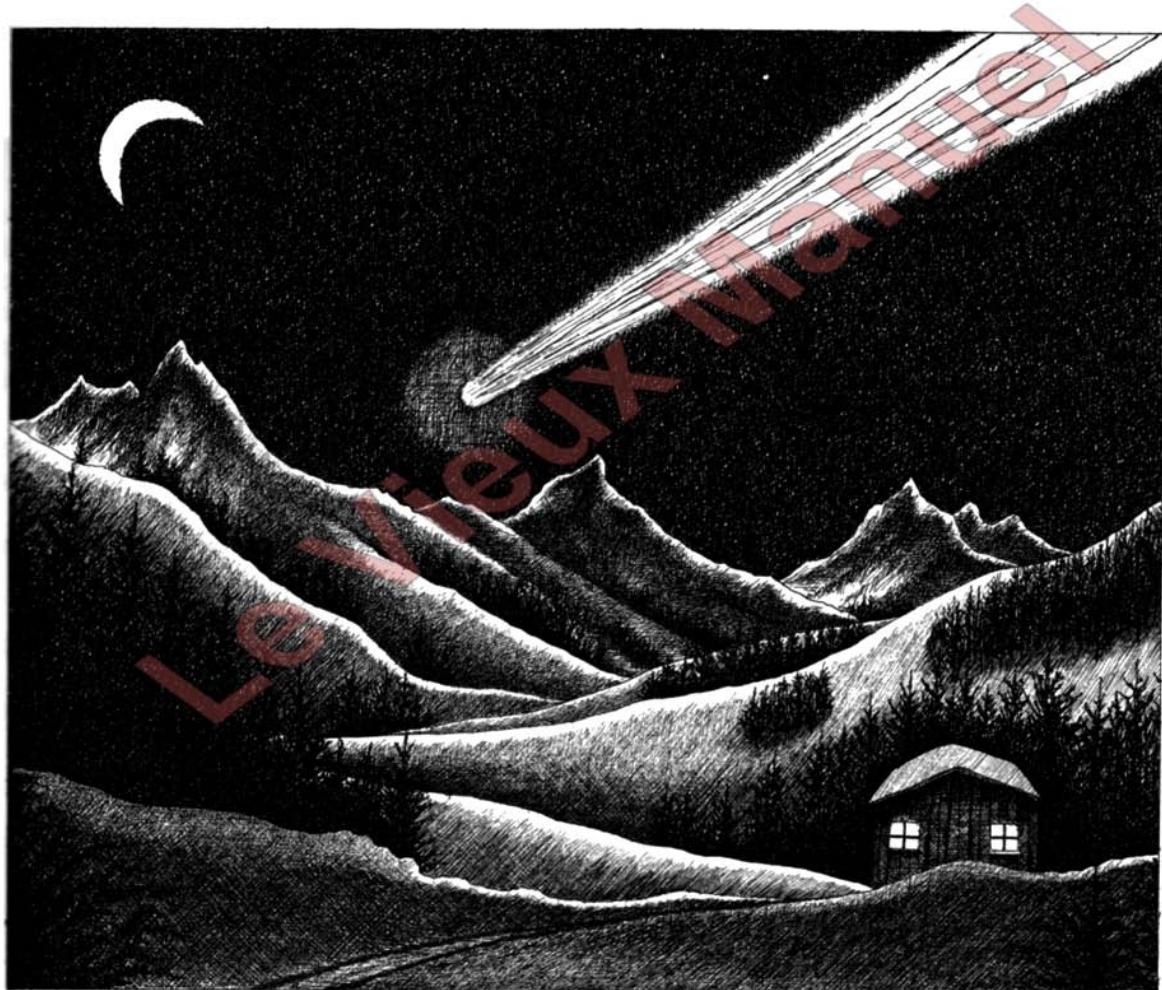
PART 11

aux alentours et vers le haut, tout autour du point d'impact.

Des vitesses d'entrée dans l'atmosphère de 30 kilomètres par seconde sont la moyenne mais dans certains cas exceptionnels, cette vitesse peut atteindre jusqu'à 70 kilomètres par seconde. Pour un corps de 300 mètres de diamètre, avec une vitesse d'entrée de 300 kilomètres par seconde, le pouvoir détonnant par tonne de météorite serait suffisant (la masse moyenne d'une telle météorite étant de 50 millions de tonnes) pour projeter 1 000 tonnes de débris dans l'atmosphère, et ce jusqu'à une altitude de 50 kilomètres, soit un total de 50 000 millions de tonnes. Seule une infime fraction de cette masse, sous la forme de minuscule poussières serait suffisante pour déclencher une nouvelle ère glaciaire. Ces poussières se disperseraient peu à peu au-dessus de la Terre, réfléchissant une grande partie des radiations solaires pendant dix ans, le temps qu'elles retombent sur le sol. Une météorite géante est potentiellement plus dangereuse qu'un volcan parce, bien que la masse de débris d'une météorite géante ne soit pas plus importante que celle projetée par un volcan, dans le cas d'une météore, chaque tonne de matériaux possède mille fois plus de pouvoir détonant et est bien plus susceptible d'exploser dans la stratosphère.

La possibilité qu'un tel solide entre en collision avec la Terre est élevée, à cause de l'orbite sur lesquelles elles évoluent. Parfois, elles passent plus près du Soleil que la Terre ne le fait jamais et d'autres fois, elle sont plus éloignées du Soleil que la Terre. En d'autres termes, elles croisent deux fois notre orbite pour chacune des leurs. En outre, il existe sans doute 10 000 de ces météores à posséder une telle orbite. La probabilité est que nous ne puissions pas toujours y échapper - et s'il devait y avoir impact, le détonateur s'enclencherait, la poussière mortelle se formerait et une nouvelle ère glaciaire commencerait.

THE STORY SO FAR...



LES DIX PREMIÈRES ANNÉES

Le 8 septembre 2039, le bulletin d'information de la New York Radio mentionna une lumière blanche qui filait rapidement dans le ciel en se dirigeant vers l'Est et qu'on peut apercevoir jusqu'au-dessus de la Floride. Des témoins affirmèrent que la taille et la vitesse de cette lumière excluaient la possibilité qu'il s'agisse d'un avion connu, militaire ou commercial. Etrangement, nombreux furent ceux qui conclurent joyeusement à une manifestation d'origine extra-terrestre, redonnant vie au soucoupisme de leur jeunesse et offrant en même temps au médias une diversion dont ils avaient bien besoin. Celles-ci, en effet, cherchaient désespérément des sujets qui changent les lecteurs des sempiternels articles sur les politiciens qui se

glorifiaient à qui mieux mieux du centième anniversaire du début de la dernière guerre mondiale, dont un exemple est la déclaration pompeuse du nouveau président de la Fédération Européenne qualifiant l'événement de «célébration de cent ans d'alliance mondiale.» Comme toujours, les politiciens préféraient mettre en lumière leur exploits, tels que leur politique écologique commune, qui était censée mettre un frein à «l'effet de serre», et passer sous silence les guerres froides encore vivaces dans de nombreuses parties du monde. Cette lumière dans le ciel allait conférer aux termes «guerre froide» une connotation tout à fait différente.

Les ondes de choc se firent sentir jusqu'à Londres ou à Sydney. A



MIDWINTER

PERSONNEL FILE

Frederico Garcia

Milicen de la Peace Force

Age: 24 ans

Position actuelle: Sierra Garcia

Frederico Garcia et Kurt Muller ont grandi ensemble, dans le même village. Ils restent les meilleurs amis du monde, même si Garcia a épousé l'ex-femme de Muller. Ce dernier est prompt à prendre la mouche et a un jour frappé Harry Cropper pour une plaisanterie sur les moustaches. Muller et Doughty doivent souvent l'empêcher de se battre.

QUALITIES AND SKILLS

MORALE	EXCELLENT
ENERGY	EXCELLENT
ALERTNESS	FAIRLY GOOD
ENDURANCE	GOOD
STURDINESS	GOOD
OPTIMISM	FAIRLY GOOD
STRENGTH	EXCELLENT
STAMINA	EXCELLENT
SHARPNESS	POOR
SKIING	GOOD
HANG-GLIDING	GOOD
DRIVING	POOR
SNIPING	FAIRLY GOOD
SABOTAGE	ABYSMAL





Pékin et à Bombay, des bâtiments furent rasés et, près de l'épicentre, à la frontière Est de Birmanie, les chances de survivre à l'impact initial furent minces. Quarante huit heures plus tard, le raz-de-marée atteignit la côte ouest de l'Amérique du Nord et le jour ne se leva plus sur Moscou.

La tension politique monta tandis que les nations cherchaient l'agresseur, envisageant immédiatement des mesures de rétribution. Malgré la mort de centaines de milliers de Soviétiques, l'Occident n'en soupçonnait pas moins Moscou d'être à l'origine de la catastrophe. De la même façon, bien que Washington ne pût plus contacter les villes de la côte ouest des Etats-Unis, le Kremlin pointait un doigt accusateur sur le Pentagone. En Asie et dans les îles du Pacifique, là

ou selon les informations des millions de gens avaient péri, engloutis par les eaux et les ténèbres, les survivants se battaient pour survivre. Les alliances s'effondrèrent au moment où on en avait le plus besoin. L'homme était en guerre avec la Terre toute entière.

Les satellites avaient montré aux superpuissances que la dévastation était équivalente à celle produite par l'explosion d'une bombe H de dix mille mégatonnes. Plus de cent kilomètres carrés de forêts avaient été détruits; des ruines fumaient encore jusqu'à 300 kilomètres autour de l'épicentre et dans ce rayon, il n'y avait plus de trace de vie. Des millions de tonnes de crasse et de poussière avaient été propulsées dans l'atmosphère, recouvrant déjà la moitié du globe.

MIDWINTER



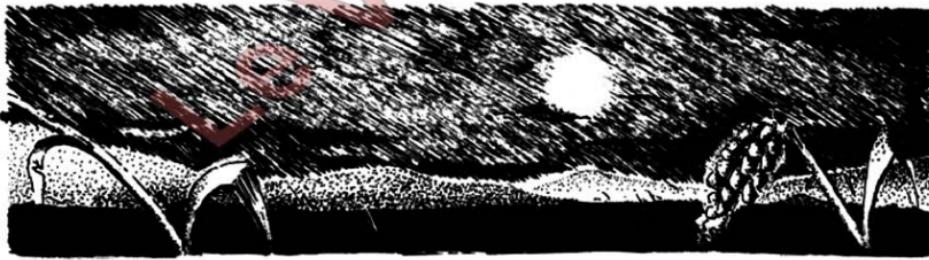
et continuaient à se répandre. On craignait une catastrophe nucléaire et voilà que la nature elle-même reniait ses enfants qui, pour une fois, n'y étaient pour rien.

Ce n'est pas avant le Noël suivant que des informations commencèrent à arriver en provenance de Chine qui relataient cette nuit d'effroi où tout avait commencé avec »la boule de feu de l'espace«. De bouche à oreille, commença à circuler le récit de la mort de millions d'êtres humains après l'écrasement sur la Terre d'un rocher géant,

cette nuit-là. Ces informations étayaient les théories selon lesquelles la détonation d'une énorme bombe nucléaire n'aurait pu être la cause de la catastrophe, eu égard à l'absence de toute retombée radioactive. Il apparut au monde que la planète avait été heurtée par une météore de proportions énormes et qu'on en ressentirait ses effets pendant longtemps encore.

L'année suivante, la récolte de céréales en Union Soviétique fut détruite en grande partie à cause

2040



MIDWINTER



des milliers de tonnes de débris qui retombèrent sur terre et de l'obscurité presque totale qui ne s'éclaircissait qu'à peine. Néanmoins, le Kremlin avait, depuis plusieurs années, en l'occurrence depuis le lever du rideau de fer dans la dernière décennie du XXe siècle, adopté les techniques agricoles occidentales et ainsi pu engranger des réserves de grains suffisantes pour subsister pendant une mauvaise année. Ce qui inquiétait plus les dirigeants soviétiques était qu'aux dernières informations, la toundra des plaines sibériennes semblait souffrir d'une chute considérable de température et, pire, que le phénomène gagnait de Sud.

Les pays européens situés à des latitudes élevées commençaient également à s'inquiéter car les températures, pendant tout l'été, ne

s'élèverent pas au-dessus des moyennes annuelles de février et continuaient de à chuter. Le gouvernement écossais fit appel à son homologue à Londres pour permettre à ses ressortissants de traverser librement la frontière vers des régions au climat plus doux, requête qui fut refusé car, des propos même du Home Office, l'Angleterre «courait vers une dangereuse surpopulation». Les pays méditerranéens découvrirent que, sans échanges avec l'extérieur, leur économie étaient en danger de s'effondrer. L'Afrique du Nord-Est, quant à elle, était toujours sous les eaux, et ce sur plusieurs centaines de kilomètres de chaque côté du Nil.

Les guerres de religion du Moyen-Orient s'intensifièrent car les états arabes se rendirent compte

MIDWINTER

PERSONNEL FILE

Homer Wright
Milicien de la Peace Force
Age: 27 ans

Position actuelle: Mountains of Summer (Monts d'Eté)

Calm et ponderé, Homer Wright se consacre à sa femme et à sa petite fille. Sa modestie, sa gentillesse et sa probité en font quelqu'un de très apprécié dans la communauté. Wright possède trois amis loyaux: Muller, Jessop et Iwamoto. PC Jackson, en revanche, éprouve une immense antipathie pour lui à cause de sa bonhomie qu'il exécute.

QUALITIES AND SKILLS

MORALE	EXCELLENT
ENERGY	GOOD
ALERTNESS	GOOD
ENDURANCE	FAIRLY GOOD
STURDINESS	FAIRLY GOOD
OPTIMISM	FAIRLY GOOD
STRENGTH	FAIRLY GOOD
STAMINA	FAIRLY GOOD
SHARPNESS	FAIRLY GOOD
SKIING	FAIRLY GOOD
HANG-GLIDING	FAIRLY GOOD
DRIVING	FAIRLY GOOD
SNIPING	FAIRLY GOOD
SABOTAGE.....	FAIRLY GOOD





que, malgré leur fortune énorme, personne n'allait exporter chez deux des biens de consommation qui étaient déjà en pénurie partout. L'Australie et la Nouvelle Zélande étaient submergées de réfugiés arrivés là par des moyens de fortune, qui avaient survécu en Asie du Sud-Est et dans les îles du Pacifique. En tout état de cause, ce fut aux Etats-Unis et au Canada que la panique fut la plus marquée.

Le président des Etats-Unis, sur les conseils de scientifiques de haut niveau, décida d'expliquer à la nation dans une allocation télévisée ce à quoi il fallait s'attendre pour ce qui était du climat lors de la décennie à venir. Quand les effets du refroidissement général furent connus, la presse titra: »La poudre de diamant va tuer toute vie sur

terre!». Des centaines de milliers d'immigrants canadiens cherchèrent refuge aux Etats-Unis, tentant d'échapper à la chute des températures. Déjà, la majeure partie de la population s'était repliée au sud de Toronto. Les Américains se préparèrent à défendre leur territoire. Ailleurs dans le pays, on pillait les magasins à la recherche de nourriture en conserve et l'armée dut intervenir dans la rue. C'est alors que les Marines envahirent le Mexique.

2045

Pendant les cinq années qui suivirent, la température moyenne en Europe tomba à 2°C, et la plupart des fleuves gelèrent. Dans toute la Scandinavie, dans les Pyrénées et les Alpes, se dévelop-

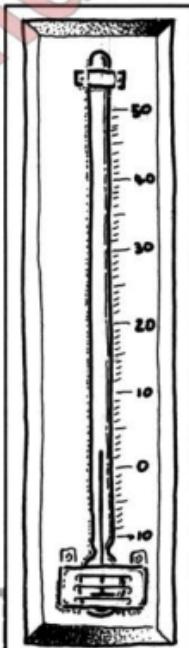
MIDWINTER



pèrent d'immenses zones de permafrost et de glaciers. Année après année, les récoltes péirirent et les gens essayaient en vain de migrer d'un pays à l'autre à la recherche de conditions plus clémentes. Des tentatives de mettre en culture de larges régions d'Afrique réussirent en partie et les pays développés se mirent à jalouiser l'ancien »Tiers-Monde«. Sur le continent américain, la population des Etats-Unis suivait ses troupes vers le sud, fuyant la famine et les terres gelées. Les Soviétiques n'avaient nulle part où aller: au Sud se trouvaient les régions de l'Asie les plus touchées et au Nord, des glaciers en pleine croissance. Certains parvinrent à se réfugier en Europe de l'Ouest mais une guerre terrible faisait rage à présent le long des frontières du

bloc des Pays de l'Est avec des protagonistes tels que l'Allemagne à présent réunifiée, l'Autriche et l'Italie. L'économie de tous les pays concernés s'écroulait à la fois à cause du manque de denrées et du conflit militaire. A se battre contre lui-même, l'homme se prenait à oublier sa lutte avec la Terre. C'est alors que la Terre reprit l'offensive.

Pendant cinq ans, les scientifiques avaient prévenu les hommes politiques que les conditions empireraient avant de finir par s'améliorer. Les gouvernements ne tirent pas compte de leur demande d'injection massive de crédits dans la recherche climatique, se contentant d'offrir des encouragements. L'argent, ils le destinaient à l'armée et à l'agronomie. Il allait falloir payer le prix pour avoir ignoré l'ennemi réel.



MIDWINTER



L'Amérique du Sud, malgré ses millions de victimes, n'avait pas vu sa population diminuer, et ce à cause de l'afflux de réfugiés en provenance des Etats-Unis via le Mexique. Ce fut presque comme si la Terre percevait cette concentration humaine sur l'isthme d'Amérique Centrale et la prenait pour cible. En décembre 2045, alors que les températures atteignaient des records de froid, la tension entre les îles Cocos et les plaques d'Amérique du Sud se libéra. La terre trembla, se souleva, se cabra et se fendit pendant dix jours, crachant ses entrailles sur les populations et ses cendres volcaniques dans l'atmosphère, noircissant de nouveau le ciel, répétant avec cruauté les événements qui avaient plongé le monde dans le chaos et aggravant

leurs effets.

Les répercussions du tremblement de terre s'étendent rapidement: les failles océaniques s'élargirent et des volcans jusque-là endormis se réveillèrent en Europe et jusque dans le bassin du Pacifique. Le phénomène le plus spectaculaire se produisit à la limite entre les plaques d'Afrique, d'Amérique du Nord et d'Eurasie, à 2 000 kilomètres au large des côtes du Portugal où un chapelet d'îles, de Madère aux Açores explosèrent comme des pétards. Les quelques individus qui survécurent aux premiers orages et à l'engloutissement des îles par les eaux fuirent et contemplèrent le spectacle depuis le Portugal, d'où on apercevait clairement les jets de cendres et de poussière. Ponctuellement, des taches

MIDWINTER

PERSONNEL FILE

Harry Cropper
Milicen de la Peace Force
Age: 32 ans

Position actuelle: Cormorant Cove (Anse au Cormoran)

Le jovial Harry Cropper est un officier apprécié, qui possède une foule d'amis. Bien qu'il aime à plaisanter, il sait aussi être sérieux. Pendant les loisirs, il étudie la philosophie et consacre de nombreuses heures à des œuvres de charité. Il possède une femme attentionnée, un petit garçon et un autre bébé est prévu d'ici trois mois.

QUALITIES AND SKILLS

MORALE	EXCELLENT
ENERGY	FAIRLY GOOD
ALERTNESS	EXCELLENT
ENDURANCE	POOR
STURDINESS	FAIRLY GOOD
OPTIMISM	EXCELLENT
STRENGTH	POOR
STAMINA	POOR
SHARPNESS	GOOD
SKIING	POOR
HANG-GLIDING	ABYSMAL
DRIVING	AVERAGE
SNIPING	POOR
SABOTAGE	GOOD





d'une chaleur infernale parsemaient une planète qui se gelait par ailleurs rapidement.

2056

L'hiver de 2056 vit les températures chuter à Londres et ne plus remonter au-dessus de -25°C. Les précipitations sur certaines parties de l'Europe de l'Ouest atteignirent 10 mètres durant l'année, les pluies gelant avant d'atteindre la sol et accélérant la formation de manteaux de glace. Les glaciers descendirent vers le Sud. Le niveau des océans descendit de 500 mètres par endroits, créant des falaises à pic là où se trouvaient auparavant des plages aux pentes douces. La couverture de glace en Amérique du Nord s'étendit au Sud jusqu'au Kentucky, submergeant la plus

grande partie du continent nord-américain sous un manteau de plus d'un kilomètre d'épaisseur. La couverture glaciaire de la Scandinavie recouvriraient le Danemark et s'approchait de la Pologne et de l'Allemagne. En Grande Bretagne, la zone située au nord du golfe du Wash jusqu'au Cheshire était sous des glaces permanentes. Le paysage de l'hémisphère nord avait changé du tout au tout. Des milliards de gens étaient morts de froid, de faim ou victimes de la guerre. Dans les régions tropicales, 300 millions de gens vivaient dans des conditions plus proches de celle du Moyen-Age que de celles du XXIe siècle.

La Terre se calmait et ses habitants, qui avaient appris que quand la planète parlait, il fallait obéir, se

MIDWINTER



pacifiaient. Les anciennes structures politiques s'étaient effondrées. Les états fédéraux s'étaient fragmentés en petites communauté dispersées, qui luttaient pour survivre.. Les seules frontières impossibles à franchir étaient celle entre les différents territoires de chasse, qu'on défendait jusqu'à la mort. La température continuait de chuter, les jours de l'humanité semblaient comptés et il n'y avait nulle part où se cacher.

2060

L'aggravation des conditions avait entraîné la population de nombreux pays à émigrer vers l'équateur. C'est ainsi qu'une grande partie de l'Europe méridionale souffrait d'une grave surpopulation et le manque d'espace habitable aussi bien que le

manque de denrées alimentaires se faisait cruellement sentir.

Là où le niveau de la mer avait considérablement baissé, s'étendaient à présent des terres habitables. Les côtes françaises et portugaises voyaient arriver chaque jour des milliers de gens, vite déçus dans leur espoir de pouvoir s'embarquer vers l'Afrique ou de tenter la traversée à gué, sur la terre qu'on disait surgie des eaux entre le Détroit de Gibraltar et le Maroc.

Des propriétaires de bateaux vendaient des places sur des embarcations surchargées et vétustes, parmi lesquelles nombreuses furent celles ne parvinrent jamais au terme du difficile voyage. Certaines mauvaises langues mirent ces naufrages sur le compte du poids de l'argent que transportaient les

MIDWINTER



capitaines de ces embarcations, qu'on retrouvait souvent morts ou battus, dépossédés de leur argent et de leur bateau. Les tentatives pour exploiter cette nouvelle sorte de tourisme ne furent pas, dans l'ensemble un succès.

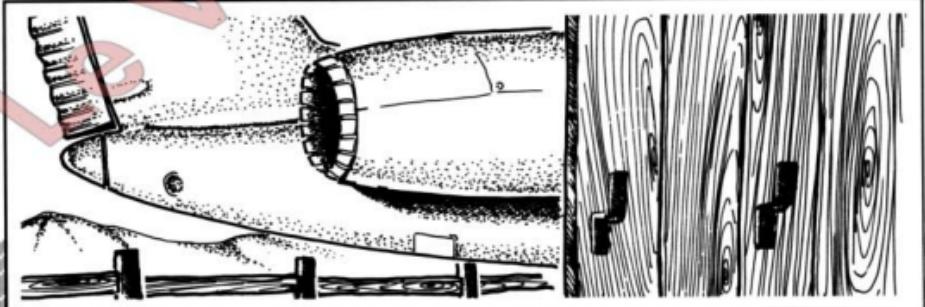
Près de la ville côtière portugaise de Viana do Castelo, Carlos Garcia, âgé de dix-sept ans attendait dans le champ de blé de son père, stérile depuis six ans. Il observait le ciel. Les yeux fixés en direction du couchant, il discerna bientôt au loin une minuscule tache. Le Danois

avait du retard.

Le Jaguar Tomahawk s'arrêta à cinq mètres de la route. L'avion, vieux de cinquante ans, pivota de quatre-vingt dix degrés et se glissa dans l'étable qui lui servait de hangar. Carlos s'élança vers l'appareil.

Ses cheveux blonds en bataille, le pilote émergea de son appareil et, sur un ton de folle excitation apostropha l'enfant:

Les portes!... Ferme les portes!
Il aspira une grande bouffée d'air et



PERSONNEL FILE

Shigeru Iwamoto

Milicen de la Peace Force

Age: 20 ans

Position actuelle: Millpond Flats

Shigeru Iwamoto, en excellente condition physique, est sans doute l'homme le mieux entraîné des Forces de la Paix, et sans conteste le seul bouddhiste zen. Il vit seul et passe la majeure partie de ses loisirs en exercices physiques ou à méditer. Pour se détendre, Iwamoto aime faire une partie de jeu de Go avec son ami et collègue Homer Wright.

QUALITIES AND SKILLS

MORALEEXCELLENT
ENERGYEXCELLENT
ALERTNESSEXCELLENT
ENDURANCEEXCELLENT
STURDINESSEXCELLENT
OPTIMISMEXCELLENT
STRENGTHEXCELLENT
STAMINAEXCELLENT
SHARPNESSEXCELLENT
SKIINGGOOD
HANG-GLIDINGGOOD
DRIVINGAVERAGE
SNIPINGGOOD
SABOTAGEABYSMAL





serra Carlos dans ses bras, avant de murmurer:

Je crois que nous l'avons trouvée.

Ils se regardèrent l'un l'autre dans l'obscurité glacée. Essoufflés tous les deux, ils envoyoyaient dans l'air des bouffées de vapeur. Un deuxième homme sortit du biplace, aussitôt salué gaiement par Carlos.

Hello, Arthur Arthur Randles se redressa de toute sa taille, gonfla la poitrine et répondit:

Jeune homme, prépare-toi à une aventure. Le professeur et moi avons trouvé la terre promise. Nous allons vers l'Atlantide.

Les trois hommes se penchèrent sur la carte et Arthur se gratta la tête. Il

désigna du doigt la côte du Portugal et prit la parole.

Tout cela semble si différent vu d'en haut.

Mais regarde! Cette île est toute nouvelle. Elle est trop grande pour correspondre à quoi que ce soit indiqué sur cette carte. Elle devait bien faire trois ou quatre cents kilomètres de long.

C'est vraiment l'Atlantide? demanda Carlos, les yeux écarquillés par l'exécution.

Il s'agit sans doute des Açores, dit le professeur. Mais les Açores étaient un archipel, pas une seule île...

Carlos, intrigué par les termes utilisés par son ainé haussa les sourcils en signe d'incompréhension.

MIDWINTER



L'Anglais lui fournit des explications.

Les Açores étaient un groupe de neuf petites îles mais la mer autour d'elles était très peu profonde. Avec tous les volcans qui sont entrés en éruption à cet endroit, et avec la baisse du niveau des océans, il se pourrait bien que l'île que nous avons vue soit les Açores. L'Atlantide ressuscitée.

Le professeur plissa le front. On pouvait presque l'entendre penser. Les rouages de son cerveau fécond étaient en train de concevoir un plan. Soudain, il sortit de sa réflexion et fit une remarque à haute voix.

Le tout est de savoir si cette île est habitable.

A l'évidence, cette interrogation n'était que rhétorique mais Randles

haussa les épaules. C'était un ingénieur expérimenté qui aimait les problèmes techniques.

Ce qu'il nous faut, c'est une source d'énergie une petite centrale géothermique.

Il n'y a plus de chaleur nulle part, pas depuis le météore, remarqua Carlos.

Notre bonne vieille Terre brûle toujours en dedans, pourtant, expliqua Randles.

Ah oui, Olaf, je comprends: des geysers, comme en Islande! Surtout avec toute cette activité volcanique qui apporte le magma près de la surface... On y va?

De toute façon, il nous faut partir d'ici, alors, pourquoi pas cette île? Ça ne peut pas être pire. Et si on garde le

MIDWINTER



secret, en n'emmenant avec nous qu'une dizaine de personnes, mettons, on arrivera peut-être à survivre. Et peut-être serons-nous les seuls...

Il leur fallut six jours pour trouver un bateau convenable et six heures pour dénicher les passagers: Carlos et sa sœur, Randles, le Pr. Kristiansen, le propriétaire du bateau — un Italien — un Américain et sa femme, deux petits Japonais, un soldat français — ami de Carlos —, une infirmière anglaise — sur les conseils du professeur — et son amie d'une éblouissante beauté — sur l'insistance de Randles.

Ce fut un voyage difficile. La cinquième nuit à bord du chalutier baptisé *Lindberg*, dans la tourmente de l'orage, un des enfants aperçut une lumière, qui brillait avec tant d'éclat que, tandis qu'ils s'en approchaient, tout le ciel s'illumina. Ils distinguèrent des falaises. Le propriétaire du bateau luttait contre des vagues de dix mètres de haut qui entraînaient

irrémediablement l'embarcation vers le rivage. Dans de pareilles conditions, un accostage semblait hors de question.

Ce serait un suicide de que tenter de s'approcher, cria Grazzini d'une voix à peine audible.

Et ce sera la fin si nous restons en mer plus longtemps, hurla Randles.

A ce moment, une énorme lame s'abattait sur le pont, comme pour souligner ses propos et la précarité de leur situation.

Dirigeons-nous vers cette anse, conseilla le professeur. *Ce sera sans doute plus calme à l'abri des falaises.*

Nous n'avons aucune chance mais la mer décide pour nous qu'il s'agit là de notre destination.

Sur ces propos fatalistes, l'Italien se signa. Comme le professeur prit plaisir à le remarquer par la suite, la suite des événements lui donna raison.

MIDWINTER

PERSONNEL FILE

Bill Doughty Milicen de la Peace Force Age: 29 ans Position: Glen Darrow

Travailleur acharné et d'une dévotion totale pour ses amis Muller et Garcia, Bill Doughty, habile porte-parole pour les négociations sur la soilde est l'élément moteur de son syndicat. Courtenay le considère comme un fauteur de troubles. Doughty a été mis à pied l'année dernière pour avoir cassé le nez de Chabrun lors d'une rixe dont l'objet était la femme de Doughty.

QUALITIES AND SKILLS

MORALE	GOOD
ENERGY	FAIRLY GOOD
ALERTNESS	GOOD
ENDURANCE	GOOD
STURDINESS	GOOD
OPTIMISM	GOOD
STRENGTH	BELOW PAR
STAMINA	BELOW PAR
SHARPNESS	AVERAGE
SKIING	FAIRLY GOOD
HANG-GLIDING	ABYSMAL
DRIVING	BELOW PAR
SNIPING	FAIRLY GOOD
SABOTAGE	POOR



LA COLONISATION DE L'ILE

2060 - les tout premiers jours

Pendant cette terrible nuit, le naufrage fut évité grâce à plusieurs hommes qui plongèrent dans les eaux glacées et escaladèrent les écueils. Le *Lindberg* rendu dans l'Anse Tranquille (*Quiet Cove*), nom trouvé par Kristiansen pour la petite crique, il fut enfin possible de mettre à flot le canot à rames quadriplace et de débarquer les

douze pionniers à terre, où ils se blottirent les uns contre les autres, épuisés et affamés. Ils montèrent les tentes, allumèrent un feu de camp et mangèrent à satiété, puisant dans la nourriture qu'ils avaient emportée.

Après quelques heures de repos, Randles, Kristiansen et Charles Stark, l'Américain, partirent escalader les falaises et reconnaître les lieux. Carlos les supplia de le laisser se joindre à eux mais on finit par le persuader de rester pour





veiller sur les autres. La première pente franchie, les trois hommes découvrirent trois montagnes qui bouchaient l'horizon à l'Ouest et au Nord. Il y avait peu de végétation et aucun signe de vie. En direction du Sud, s'étaisaient des kilomètres de plaine recouverte de neige.

Dans quelle direction? demanda Stark.

C'est Randles qui lui répondit, s'installant dans son rôle de chef.

Vers le Nord, vers le pic le plus élevé. De là-haut, nous aurons un bon point de vue sur toute l'île.

Ils progressèrent à pas lent pendant une demi-heure, luttant contre la haute neige, le vent et l'éclat du soleil réverbéré par le sol blanc. Le crissement de leur pas sur la neige

produisait un effet hallucinant dans ce silence de mort. Ils n'échangèrent que peu de paroles, tous fascinés qu'ils étaient par le paysage qui s'offrait à leurs yeux.

Un terrible grondement se fit entendre dans les sommets et, devant eux, ils virent la neige débouler dans leur direction.

C'est une avalanche! s'écria Kristiansen.

Ils étaient pétrifiés. Dans cette vague de neige qui se ruait vers eux, ils distinguèrent une tache brune, qui se débattait dans son interminable chute et qui finit par s'arrêter à quelque deux cents mètres d'eux.

Qu'est-ce que c'est que ça? interrogea Stark, les yeux écarquillés.

MIDWINTER



Ça ressemblait à un ours, mais ce n'est pas possible, pas ici, répondit Randles, qui, par ses paroles essayait de s'en convaincre lui-même autant que ses compagnons.

Nous ferions mieux de faire demi-tour, bredouilla le professeur visiblement inquiet.

Ils couvrirent le chemin inverse en moitié moins de temps.

A leur retour, les autres les écoutèrent avec ébahissement raconter leur mésaventure. Même Stark, qui les avait distraits en leur racontant des anecdotes durant toute la traversée, éprouvait quelque difficulté à exprimer la grandiose majesté du paysage qu'ils venaient de découvrir. Avec trois montagnes à décrire, et des kilo-

mètres de plaine, personne ne comprenait plus rien.

Ce qu'il nous faut, c'est trouver un nom à toutes ces choses. Ainsi, nous serions comme de vrais explorateurs, suggéra Amelia.

Ma chère, nous sommes de vrais explorateur, répondit Randles. Et en fait d'aventure, j'en aurais bien une avec vous.

Il lui fit un clin d'œil et Amelia rougit. L'infirmière lutta contre son trouble et fit une suggestion:

Nous pourrions l'appeler la Montagne de l'Ours (Bear Mountain).

Et c'est le nom qui lui fut donné. Pendant que les hommes s'attelaient à la tâche ardue de décharger le bateau, les enfants s'occupaient à

MIDWINTER

PERSONNEL FILE

Lieutenant Howard Courtenay
Milicen de la Peace Force
Age: 54 ans
Position actuelle: Salyut Flats

Howard Courtenay est l'officier ayant servi le plus longtemps dans la Force de la Paix. C'est un grande partie à lui que Stark doit d'avoir été nommé capitaine. Selon Courtenay, il faudrait donner plus de pouvoir aux la Force. Marié mais sans enfant, il traite sa nièce, Virginia Caygill comme sa fille. Il ignore le mépris que celle-ci voue à son ami, le Dr. Revel.

QUALITIES AND SKILLS

MORALE	FAIRLY GOOD
ENERGY	FAIRLY GOOD
ALERTNESS	EXCELLENT
ENDURANCE	POOR
STURDINESS	BELOW PAR
OPTIMISM	FAIRLY GOOD
STRENGTH	BELOW PAR
STAMINA	BELOW PAR
SHARPNESS	GOOD
HANG-GLIDING	FAIRLY GOOD
SKIING	ABYSMAL
DRIVING	GOOD
SNIPING	FAIRLY GOOD
SABOTAGE	GOOD





chercher des noms pour les autres sites qu'ils découvraient et, ce faisant, se chamaillaient. On baptisa la montagne la plus proche Falaise Blanche (*White Fell*) et Mme Stark les persuada d'appeler le pic restant le Mont Charles (*Mount Charles*), du nom de son mari. Tout le monde voulait baptiser quelque chose du nom du bateau et, comme on ne parvenait pas à arriver à un accord, c'est son nom qu'on donna à la fois la mer et à la plaine des noms: la Baie Lindberg (*Lindberg Bay*) et le Plateau Lindberg (*Lindberg Plateau*).

Le lendemain, le petit groupe se dirigea vers le Sud en traversant le Plateau Lindberg, dans la direction opposée à la Montagne de l'Ours. L'émotion fut grande quand ils aperçurent un groupe de bâtiments à l'horizon.

On dirait un village,, remarqua Chabrun, le soldat français.

Et on voit de la fumée, s'exclama Grazzini, mettant une main en visière.

Nerveux, ils progressèrent jusqu'à moins de trente mètres des six huttes de bois et tentèrent de distinguer des signes de vie — mais rien ne venait troubler le silence. Stark murmura à l'adresse de Kristiansen:

J'ai l'impression qu'on nous épie.

Un déclic les fit tous se retourner d'un même mouvement vers la droite. Chabrun se plaqua au sol, effectua un roulé-boulé et se raidit, prêt à bondir. Dans les mains il tenait un revolver.

MIDWINTER



Tous à terre, hurla-t-il.

Tous se précipitèrent au sol. Randles reconnut le bruit pour être de déclic d'un chien de fusil. Chabrun murmura:

Vous aviez raison. Je ne sais pas qui nous surveille mais il nous a dans la collimateur.

Randles se força à sourire, plus à cause de la bizarnerie de leur situation qu'à l'humour du militaire.

Il y quelqu'un? cria-t-il.

Après les plus longues secondes de sa vie vint le soulagement: une voix émergea de l'ombre.

Dites-lui de lancer son arme par ici.

*Obéissez, Chabrun, aboya Randles.
Nous venons en amis, nous ne voulons*

pas nous battre, ajouta-t-il à l'adresse de l'inconnu qui ne se montrait toujours pas.

D'où venez-vous, interrogea celui-ci.

Randles lui conta par le menu leur périple depuis le continent et, apparemment rassuré, l'homme finit par émerger de sa cachette. Randles lui tendit la main, que l'autre serra avec chaleur. L'inconnu était maigre et tremblait.

Vous allez bien? lui demanda l'infirmière.

J'ai faim et j'ai froid. Mon bébé est en train de mourir, répondit l'inconnu en baissant les yeux.

Je suis infirmière. Conduisez-moi à lui.

Le visage de l'homme s'éclaira tandis qu'il se dirigeait vers l'une des

MIDWINTER



huttes. Tout le monde le suivit.

Victor Grice fut sauvé, au grand soulagement des nouveaux arrivants. Les quinze membres de la colonie installée sur la Plateau Lindberg accueillirent à bras ouverts le petit groupe — et les vivres qu'il apportait.

Les deux groupes passèrent quelques jours à échanger des récits de la vie sur le continent avec d'autres, sur la vie dans l'île. Le chef des villageois, Randolph Courtenay, était un exilé britannique et lui et Randles s'entendirent à merveille. Courtenay expliqua que le début de l'ère glaciaire avait fait énormément baisser le niveau des océans autour de l'archipel des Açores, et que la prodigieuse activité volcanique

avait formé de nouvelles collines et vallées glacées. Son village était un mélange de voyageurs bloqués là et de réfugiés. Il déclara ne pas connaître d'autre colonie sur l'île. Pour les deux communautés, l'arrivée des nouveaux venus, et précisément si près du village, était le fruit d'un heureux hasard.

Les colons purent décrire la topographie de l'île. Les îles des Açores de Pico, São Jorge et Terceira formaient à présent les montagnes les plus hautes, avec un énorme excroissance volcanique qui dominait la partie Sud-Ouest de l'île. La côte était un suite de criques, d'anses et de longues baies blanches mais on n'avait vu accoster aucun bateau.



PERSONNEL FILE

Bob Hammond
Milicen de la Peace Force
Age: 30 ans
Position actuelle: Mackenzie Head

Bob Hammond est un homme affable, qui a toujours un mot aimable pour chacun. Au fond de lui-même, cependant, c'est un angoissé. Il côtoie beaucoup de monde mais n'a qu'un seul vrai ami: Harry Cropper. Sa femme est ambitieuse et le pousse sans relâche à briguer de l'avancement mais il la soupçonne de vouloir le quitter pour le Dr. Revel.

QUALITIES AND SKILLS

MORALE	GOOD
ENERGY	GOOD
ALERTNESS	FAIRLY GOOD
ENDURANCE	GOOD
STURDINESS	AVERAGE
OPTIMISM	POOR
STRENGTH	AVERAGE
STAMINA	FAIRLY GOOD
SHARPNESS	BELOW PAR
SKIING	AVERAGE
HANG-GLIDING	BELOW PAR
DRIVING	FAIRLY GOOD
SNIPING	AVERAGE
SABOTAGE	BELOW PAR





On n'avaient vu qu'un avion dans le ciel, et ce une semaine plus tôt.

Il n'avait pas d'autre source d'énergie que le feu et il chassaient des animaux sauvages, qui allaient d'ailleurs en se raréfiant. Il était difficile de pêcher sans bateau bien qu'ils aient aperçu des phoques le faire dans une crique au Nord et des otaries dans les lacs au Sud. Ils expliquèrent combien la vie étaient dure dans leur petite communauté et ils qu'ils seraient heureux que les nouveaux venus restent aussi longtemps qu'il leur plairait, pour mettre en commun leur ressources dans une grande et unique colonie ou même s'ils allaient s'installer ailleurs.

Randles était heureux de se souffler un peu après le long âpre voyage. La suggestion de fusionner les

deux groupe relevait du bon sens: on pourrait répartir plus facilement les tâches et le village constituerait une base toute prête pour l'exploration et la chasse. En outre, cela lui donnerait le temps de faire plus ample connaissance avec Amelia.

2063 Les premières années

Durant les deux années qui suivirent, on explora la zone située dans la partie Sud-Est de l'île, dont on constata qu'elle était riche en faune sauvage. On chasse l'otarie, le phoque, l'oie des neige et le castor. On découvrit des bois d'épicéas et de conifères dans lesquels on trouva des plantes propres à la consommation. A la découverte de chaque nouveau site, les enfants s'amusaient

LEADER

MIDWINTER



beaucoup à lui choisir un nom. Deux nouveaux venus, Charles Ambler et Conrad Rudel devinrent le point de mire de toute la communauté, où fleurissaient les amitiés, sans parler de l'histoire d'amour entre Randles et Amelia.

Kristiansen et le Dr. Nansen partageaient une communauté d'esprit. Le second était chimiste et ils travaillaient avec passion à des projets agricoles et énergétiques. Ils n'ignoraient pas que les ressources en gibier étaient limitées et que, dans la mesure où le climat avait toutes les chances de se dégrader encore, il était vital de trouver une source de chaleur autre que le feu. Kristiansen était certain que l'activité volcanique signifiait à coup sûr qu'une chaleur utilisable devait affleurer mais, sans turbine, il serait

difficile d'y puiser. Nansen conçut un système pour faire pousser des plantes sans terre, en semant des graines dans de l'eau: la culture hydroponique. La colonie subsistait, et la prospérité s'annonçait.

Les terres qui s'étaient trouvées au-dessus du niveau de la mer vingt ans plus tôt étaient difficiles à explorer. En effet, s'y rendre signifiait une progression difficile sur des territoires parsemés des restes de maisons détruites et, malgré le froid extrême, les scientifiques craignaient les maladies et la contagion. C'est en mai 2063, lors d'une telle expédition dans les contreforts montagneux à l'Ouest des Monts Terceira qu'ils firent une découverte surprenante.

Les rares bâtiments qui avaient résisté aux bouleversements des

MIDWINTER



vingt années précédentes étaient profondément enfouis sous la neige et la glace. Pendant qu'il descendait le Val des Fous (*Vale of Fools*), François Revel, posté à l'arrière-garde de la petite troupe, traversa la neige et tomba au fond d'une crevasse, sans connaissance. Les autres hommes, dans leur hâte à l'atteindre, provoquèrent l'effondrement d'un bon mètre de neige dans la crevasse. Il était enterré vivant.

Ils luttaient frénétiquement pour le sauver, creusant de leurs mains nues et l'appelant de la voix.

Finalement, arrivés à une profondeur d'environ trois mètres, ils le découvrirent, à peine vivant, étendu sur le toit d'un immeuble englouti sous la neige. On le tira à l'air libre et le Dr. Nansen s'occupa de lui,

pour finir par le déclarer sain et sauf, mais atteint d'une grave hypothermie. L'expédition revint rapidement sur le Plateau Lindberg, où Revel put recevoir les soins attentifs de Mlle Maddocks, l'infirmière. Avant que quitter le lieu de l'accident, le professeur avait marqué l'endroit avec précision. Les autres y avaient vu une précaution pleine de bon sens pour éviter tout nouvel accident mais le professeur, lui, avait une autre idée: il projetait de revenir pour examiner le bâtiment.

C'est ce qu'il fit quelque temps plus tard et ce qu'il trouva se révéla être la découverte la plus importante faite pendant la colonisation de l'île. Il fallut presque une semaine pour dégager la neige qui bloquait l'accès du bâtiment mais,

MIDWINTER

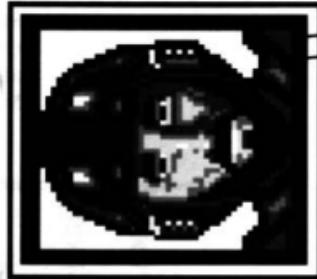
PERSONNEL FILE

Oliver Jessop
Milicien de la Peace Force
Age: 32 ans
Position: Mull of Tears

Dans sa jeunesse, Jessop a vécu une cruelle déception amoureuse, qui l'a laissé très méfiant envers les femmes. Jessop se vexe facilement et déteste Flynn et Macleod plus que tout, pour la façon dont ils se moquent de lui. Jessop, cependant, est farouchement loyal envers ses camarades les plus proches, Homer Wright et Shigeru Iwamoto.

QUALITIES AND SKILLS

MORALE	FAIRLY GOOD
ENERGY	GOOD
ALERTNESS	EXCELLENT
ENDURANCE	GOOD
STURDINESS	FAIRLY GOOD
OPTIMISM	GOOD
STRENGTH	AVERAGE
STAMINA	FAIRLY GOOD
SHARPNESS	EXCELLENT
SKIING	FAIRLY GOOD
HANG-GLIDING	GOOD
DRIVING	BELLO PAR
SNIPING	BELLO PAR
SABOTAGE	FAIRLY GOOD





même alors, y entrer ne fut pas chose aisnée à cause de la poussière blanche et glacée qui s'infilttrait partout. La plupart des colons auraient pris le bâtiment pour une usine désaffectée. Pour les scientifiques, c'était une véritable grotte d'Ali Baba. Au vue des machines qui occupaient le premier et unique étage du bâtiment, le

professeur en déduisit qu'il s'agissait d'une fabrique de cyclomoteurs, moyen de transport le plus courant aux Açores avant le cataclysme. Mais beaucoup plus prometteur

était que la fabrique possédait son propre générateur, apparemment intact.

2070 L'île prospère

Ce générateur apporta la clé du développement technique pour survivre dans ce climat si rude. Il fournit le moyen de domestiquer la chaleur souterraine et d'utiliser celle-ci pour actionner les machines grâce auxquelles on pourrait fabriquer des outils et d'autres machines. Il fallut trois ans pour construire la première petite centrale géothermique dans la Vallée du Cheval Blanc (*White Horse Valley*) et deux autres pour forer jusqu'à la source de chaleur. Grâce à cette nouvelle énergie, ils purent construire des moyens de transport et des armes et construire. C'est ainsi qu'il purent



MIDWINTER



continuer la colonisation de l'île.

Les colons migrèrent à l'Ouest, de l'autre côté de l'île, et commencèrent à prospérer, avec la construction de nouveaux centres hydroponiques et de nouveau villages. On célébra des mariages, dont celui d'Arthur Randles et d'Amelia, des naissances, entre autres chez les Revel, les Stark et les Chabrun, mariés depuis peu, et on enterra Randolph Courtenay. Arthur Randles sut réunir autour de lui une équipe de meneurs d'hommes, qui contribuèrent chacun à l'extension de la colonie, et enseignèrent aux plus jeunes les métiers de maçon, d'agriculteur et de chasseur. On ouvrit d'autres centrales géothermiques à Storm Head, dans les Montagnes du Tonnerre (*Thunder Mountains*) dans la Vallée de l'Oie des Neiges (*Snowgoose*

Valley) et dans la Vallée Brillante (*Shining Valley*).

Le Professeur et le Dr. Nansen travaillèrent sans répit pour concevoir des buggies à moteur qui permirent à la communauté en pleine expansion géographique d'accéder plus facilement d'un hameau à l'autre.

Pour ces courageux aventuriers, la vie s'améliorait. Ils commencèrent à considérer l'île comme leur patrie et chaque nouvelle naissance renforçait leur confiance en l'avenir. Dans la mesure où il ne leur était pas possible d'y retourner, il n'y eut aucun contact avec le continent. En effet, le Lindberg avait sombré dans la Baie de la Dynamite (*Dynamite Bay*) alors qu'il faisait route vers la Tête du Diable (*Devils Head*) et qu'il heurta sans doute une mine oubliée là quelque vingt ans plus tôt. Et si

MIDWINTER



l'île était paisible, tout y rappelait la lutte que livrait l'homme ailleurs sur terre.

2081 La seconde génération

La population de l'île avoisinait alors cinq cents habitants et, avec un moyenne d'âge de douze ans, la société était très différente de ce à quoi les plus vieux des colons étaient accoutumés. Le taux de natalité était important et élever les enfants absorbait une grande partie du temps des femmes. Aussi, on apprenait très tôt aux jeunes garçons les rudiments pour survivre sur l'île et on les mettait à la tâche. Dans la mesure où ils n'avaient jamais connu d'autre mode de vie, il se révélèrent bien plus doués pour survivre en milieu inhospitalier que leurs aînés. Pour dominer l'environ-

nement et éviter un sort funeste, il leur fallait connaître les moindres recoins du terrain et leurs dangers. Charles Stuart, en effet, avait été tué par une bête sauvage sur la Lande du Chat Sauvage (*Wildcat Heath*), fauve que son fils John finit par abattre plus tard. Carlos Garcia, lui, périt sous une avalanche dans la Passe du Blizzard (*Snowstorm Pass*), et on baptisa de son nom la vallée où fut retrouvé son corps. John Rudel, le plus doué pour la chasse et l'exploration, fut porté disparu et mourut sans doute en essayant de trouver un passage à travers la chaîne du São Jorge. Il n'y en avait pas et on baptisa l'endroit Passe de John le Fou (*Mad John's Pass*) et la lande qu'il avait découvert prit également son nom.

MIDWINTER

PERSONNEL FILE

Lieutenant Barnaby Gaunt
Milicien de la Peace Force
Age: 35 ans

Position actuelle: White Horse Valley (Vallée du Cheval Blanc)

Elevé par des parents sévères et puritains, Barnaby Gaunt est un homme ambitieux et dépourvu d'humour. Il respecte Stark et Tasker pour le façon dont ils consacrent tout entier à leur devoir mais méprise ouvertement ceux qu'il considère frivoles. Llewellyn, Ambler, Flynn et Cropper font partie de ceux-ci.

QUALITIES AND SKILLS

MORALE	AVERAGE
ENERGY	GOOD
ALERTNESS	GOOD
ENDURANCE	FAIRLY GOOD
STURDINESS	AVERAGE
OPTIMISM	BELOW PAR
STRENGTH	GOOD
STAMINA	AVERAGE
SHARPNESS	FAIRLY GOOD
SKIING	ABYSMAL
HANG-GLIDING	FAIRLY GOOD
DRIVING	GOOD
SNIPING	AVERAGE
SABOTAGE	BELOW PAR





Randles et Kristiansen, avec Howard, fils de Courtenay, organisèrent une milice composée d'une douzaine d'hommes. Ils créèrent également un service de santé pour les villageois et toute la communauté, loin de s'offusquer de ce groupe paramilitaire, la colonie les accepta car il représentait un lien vital entre les différentes implantations. La société qui se formait sur l'île était pacifique, mais quand le nombre de ses habitants se mit à croître, des querelles éclatèrent parfois et, de l'avis général, les militaires de la Peace Force possédaient la persuasion et la bonne humeur adaptée à aplanir ce genre de différends.

Cet équilibre fut violemment perturbé une nuit de novembre de 2081. Du hameau des Plaines de la

Sorcière Rouge (*Redwitch Lowlands*) parvint par radio la nouvelle qu'un navire avait jeté l'ancre à quelque 500 mètres du Point des Baleines (*Whales Point*), et paraissait contenir plusieurs centaines de personnes, dont on ignorait si elles étaient armées. Randles chargea les habitants du hameau de surveiller les mouvements du navire et les insulaires se préparèrent à toute éventualité. Le lendemain matin, le navire fit route vers l'Ouest, contournant le Rivage Austral (*Southern Shore*) pour arriver dans la Baie de la Demi-Lune (*Halfmoon Bay*) où, là aussi, il mouilla. Le ciel s'obscurcissait; une tempête se préparait.

C'est avec circonspection que les insulaires observèrent le navire. Ils virent ses écouteilles se fermer pour

MIDWINTER



se prémunir contre la pluie immédiate puis la houle se mit à le balayer. Les premiers pionniers ne se souvenaient que trop de la tempête qui avait présidé à leur arrivée sur l'île. C'est alors que les cieux s'ouvrirent.

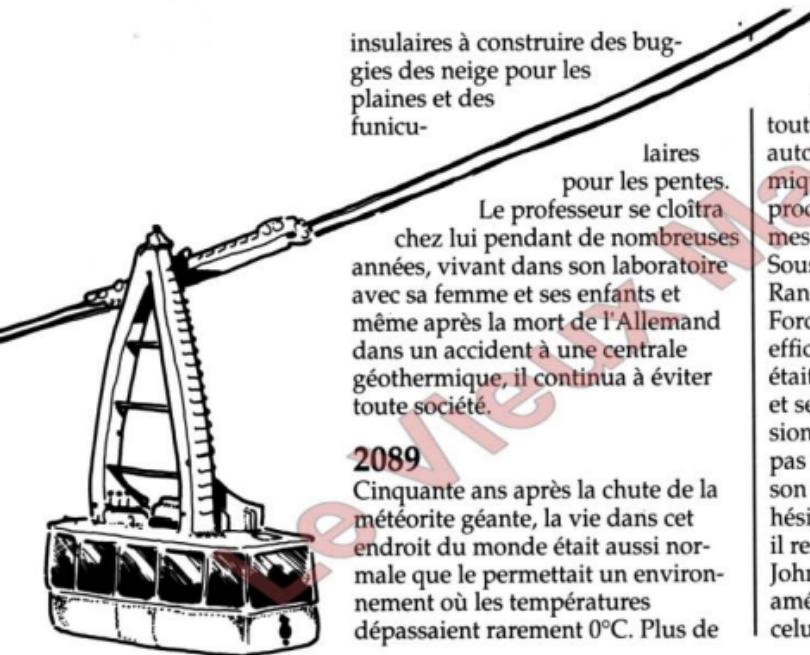
Les premiers survivants parvinrent au rivage une heure après le lever du soleil et, cinq minutes plus tard, le haut du mât de leur navire était recouvert par les flots. Un comité d'accueil se hasarda vers eux avec en tête un fusil et, derrière la crosse de celui-ci, Arthur Randles. Les naufragés gagnèrent le rivage par toutes sortes de moyens, ne pensant qu'à une chose: survivre. Constatant l'absence de danger, on baissa les fusils pour reconforter et soigner les nouveaux venus. Près de quatre cents personnes de tous âges

et nationalités se trouvaient à bord; seule près de la moitié survécut.

Cet afflux de population, parmi laquelle se trouvaient de nombreux blessés, représentait des individus qu'il fallait nourrir et aussi loger. Les insulaires prirent soin des nouveaux venus, dont les récits sur des dévastations sur le continent firent vite le tour de l'île,achevant de persuader les colons de ce que leur île était la seule oasis viable. On leur apprit que les Européens avaient eu connaissance de l'île mais l'avaient jugée inhabitable et l'avaient surnommée »Midwinter«, nom qui lui resta.

Certains ne virent pas d'un bon œil l'arrivée des naufragés, et le plus virulent fut le Pr. Kristiansen, ulcéré de l'arrivée d'un rival, un jeune savant allemand quiaida les

MIDWINTER



insulaires à construire des bugages des neige pour les plaines et des funicu-

lares

pour les pentes.

Le professeur se cloîtra chez lui pendant de nombreuses années, vivant dans son laboratoire avec sa femme et ses enfants et même après la mort de l'Allemand dans un accident à une centrale géothermique, il continua à éviter toute société.

2089

Cinquante ans après la chute de la météorite géante, la vie dans cet endroit du monde était aussi normale que le permettait un environnement où les températures dépassaient rarement 0°C. Plus de

cinquante implantations s'étaient réparties dans

toute l'île, où la vie s'organisait autour des douze centrales géothermiques, d'unités de synthèse qui produisaient le carburant, des fermes hydroponiques et de la chasse. Sous le commandement d'Arthur Randles, la Free Villages Peace Force était devenue une milice efficace et sympathique. Celui-ci était néanmoins gravement malade et se posa la question de sa succession. En effet, sa femme ne lui avait pas donné d'enfant. Qui plus est, son adjoint, Howard Courtenay hésitait à marcher dans ses traces et il recommanda pour le remplacer John Stark, fils des premiers colons américains. Apprécié de tous, celui-ci avait pour lui sa jeunesse et

MIDWINTER

PERSONNEL FILE

Kurt Muller
Milicen de la Peace Force
Age: 25 ans
Position actuelle: Saô Jorge Plateau

Muller est faible, et s'il est lent à se mettre en colère, ses fureurs sont terribles. Divorcé depuis cinq ans, il vit avec sa vieille mère et ses deux jeunes stet. Quand son ex-femme a épousé PC Garcia, il a été heureux de s'en débarrasser.

Garcia, Doughty et Muller sont des amis très liés. Muller, détective Twamoto, le trouvant suffisant et imbu de sa personne.

QUALITIES AND SKILLS

MORALE	EXCELLENT
ENERGY	GOOD
ALERTNESS	AVERAGE
ENDURANCE	GOOD
STURDINESS	EXCELLENT
OPTIMISM	GOOD
STRENGTH	FAIRLY GOOD
STAMINA	AVERAGE
SHARPNESS	ABYSMAL
SKIING	GOOD
HANG-GLIDING	POOR
DRIVING	AVERAGE
SNIPING	BELOW PAR
SABOTAGE	ABYSMAL





on le considérait comme un officier capable et conscientieux. Au décès d'Arthur Randles le 5 août 2089, toute l'île prit le deuil. Les récits de ses exploits durant la colonisation de Midwinter passèrent dans la légende.

A la mort de son mari, Amelia Randles eut le cœur brisé. De son vivant, elle s'était toujours satisfaite de demeurer dans son ombre mais son décès lui laissa une profonde impression de vide. John Stark, qui avait pris la succession d'Arthur, prit sur lui de s'occuper d'elle, en partie par sens du devoir mais aussi parce que sa connaissance de l'île était inégalée. Il savait pouvoir apprendre beaucoup d'elle, et lui demanda conseil à de nombreuses occasions où se présenta un problème épique. Stark décida que pour être vraiment efficace, il fallait

à la FVPF qu'elle s'adjointe le concours de membres ordinaires de la communauté. C'est ainsi qu'il demanda à Amélia de l'aider à sélectionner des candidats.

Malgré l'estime qu'il lui portait, certains noms suggérés par Amelia surpris grandement Stark. Kristiansen, par exemple, parviendrait-il à se plier à la discipline paramilitaire? Et Gunn demeurerait-il sobre assez longtemps pour être d'une aide quelconque? Amelia alla même jusqu'à suggérer le nom de Gregory Flint, ce colporteur sans scrupules, à la limite de l'escroc! Stark tenta de la faire changer d'avis mais Amelia se montrait intraitable.

Peut-être, en effet, ne sont-ils pas des modèles de vertu, John, mais du moins ont-ils tous bon cœur.

MIDWINTER



John Stark se plia à ce raisonnement, la milice s'en trouva renforcée et la paix régna sur l'île. On avait cartographié toute l'île et découvert de nouveaux points d'implantation de centrales géothermiques. Le cataclysme s'estompa dans les mémoires des plus âgés parmi les colons mais le climat demeurait un rappel constant des premiers temps de la colonisation, si âpres. C'était comme si la vie sur Terre reprenait à la préhistoire mais, cette fois-ci, avec les acquis de la technique moderne et toute une série d'erreurs dont il fallait tirer leçon.

2095

Les années passant, la population de Midwinter se convainquait chaque jour un peu plus de sa

chance extraordinaire — même si relative — d'avoir trouvé l'endroit le plus sûr de la planète. Ils accueillirent des réfugiés et, pleins de bonne volonté, les aidèrent à s'installer et à commencer une nouvelle vie sur l'île.

La majeure partie de la population indigène avait migré vers le nord-ouest de l'île, zone où l'activité volcanique affleurait et rendait la vie plus douce. La population grandissant, la partie sud-est de l'île accueillit de plus en plus de nouveaux colons, encore fortement marqués par les malheurs vécus sur le continent. Certains jalouisaient le relatif confort dont Stark et les siens bénéficiaient depuis plus de dix ans. De fait, les

MIDWINTER



querelles éclataient plus fréquemment dans les régions où ces nouveaux venus s'installaient.

Néanmoins, la Peace Force, concentrée sur d'autres problèmes, se refusait à voir se qui se préparait à Shining Hollow; c'était comme si ses membres portaient des ornières. Stark avait eu vent de rumeurs selon lesquelles un individu qui se faisait appeler »général Masters« tentait de former une milice concurrente dans les colonies du sud-est. Tant que Masters demeurait là où il se trouvait, et que les Villages Libres n'étaient pas menacés, Stark pensa qu'il valait mieux laisser les choses en l'état.

2099

Le général Masters eut un tic nerveux.

Des prisonniers? s'exclama-t-il d'une voix grinçante. Evidemment que nous faisons des prisonniers, de Falco!

Le colonel de Falco paraissait à la fois surpris et déçu. Le général eut un petit sourire avant de poursuivre:

Il me faut une victoire rapide, de Falco. Nos réserves en carburant et en munitions sont limitées. Il faut tout tenter pour encourager la reddition.

MIDWINTER

PERSONNEL FILE

Luke Jackson
Milicen de la Peace Force
Age: 27 ans
Position actuelle: Devils Valley (Vallée du Diable)

Jackson est refrogne et colérique. Voilà deux ans, il a presque été renvoyé des Forces de la Paix par le Capitaine Stark, qui le soupçonnait de revendre des marchandises volées, et que, depuis, il hait. Jackson ne supporte pas les enfants, les étrangers ou les prêtres et rares sont ses amis. Seuls Garcia, Flint et sa timide épouse se soucient de lui.

QUALITIES AND SKILLS

MORALE	POOR	POOR
ENERGY	AVERAGE	AVERAGE
ALERTNESS	EXCELLENT	EXCELLENT
ENDURANCE	POOR	POOR
STURDINESS	BELOW PAR	BELOW PAR
OPTIMISM	ABYSMAL	ABYSMAL
STRENGTH	AVERAGE	AVERAGE
STAMINA	ABYSMAL	ABYSMAL
SHARPNESS	GOOD	GOOD
SKIING	POOR	POOR
HANG-GLIDING	POOR	POOR
DRIVING	FAIRLY GOOD	FAIRLY GOOD
SNIPING	BELOW PAR	BELOW PAR
SABOTAGE	GOOD	GOOD





Nous ferons des prisonniers et nous les traiterons honorablement. Est-ce bien compris?

De Falco opina du chef.

Bien, il n'y aura pas d'exécution, mon Général.

Et pas d'expériences non plus, de Falco, ajouta Masters.

Non, mon Général, pas d'expériences.

Masters jeta un coup d'œil par la fenêtre.

Quand Midwinter sera à moi, de Falco, il y aura de grandes fêtes. Je

ferai un tour d'honneur dans chaque village! Pour l'instant, occupons-nous de nos prisonniers. C'est de la discipline qu'il faut au peuple, de Falco, de la discipline!

John?

Stark pivota et manqua de tomber du tabouret de bar sur lequel il était perché.

Kristiansen, quel plaisir de vous voir!

Stark, incrédule, dévisageait le vieil ermite, qui venait d'entrer dans l'Auberge de Marienbad

MIDWINTER



(Marienbad Inn)

A quoi devons-nous ce plaisir?
demanda Courtenay.

Les trois hommes échangèrent des regards intrigués, sachant le peu de temps que Kristiansen avait à consacrer à ses compagnons de la FVPF. Le professeur prit la parole, murmurant entre ses dents:

John, je me fais du souci. Je vous prie d'écouter attentivement ce que j'ai à vous dire.

Allez-y. Quel est le problème? dit Stark, sans beaucoup d'enthousiasme.

J'ai essayé à plusieurs reprises de joindre par radio les villages du sud-est. J'ai mis plus de trois heures pour y parvenir.

Sans doute à cause de parasites dus au mauvais temps, répondit le capitaine en haussant les épaules.

Je ne crois pas. Pendant que j'es-sayais de trouver une fréquence ouverte, j'ai surpris une transmission qu'il m'a atterré.

Mais encore?

Le premier message était faible et avec de la friture. Ça disait quelque chose comme »la Sierra Garcia est calme. Un seul milicien.« La réponse

MIDWINTER



*m'est parvenue forte et claire:
»Message reçu. Procédez avec
l'Opération Tempête de Neige selon
le plan prévu.*

Le Vieux Manuel

MIDWINTER

PERSONNEL FILE

Charles Ambler
Milicien de la Peace Force
Age: 38 ans
Position actuelle: Otter Valley (Vallée de l'Otarie)

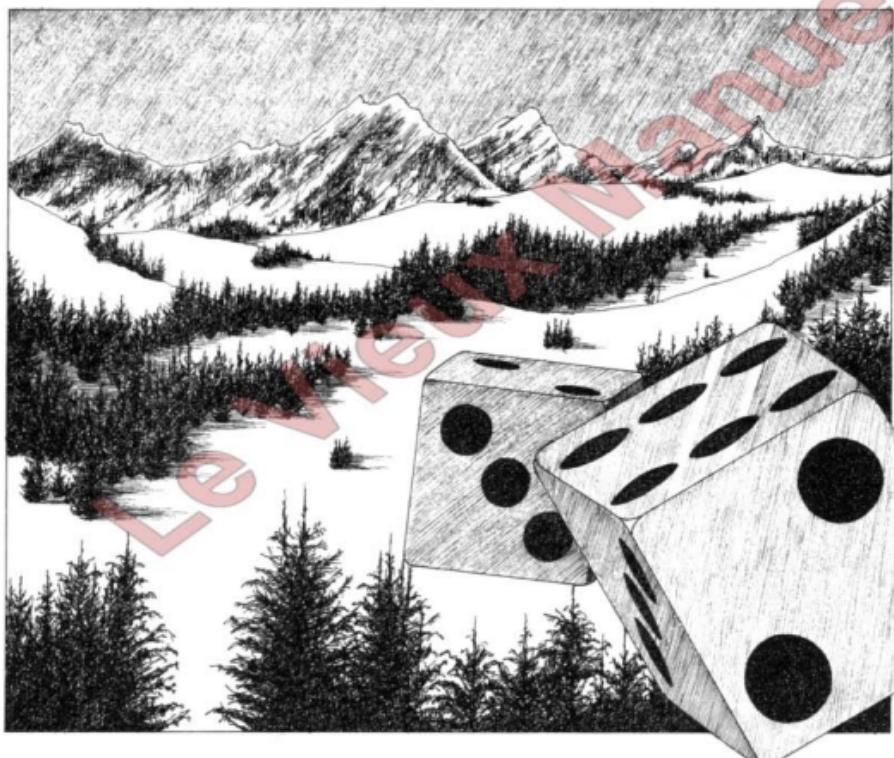
Facile à vivre, Charles Ambler n'est pas homme à s'angoisser. Il aime les enfants mais le couple qu'il forme avec sa femme demeure stérile. Son passe-temps favori est le poker, auquel il joue d'habitude avec Ruzinski et Cropper. Ambler s'entend bien avec la plupart des gens mais trouve Barnaby Gaunt trop arrogant.

QUALITIES AND SKILLS

MORALE	GOOD
ENERGY	FAIRLY GOOD
ALERTNESS	GOOD
ENDURANCE	FAIRLY GOOD
STURDINESS	AVERAGE
OPTIMISM	GOOD
STRENGTH	BELLOW PAR
STAMINA	BELLOW PAR
SHARPNESS	FAIRLY GOOD
SKIING	ABYSMAL
HANG-GLIDING	FAIRLY GOOD
DRIVING	BELLOW PAR
SNIPING	AVERAGE
SABOTAGE	AVERAGE



POUR JOUER À MIDWINTER





Le capitaine John Stark descendait une pente à ski, vite et en silence. Quelle aisance, quelle force et quelle agilité dans chacun de ses mouvements! Du grand art. Un spectateur peu averti qui l'observait ce jour-là dans les solitudes glacées de

Midwinter aurait pu penser qu'il skiait ainsi pour le plaisir ou pour se dépasser dans l'effort physique.

Malheureusement, il n'en était rien.

Il avait un but bien déterminé; le sort de Midwinter reposait sur ses épaules et, malgré toute sa force d'homme, c'était une responsabilité qui lui pesait comme un pénible fardeau. Stark connaissait bien le paysage — il le connaissait, l'aimait et le respectait et désirait ardemment en profiter mais n'y trouvait aucun plaisir tant que l'esclavage menaçait la population qu'il protégeait.

En cet instant, Stark était un

homme obnubilé par la haine et par la peur et cette haine et cette peur pouvait se résumer en deux mots: général Masters. Il haïssait Masters pour avoir dressé la nature même de Midwinter contre lui.

Durant toute sa vie, il s'était senti chez lui sur ce terrain, en communion avec le paysage arctique. A présent, à cause de Masters, il se sentait seul, isolé et exposé. Les collines et les vallées recouvertes de neige avaient perdu leur beauté. Ce n'étaient plus que des obstacles de glace qui mettaient toute leur malice à entraver sa progression.

Il haïssait Masters pour l'éloigner de Sarah. C'était en effet à cause de lui qu'il passait des jours et parfois des semaines entières à patrouiller le long de la frontière du sud-est. Il haïssait Masters pour sa cruauté mais le

MIDWINTER

PERSONNEL FILE

Franco Grazzini

Pilote

Age: 29 ans

Position actuelle: Lindberg Plateau

Grazzini est un pilote audacieux. Assez bravache, il n'est pas très aimé dans les Villages Libres, sauf par les femmes, qui lui trouvent un certain charme, surtout Miss Maddocks, l'infirmière. Grazzini est amoureux de Virginia Caygill et nourrit une jalousie féroce contre Rudinski. Le soir, en compagnie de Jeremiah Gunn, il noie ses soucis dans l'alcool.

QUALITIES AND SKILLS

MORALE	ABYSMAL
ENERGY	GOOD
ALERTNESS	FAIRLY GOOD
ENDURANCE	GOOD
STURDINESS	AVERAGE
OPTIMISM	ABYSMAL
STRENGTH	GOOD
STAMINA	FAIRLY GOOD
SHARPNESS	BELLOW PAR
SKIING	FAIR
HANG-GLIDING	EXCELLENT
DRIVING	ABYSMAL
SNIPING	BELLOW PAR
SABOTAGE	FAIRLY GOOD





craignait également. Il avait peur pour la population paisible de Midwinter. Que leur arriverait-il si Masters envahissait leur partie de l'île?

Au fond de lui, Stark n'ignorait pas que la question n'était pas »si« mais »quand«. Comment allait-il protéger toute une population avec une milice réduite à dix-neuf hommes, lui y compris? Si le pire devait arriver, il n'y avait en gros qu'une douzaine de civils sur qui il pouvait compter — et encore la moitié d'entre eux était fâchée avec l'autre. En fait, certains étaient même fâché avec lui!

Il craignait pour Sarah. Sarah, l'infirmière, Sarah, la douce. Si Midwinter était envahie, quel sort Masters lui réserverait-il?

Stark continua à skier encore sur quelques kilomètres. Il rencontrait de nombreuses montées et se fatiguait. Il

évita de justesse un mur de neige pratiquement vertical et arriva sur un méplat où poussait un pin solitaire. Il était si las que sa vue se troublait. Il fallait qu'il se repose, sinon il allait perdre conscience.

Il s'appuya contre le tronc de l'arbre pendant dix minutes et, peu à peu, sa vue revint à la normale. Il consulta sa montre: il était onze heures pile. L'heure de prendre contact avec son équipe pour le premier des deux rapports de situation quotidiens. Les jours précédents, même cette tâche simple était devenue une corvée: des parasites perturbaient les communications et il fallait répéter les messages à de nombreuses reprises pour qu'ils soient compris. Le Pr. Kristiansen, ce vieux savant acariâtre qui vivait dans la Vallée de Diamant (*Diamond Valley*), l'avait prévenu: Masters brouillait les

MIDWINTER



émission radio des Villages Libres. Rien que pour une fois, Stark espérait que cette information n'était à mettre que sur le compte du pessimisme à tout crin du professeur — parce que si brouillage il y avait, c'est que l'invasion était imminente.

Stark sortit sa radio de son sac à dos et la régla sur la fréquence de Garcia. Il commençait toujours pas Garcia, dont la station était la plus proche de la frontière avec Masters. L'indicateur sur le poste indiquait qu'il l'avait réglé sur la bonne fréquence mais, au lieu de la voix amicale de Garcia répondant par son indicatif, la radio de Stark n'émit qu'un sifflement strident. Bien qu'inquiet, Stark ne s'inquiéta pas autre mesure: les transmissions étaient mauvaises depuis quelque temps. Pendant la demi-heure qui suivit, Stark essaya d'entrer en

communication avec plus de trente stations, mais en vain. Personne sur Midwinter ne recevait ni ne transmettait de messages radio. Pour la première — et la dernière — fois de sa vie, Stark ressentit une terreur mortelle.

L'invasion avait débuté. Il était tout seul dans la nature sauvage, il ne pouvait pas communiquer par radio, ne disposait ni de buggy ni d'aile delta. La situation n'aurait pas pu être pire. Stark se ressaisit. On avait fait de lui le chef de la FVPF à cause de ses qualités d'organisateur et de chef. Eh bien, il leur prouveraient qu'on n'avait pas eu tort de lui faire confiance: il prendrait son destin à bras le corps.

Il rangea son appareil et s'apprêta à poursuivre son chemin. Il venait d'atteindre le bord du méplat quand il entendit le bruit d'un moteur d'avion.

MIDWINTER



Levant la tête, il aperçut un petit aéroplane commandé à distance et, immédiatement, le monde devint fou. Sur sa gauche, explosa une salve d'obus tirés par des mortiers. Il se déplaça vers la droite et une autre salve éclata.

L'avance ennemie s'était faite avec une vitesse étonnante et l'avait surpris en rase campagne. C'est de l'avion que partaient les informations qui permettaient aux obusiers de le pilonner. Des éclats d'obus volaient tout autour de lui mais, par chance, il n'était pas blessé. Pourtant, s'il n'agissait pas très vite, c'en était fini de lui. Il dégaina le fusil sanglé dans son dos et visa. Un seul coup et le petit avion explosa. Comme un éclair, Stark escalada l'arbre et examina le paysage dans son viseur télescopique.

Au loin, émergeant de la brume perpétuelle qui recouvrait Midwinter, se dessinait un des véhicules d'assaut

de Masters. Stark, horrifié, mais qui ne perdait pas son sang-froid, vit que l'engin venait de lancer un missile téléguidé, dont, selon toute vraisemblance, il était, lui, la cible.

Stark reconSIDéra sa situation avec une froide détermination. Il lui fallait prendre contact rapidement avec ses hommes et organiser la résistance. Il jeta un coup d'œil à sa carte et détermina le meilleur itinéraire pour les rejoindre. Avec de la chance, il pourrait peut-être y parvenir avant que l'ennemi n'ait le temps de ruiner toutes leurs chances de le contrecarrer.

MIDWINTER

PERSONNEL FILE

Karl Rudinski

Conducteur de buggy

Age: 24 ans

Position actuelle: Western Plains (Plaies de l'Ouest)

Intelligent et fougueux, Rudinski est considéré comme le conducteur sur neige le plus rapide des Villages Libres. Ses fiançailles avec Virginia Caygill l'ont quelque peu assagi. Il continue pourtant à vitupérer contre Gunn et Grazzini qu'il dit s'apitoyer sur leur sort. C'est John Stark qui lui a appris à conduire quand il était encore enfant et ils sont restés amis.

QUALITIES AND SKILLS

MORALE	FARLY GOOD
ENERGY	EXCELLENT
ALERTNESS	EXCELLENT
ENDURANCE	EXCELLENT
STURDINESS	EXCELLENT
OPTIMISM	FARLY GOOD
STRENGTH	GOOD
STAMINA	GOOD
SHARPNESS	EXCELLENT
SKIING	POOR
HANG-GLIDING	AVERAGE
DRIVING	EXCELLENT
SNIPING	GOOD
SABOTAGE	GOOD



POUR JOUER À MIDWINTER

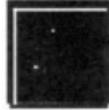
*Pour les instructions de chargement,
veuillez consulter le Supplément
Technique accompagnant ce manuel.*

OPTIONS DE JEU

Une fois le jeu chargé, s'affiche l'écran des options (*Game Options Screen*). Il s'y trouve six icônes qui permettent de sélectionner la façon dont vous contrôlerez le jeu ainsi que le niveau de difficulté. Il est possible de jouer à *Midwinter* avec une souris, une manette de jeu ou au clavier à condition de choisir l'icône correspondante:



Souris



Manette de jeu



Clavier

Veuillez noter que, dans tout ce manuel, le jeu est décrit pour un contrôle à l'aide de la souris. Si vous en possédez une, c'est elle que nous vous recommandons d'utiliser pour jouer à Midwinter. Pour plus de détails sur le contrôle par manette ou clavier, veuillez consulter le Supplément Technique.

Il vous faudra choisir entre trois niveaux de difficulté, qu'on peut combiner dans n'importe quel ordre. Le mode »entraînement« permet de jouer face à des véhicules ennemis non armés — ce qui évitera aux membres de la FVPF d'être blessés. Avec »bombardiers«, l'enne-

MIDWINTER

mi bénéficiera, sous la forme de bombardiers sans pilote, d'une puissance de feu supplémentaire. Les mortiers, quant à eux, permettent à l'ennemi de pilonner vos troupes de loin et sont guidés par des avions de reconnaissance sans pilote qui rechercheront et survoleront vos forces.

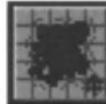
Ainsi donc, c'est en sélectionnant à la fois »bombardiers« et »mortiers« — et en laissant de côté »entraînement« — que vous vous lancerez à vous-même le plus grand défi.



Bombardiers



Mortiers



Entraînement



Finalement, cliquez sur la zone »Play« pour commencer la partie.

Vous contrôlez à présent le capitaine John Stark, chef de la Free Villages Peace Force sur l'île de Midwinter. Les vôtres sont en danger et le temps joue contre vous. Votre territoire vient d'être envahi par des milliers de soldats ennemis sous le commandement du despote générale Masters. Ses troupes sont armées jusqu'aux dents et progressent à ski et en buggies depuis leur quartier général de Shining Hollow. L'armée du général Masters possède des avions de reconnaiss-

MIDWINTER



sance et des bombardiers téléguidés.

A l'heure qu'il est, les unités ennemis avancent sur vos villages et plus particulièrement sur leurs cibles-clés, les centrales géothermiques. Ces centrales sont en effet la source de toute vie sur l'île car elles produisent l'énergie grâce à laquelle les vôtres survivent. Si elles devaient toutes tomber au mains de l'ennemi, vous n'auriez d'autre choix que la reddition.

L'ennemi se sert de ses stations radio, situées à Deathwatch Crag, à Snowgoose Fell et dans la Sierra Madre, pour diffuser un signal de brouillage qui empêche toute communication radio dans l'île.

Votre personnage, le capitaine Stark, n'a pas la possibilité de joindre les autres membres de la FVPF, qu'ils

soient en patrouille, au travail ou chez eux. Vous savez néanmoins à quel endroit ils se trouvent et possédez une carte détaillée de l'île. Vous savez en outre que les troupes du général Masters continueront leur progression vers leur but ultime: la domination de la dernière oasis dans le désert glacé qu'est devenu le monde. Vous n'ignorez pas qu'il vous faudra parcourir des centaines de kilomètres d'un paysage monotone avant de pouvoir mobiliser un nombre suffisant de vos coéquipiers pour pouvoir lancer la contre-attaque qui mettra Masters à genoux.

MIDWINTER

L'ÉCRAN «ÉQUIPE»



L'ÉCRAN «ÉQUIPE»



Ecran «équipe»



Après avoir sélectionné «Play» sur l'écran «options», s'affichera l'écran «équipe». En début de partie, le capitaine Stark est le seul membre de la Peace Force sous votre contrôle: il faut vous servir de lui pour vous adjoindre le concours des autres en les ralliant à la résistance. Son portrait s'affiche, en compagnie

de sept autres icônes, telles que décrites ci-dessous:



heure du prochain rapport. (Pour plus de détails, voir chapitre «rapport de situation».)



Synchroniser les montres. (Pour plus de détails, voir paragraphe «Rapport de situation».)



Reddition. Le fait de sélectionner cette icône fait brandir le drapeau

MIDWINTER



blanc et donne le contrôle de Midwinter à l'ennemi. Le jeu est terminé et vous avez perdu. Vous avez alors la possibilité de tenter de nouveau votre chance. C'est la seule façon d'abandonner en cours de partie et de recommencer à zéro.



Enregistrer une partie.
(Pour plus de détails,
voir chapitre
»Enregistrer et charger une partie«.)



Charger une partie.
(Pour plus de détails,
voir chapitre
»Enregistrer et charger une partie«.)



Retour à la page
précédente de l'écran
«équipe».



Suite des pages de
l'écran «équipe».

Quand vous ralliez de nouvelles recrues l'écran «équipe» affiche leur portrait. Chaque page peut contenir jusqu'à six portraits. Utilisez les icônes »suite« et »retour« pour prendre connaissance d'autres pages.

En début de partie, il convient de déplacer le curseur sur le portrait du capitaine Stark et de cliquer une fois sur le bouton de gauche de la souris, pour que s'affiche l'écran »personnage« propre au capitaine Stark.

MIDWINTER

L'ÉCRAN «PERSONNAGE»



Les trente-deux écrans «personnage» recèlent des informations essentielles sur chaque membre de la FVPF que vous avez recruté, et votre capacité à comprendre et à utiliser ces informations est la clé pour jouer et gagner à *Midwinter*.

Pour chaque individu, le tableau indique son nom, sa profession (et son rang si il ou elle est milicien), son âge, l'endroit où il ou elle se trouve et affiche son portrait. Se trouve également une brève biographie, un schéma correspondant à son état de santé et une liste des quatorze qualités et compétences de cet individus. En bas de l'écran se trouvent deux montres, un indicateur d'énergie musculaire et dix icônes d'options.

Ecran «personnage»

BIOGRAPHIES

Ces biographies, qui sont également reproduites tout au

John Stark	Police Officer	Moral	Excellent
Age: 33 years	Current Location:	Energy	Excellent
Alienated Family	Strength	Aleeriness	Excellent
John Stark has made the FVPF into a disciplined and effective force. He is a fair man but equally a man convinced that his way is right. He has never had much time for romantic and sexual pursuits, although he fell for Sarah Maddie. Stark's nearest friends are Howard Connington and Karl Riedel.	Endurance	Endurance	Excellent
	Sturdiness	Optimism	Excellent
	Strength	Strength	Excellent
	Savanna	Sharpness	Excellent
	Sharping	Shaming	Excellent
	Colding	Colding	Excellent
	Driving	Driving	Excellent
	Sniping	Sniping	Excellent
	Sabotage	Sabotage	Excellent

long du présent manuel, fournissent de nombreuses indications sur la personnalité et les caractéristiques de chaque personnage. En particulier, chaque biographie mentionne le nom de certains des amis du personnage en question mais aussi le

MIDWINTER

PERSONNEL FILE

Jean-Luc Chabrun

Chasseur

Age: 31 ans

Position actuelle: Thunder Coast (Côte du Tonnerre)

Impétueux et entêté, Chabrun est autant à l'aise dans la solitude des montagnes qu'à débiter ses histoires à l'assistance d'une taverne enflée. Ses compagnons de beuverie favoris sont Flynn et Macleod, qui tiennent aussi bien l'alcool que lui. Son attirance pour les femmes des autres lui vaut la haine de Grice, de Pringle et de Doughty.

QUALITIES AND SKILLS

MORALE	GOOD
ENERGY	EXCELLENT
ALERTNESS	EXCELLENT
ENDURANCE	EXCELLENT
STURDINESS	GOOD
OPTIMISM	EXCELLENT
STRENGTH	FAIRLY GOOD
STAMINA	EXCELLENT
SHARPNESS	FAIRLY GOOD
SKIING	GOOD
HANG-GLIDING	BELOW PAR
DRIVING	EXCELLENT
SNIPING	GOOD
SABOTAGE	GOOD





nom de ses ennemis. Cette information est vitale quand vous établissez votre campagne de ralliement. En effet, les personnages sont plus susceptibles de rejoindre la résistance si c'est un de leur amis qui le leur demande.

ETAT DE SANTÉ

L'état de santé d'un personnage est fonction des blessures qu'il a subi à chacune des parties de son corps (membres, tronc et tête), ce qui est indiqué par la silhouette derrière le cadre «qualités et compétences». Quand une partie du corps est en bonne santé, elle est représentée en vert; blessée, elle apparaît en orange; inutilisable en rouge. On peut se servir d'un membre blessé mais le personnage court le risque de le rendre inutilisable. Une tête

"inutilisable" se traduit par un personnage évanoui, auquel tout mouvement est impossible.

Certains types d'actions sont interdits aux personnages si telle ou telle partie de leur corps est inutilisable. Ainsi, pour tirer en embuscade, il faut deux bras, pour skier deux jambes en état de fonctionnement et pour le deltaplane les quatre membres. En revanche, conduire un buggy requiert seulement un bras et une jambe, comme le sabotage.

Les résultats d'une action sont plus ou moins fonction de l'état de santé général du personnage qui l'accomplit. En l'occurrence, des blessures infligées à une partie précise du corps restreignent plus

MIDWINTER



certaines activités que d'autres. Par exemple, pour le ski, des jambes blessées réduiront la vitesse plus que des bras endommagés mais, en tir en embuscade, c'est l'inverse.

Guérir de ses blessures se fait le plus souvent en se reposant mais cela peut s'accélérer en recevant les «**premiers secours**». Pour plus de détails, voir ce chapitre.

QUALITÉS ET COMPÉTENCES

Chaque individu possède neuf qualités et cinq compétences, détaillées sur son écran »personnage«. Chacune de ses caractéristiques est notée, suivant le cas, »excellent«, »good« (bon), »fairly good« (assez bon), »average« (moyen), »below par« (en dessous de la normale), »poor« (médiocre) ou »abysmal«

(catastrophique). Trois de ces quatorze caractéristiques — «Morale» (moral), «Energy» (énergie) et «Alerness» (vigilance) — pour un personnage donné peuvent varier en cours de partie, selon ce qui lui arrive. Les six caractéristiques restantes sont fixes pour un personnage donné mais conditionnent les réactions des personnages aux événements et, par là même, pondèrent les trois qualités variables. Pour le reste, les compétences pour le ski, le deltaplane, le conduite d'un buggy, le tir en embuscade et le sabotage sont fixes, toujours pour un individu donné. Dans les faits, les résultats dépendent à la fois des compétences et de l'état de santé.

MIDWINTER



MORAL

Le moral conditionne la façon dont un individu se comporte et agit. Ainsi, pour des individus dont le moral est bon, les résultats sont meilleurs. Le moral est fonction à la fois des succès globaux de l'équipe et des succès du personnage pris individuellement.

ENERGIE

Le niveau d'énergie d'un individu traduit l'état de ses réserves énergétiques qui peuvent servir à faire le plein d'**«énergie musculaire»** quand celle-ci est basse (voir plus loin le chapitre **«énergie musculaire»**).

VIGILANCE

La **»vigilance«** d'un individu conditionne ses capacités à réaliser une tâche donnée plutôt que sa force musculaire. Ainsi, les résultats au

sabotage, au tir en embuscade et à la conduite d'un buggy sont plus influencés par le degré de vigilance que le ski ou le deltaplane. La vigilance d'un individu dépend essentiellement du temps qu'il peut consacrer au sommeil.

ENDURANCE

L'endurance de l'individu, qui est fixe, détermine la vitesse à laquelle il récupère son **»énergie«** et sa **»vigilance«**.

ROBUSTESSE

La **»robustesse«** d'un personnage, qui est fixe, détermine la vitesse à laquelle il se remet de ses blessures

MIDWINTER

PERSONNEL FILE

Dr. Pierre Revel

Médecin

Age: 35 ans

Position actuelle: Coldheart Pass (Passe du Cœur-Froid)

Revel est un médecin capable mais qui mange de maîtrise de soi. Quoique marié et père de deux enfants, il a vécu de nombreuses aventures avec des patientes. La femme de Bob Hammond est sa dernière conquête en date. Revel est un excellent joueur d'échecs, dont il dispute d'après parties avec son meilleur ami, Howard Courtney.

QUALITIES AND SKILLS

MORALE	GOOD
ENERGY	FAIRLY GOOD
ALERTNESS	EXCELLENT
ENDURANCE	BELLOW PAR
STURDINESS	EXCELLENT
OPTIMISM	EXCELLENT
STRENGTH	FAIRLY GOOD
STAMINA	POOR
SHARPNESS	GOOD
SKIING	POOR
HANG-GLIDING	ABYSMAL
DRIVING	GOOD
SNIPING	EXCELLENT
SABOTAGE	POOR





OPTIMISME

et dans quelle mesure il transforme ses périodes de repos et de sommeil en »énergie« et en »vigilance«.

FORCE

La »force« d'un individu, qui est fixe, détermine avec quelle facilité il se blesse.

ENDURANCE

L'»endurance« d'un personnage, qui est fixe, détermine son niveau maximum d'»énergie«.

ACUITÉ

L'»acuité« d'un personnage, qui est fixe, détermine son niveau maxi-

mum de »vigilance«.

Quand vous envoyez des personnages en mission ou que vous vous en servez pour accomplir des tâches compliquées, il est important de savoir s'ils ont les qualités ou les compétences requises pour les mener à bien. Souvenez-vous que les biographies fournissent des indications précieuses pour répondre à ce genre de questions.

L'INDICATEUR D'«ÉNERGIE MUSCULAIRE»

L'indicateur d'»énergie musculaire« indique la quantité d'énergie dont dispose chaque personnage pour se déplacer et agir. L'»énergie musculaire« diminue quand vous skiez,

MIDWINTER



quand vous tirez en embuscade, quand vous pilotez un buggy ou un deltaplane. Elle s'amenuise beaucoup plus vite s'il les compétences suffisantes requises pour cette tâche vous font défaut ou bien si vous êtes en mauvaise santé.

Les personnages dont le niveau d'énergie tombe à zéro doivent se reposer ou dormir. Pendant cette période de repos ou de sommeil, l'énergie passe de la réserve d'»énergie« de l'individu à son »énergie musculaire«. C'est pourquoi il est important de les réserves d'»énergie« soient maintenues à un niveau satisfaisant en alimentant le personnage.

Quand il atteint son niveau maximum, l'indicateur est rouge. Le rouge peu à peu s'estompe vers le

blanc, couleur qui signifie que l'»énergie musculaire« est à zéro. *En mode action, il ne faut pas laisser cela se produire.* Si tel est pourtant le cas, le personnage peut s'évanouir d'épuisement. Quand un personnage perd conscience, les couleurs du paysage s'estompent, l'environnement vire au gris pendant quelques instants avant que l'écran ne deviennent complètement noir. Aussi, il convient d'arrêter l'individu dans sa progression ou dans son action et d'accéder à l'écran »décisionnel« dès qu'il menace de s'évanouir. S'il bouge toujours quand il perd connaissance, il tombera à la renverse ou s'écrasera, ce qui ne manquera pas de la blesser.

Il est possible de faire se reposer

MIDWINTER



un personnage pendant une période de cinq minutes, et ce à partir de l'»écran décisionnel«, ce qui se traduit par un regain d'»énergie musculaire«. Il suffit de cliquer sur l'indicateur d'»énergie musculaire« et celle-ci augmentera, la »réserve d'énergie« diminuera légèrement et il s'ajoutera cinq minutes à la montre propre au personnage.

L'»énergie musculaire« recouvrée par le repos dépend de l'environnement du personnage. Se reposer dans un bâtiment confortable est plus bénéfique qu'à l'air libre, dans des usines froides ou des entrepôts mais le pire demeure néanmoins l'air libre. Un individu se repose automatiquement pendant tout le temps que dure un trajet en téléphérique.

LES MONTRES

Midwinter est une course contre la montre. Les forces ennemis qui ont envahi l'île essaieront, dans leur progression régulière depuis leur base du sud-est en traversant l'île dans une direction générale nord-ouest, de soumettre vos villages et de s'approprier vos centrales géothermiques. Votre objectif est de faire tomber le quartier général de l'ennemi situé à Shining Hollow. Cependant, si vous laissez l'ennemi se déplacer à sa guise sur l'île, il finira sans doute par s'approprier votre dernière centrale géothermique avant que vous n'atteigniez Shining Hollow. C'est pourquoi il vous faut tenter de ralentir sa

MIDWINTER

PERSONNEL FILE

Konrad Rudel
Chasseur
Age: 38 ans
Position: Whispering Mountains (Monts des Murmures)

Redoutable chasseur, Rudel, n'apprécie pas les citadins. Il méprise les Forces de la Paix, alléguant que la loi de la nature est l'unique à laquelle un homme se doive d'obéir. La seul à qui il lui arrive d'adresser un mot amiable est Davy Hart. Rudel voit en l'enfant l'étoffe d'un chasseur et nourrit l'espoir que celui-ci marchera dans ses traces.

QUALITIES AND SKILLS

MORALE	AVERAGE
ENERGY	EXCELLENT
ALERTNESS	EXCELLENT
ENDURANCE	EXCELLENT
STURDINESS	GOOD
OPTIMISM	POOR
STRENGTH	EXCELLENT
STAMINA	EXCELLENT
SHARPNESS	EXCELLENT
SKIING	GOOD
HANG-GLIDING	POOR
DRIVING	FAIRLY GOOD
SNIPING	EXCELLENT
SABOTAGE	AVERAGE





progression tout en avançant vers votre but.

Pour y parvenir, il vous faudra déployer avec précaution vos trente-deux personnages une fois que vous les aurez ralliés à la résistance. Ils entreprendront souvent des tâches indépendamment les uns des autres et à de nombreux kilomètres de distance. Pour ne pas perdre de vue les actions de personnages qui se déplacent indépendamment, sont

utilisés deux types de montres qui chronomètrent le jeu et qui se synchronisent périodiquement. La synchronisation des montres vous fait accéder automatiquement à l'écran «rapport de situation», détaillé plus loin dans le chapitre du même nom.

A chaque individu est attribuée une montre de couleur brune qui

LE RAPPORT DE SITUATION

Le «rapport de situation» est à faire toutes les deux heures. L'heure à laquelle le prochain doit avoir lieu est toujours indiquée par la montre de rapport bleue. Le «rapport de situation» se fait quand vous décidez de synchroniser les montres des membres de l'équipe. Pour ce faire, cliquez sur l'icône «synchronisation des montres» qui s'affiche sur l'écran «décisionnel».

Le «rapport de situation» dresse la liste des succès de la FVPF mais aussi de ceux de l'ennemi, se concentrant sur des événements d'importance stratégique. En particulier, il est conseillé de vérifier souvent quel est le nombre de centrales géothermiques détenues par la FVPF. Quand ce nombre tombe à zéro, votre reddition est inévitable.

TEAMMATES	10	ENEMIES	0
FACTORIES	11	FACTORIES	5
ENTRANCE PLANTS	0	SYNTH PLANTS	5
MARCH PLANTS	0	HAUBER HOUSES	3
NUKE STATIONS	0	STATIC STATIONS	0
ARMED UNITS	1	MOBILE UNITS	31
ARMED VEHICLES	57	MOBILE VEHICLES	175

Watches synchronized ! Your team has two hours before the next situation report is due.



indique son temps personnel. La montre bleue indique l'heure du prochain rapport.

L'heure de rapport de l'équipe est tout simplement l'heure à laquelle doit avoir lieu le prochain «rapport de situation», qui est aussi le moment de resynchronisation des montres.

La montre propre à un membre de l'équipe indique l'heure de la journée pour le personnage en question, qui dépend surtout du temps qu'il ou elle a passé en mode action ou en mode

attaque (c'est-à-dire à skier, à conduire, en deltaplane, en téléphérique, en tir en embuscade ou en sabotage).

Si l'heure propre à un membre de l'équipe a dépassé celle du rapport, il ou elle doit attendre jusqu'au prochain «rapport de situation» avant de s'engager dans une nouvelle action. Il ou elle peu, en revanche, finir ce qu'il ou elle était en train de faire.

Si la montre d'un équipier n'a pas atteint l'heure du rapport, il ou elle a du temps libre, qui peut être utilisé pour

Quand vous recevez un «rapport de situation», vous obtenez des informations fraîches sur les agissements de l'ennemi et la prochaine fois que vous regardez la «carte principale», elle aura été mise à jour en conséquence.

Les montres des membres de votre équipe se synchronisent chaque fois qu'un «rapport de situation» est reçu. Les équipiers qui ont du temps libre se reposent automatiquement, aussi assurez-vous d'avoir fait se déplacer tous ceux que vous vouliez voir progresser vers un autre point. Les équipiers qui ont dépassé l'heure du rapport auront moins de temps libre dans les deux heures qui suivent.

La montre en bas de l'écran du «rapport de situation» affiche l'heure du rapport suivant, pas celui du rapport actuel.

Vous recevez toujours un rapport de situation avant de gagner ou de perdre la partie. Même quand vous avez atteint votre but en faisant sauter le QG ennemi ou que Masters est parvenu au siège en capturant toutes vos centrales géothermiques, vous devez recevoir la confirmation de votre succès ou de votre échec.

Cliquez sur l'icône de synchronisation des montres, prenez connaissance de votre succès ou de votre échec et jugez de son étendue. Puis, après avoir cliqué sur l'icône «équipe», la victoire ou la défaite sera proclamée.



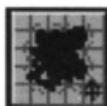
n'importe quel mode action.

Quand les montres sont synchronisées, en cliquant sur l'icône »synchronisation des montres« sur l'écran »équipe«, les équipiers qui ont du temps libre se reposent automatiquement pendant cette période et leur montre personnelle est synchronisée sur l'heure du rapport.

Notez que le jeu commence avec des montres personnelles indiquant 12H00. L'ennemi a déjà progressé depuis sa base à Shining Hollow et ce, depuis l'équivalent de douze heures de jeu.

LES ICONES D'OPTIONS

Les six icônes d'options qui s'affichent sur l'écran »personnage« sont:



OPTION accès à la «carte principale»



accès à l'écran «décisionnel»



accès à l'écran «équipe»



accès au précédent écran «personnage»



accès à l'écran «personnage» suivant

MIDWINTER

PERSONNEL FILE

Virginia Caygill
Professeur de ski

Age: 21 ans

Position actuelle: Snowstorm Valley (Vallée Tempête-de-Neige)

Virginia Caygill va de village en village en donnant des leçons de ski aux enfants. Elle compte Davy Hart et Jenny Adams parmi ses élèves. Elle est fiancée à Rudzinski, le conducteur sur neige, mais possède de nombreux admirateurs.

Virginia meprise Revel, dont elle a été jadis, et bien à contrecoeur, l'objet de l'affection pressante.

QUALITIES AND SKILLS

MORALEEXCELLENT
ENERGYEXCELLENT
ALERTNESSEXCELLENT
ENDURANCEEXCELLENT
STURDINESSFAIRLY GOOD
OPTIMISMGOOD
STRENGTHGOOD
STAMINAEXCELLENT
SHARPNESSEXCELLENT
SKIINGFAIR
HANG-GLIDINGGOOD
DRIVINGAVERAGE
SNIPINGABYSMAL
SABOTAGE	





Déclenche le «sauvetage d'urgence». (Voir plus loin le chapitre 173 «Sauvetage».)

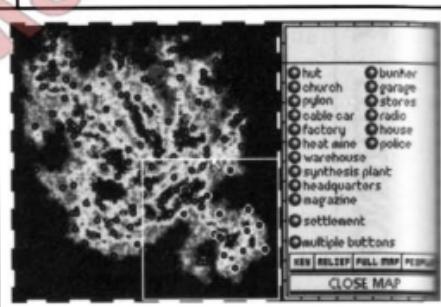
LA CARTE PRINCIPALE

En début de partie, sélectionnez l'icône «carte principale» pour déterminer votre position ainsi que celle des autres membres de la FVPF.

L'écran »carte principale« s'utilise fréquemment pendant tout le jeu aussi n'est-il pas inutile de se familiariser avec sa présentation et d'apprendre à s'en servir à son avantage. En effet, au milieu de près de 420 000 m² de terrain, il est facile de se perdre...

Ecran «carte principale» et boutons

L'écran est divisé en deux parties. Celle de gauche est la carte en relief des contours de l'île, les dégradés de



couleurs indiquant, comme dans tout bon atlas, l'altitude par rapport au niveau de la mer. En accédant à cet écran, la carte s'affiche à son

MIDWINTER



échelle la plus petite (1×1) et représente l'île dans sa totalité, les postes stratégiques étant figurés par des points verts. Il est possible d'agrandir l'échelle en déplaçant le cadre blanc qui entoure le curseur pour l'amener sur la zone qu'on veut grossir et en cliquant une fois sur le bouton de gauche de la souris. La partie de la carte qui était délimitée par le cadre blanc s'agrandira pour venir s'afficher dans la zone de gauche de l'écran, en grossissement 2×2 . Cette opération peut être répétée jusqu'à trois fois, ce qui donne un grossissement de 16×16 . A cette échelle, chaque détail d'importance est indiqué et le cadre blanc disparaît. En cliquant sur le bouton de droite de la souris, on peut réduire l'échelle au niveau

directement inférieur (8×8), et ainsi de suite jusqu'à obtenir la carte dans sa totalité.

La partie de droite affiche la légende de la carte, cinq sélecteurs d'options et le nom de l'endroit. En déplaçant le curseur sur la carte, vous noterez que le nom de l'endroit qui s'affiche en haut de la partie droite change: il s'agit du nom du lieu qui se trouve sous le curseur. Si on déplace le curseur sur un point vert, il vous est indiqué ce que celui-ci représente.

La zone centrale de la partie de droite montre l'une ou l'autre de deux légendes servant à lire la carte. La première est un tableau indicateur avec des boutons pour chaque type de bâtiments sur Midwinter. Cliquer sur l'un d'eux fait s'allumer

MIDWINTER



tous les bâtiments de cette catégorie. Par exemple, si vous choisissez le bouton légendé «Heat Mine» (centrale géothermique), en cliquant sur le bouton de gauche de la souris, toutes les centrales géothermiques que comprend la carte s'allumeront. On peut éteindre les boutons en relevant dessus. Quand toute l'île est représentée, seuls les villages et les stations de radio aux mains de l'ennemi sont visibles. Vous obtiendrez les détails en grossissant l'échelle.

Il est facile, au moyen du tableau indicateur, d'identifier les bâtiments, partout sur la carte: il suffit de déplacer le curseur sur un point vert. Immédiatement, divers boutons sur la légende s'allumeront, vous indiquant quels types de bâtiment on trouve à l'endroit indiqué.

Il y a deux boutons spéciaux légendés «Settlements» (villages) et «Multiple Buttons» (boutons multiples). Ceux-ci vous permettent de contrôler le tableau indicateur de quatre façons différentes:

**a) «SETTLEMENTS»
ÉTEINT; «MULTIPLE BUT-
TONS» ÉTEINT**

Un seul type de bâtiments peut s'allumer en même temps. Le fait de sélectionner un autre bouton éteint automatiquement le précédent.

**b) «SETTLEMENTS»
ALLUMÉ; «MULTIPLE
BUTTONS» ÉTEINT**

D'entrée, tous les villages sont

MIDWINTER

PERSONNEL FILE

Pr. Olaf Kristiansen

Savant électronicien

Age: 60 ans

Position actuelle: Diamond Valley (Vallée de Diamant)

Kristiansen trouve peu de réconfort dans les contacts humains. Il se méfie fortement de ceux qui convoitent le pouvoir et, en particulier, de Stark et de Courtenay. Pour se conformer à ses convictions, il laisse beaucoup de liberté à son petit-fils Davy. Kristiansen entretient des liens d'amitié surprenants avec Gregory Flint, le colporteur.

QUALITIES AND SKILLS

MORALE	POOR
ENERGY	FAIRLY GOOD
ALERTNESS	EXCELLENT
ENDURANCE	POOR
STURDINESS	ABYSMAL
OPTIMISM	BELOW PAR
STRENGTH	POOR
STAMINA	BELOW PAR
SHARPNESS	EXCELLENT
SKIING	ABYSMAL
HANG-GLIDING	ABYSMAL
DRIVING	GOOD
SNIPING	BELOW PAR
SABOTAGE	EXCELLENT





allumés. Après avoir sélectionné un type de bâtiments, seules les implantations qui possèdent ce type de bâtiments s'allument. Là encore, un seul type de bâtiment peut s'allumer en même temps.

c) «SETTLEMENTS
ÉTEINT; «MULTIPLE
BUTTONS» ALLUMÉ

De nombreux types de bâtiments peuvent être allumés en même temps. Par exemple, en cliquant à la fois sur »church« (église), »factory« (usine) et »house« (maison), toutes les églises et toutes les usines et toutes les maisons vont s'allumer en même temps.

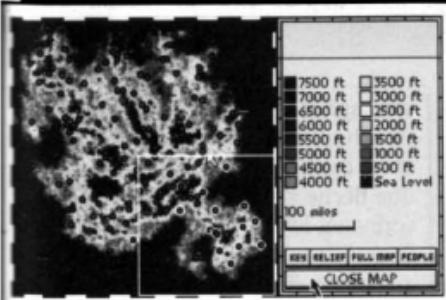
d) «SETTLEMENTS
ALLUMÉ; «MULTIPLE

**BUTTONS»
ALLUMÉ**

Au départ, toutes les implantations sont allumées. Après avoir sélectionné un type de bâtiments, seules les implantations qui en possèdent restent allumées. Ensuite, il est possible de sélectionner d'autres types d'infrastructures et les implantations qui en possèdent s'allumeront elles aussi. Par exemple, en cliquant sur »church« (église), »factory« (usine) et »house« (maison), toutes les implantations qui possèdent des églises ou des usines ou des maisons s'allumeront.

L'autre légende indique, au moyen des mêmes couleurs que la carte principale, l'altitude par rapport au niveau de la mer ainsi

MIDWINTER



qu'une échelle des distances.

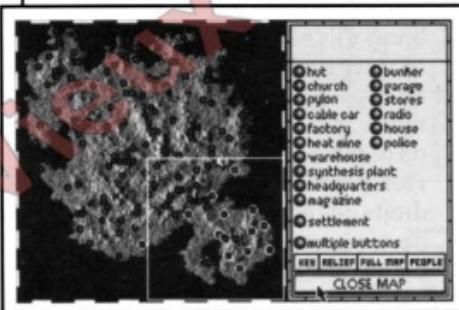
Utilisez l'icône «clé» pour sélectionner l'une des deux légendes et passer de l'une à l'autre.

«Carte principale» avec légende des couleurs

En cliquant sur l'icône »relief«, on passe alternativement de la carte du relief en couleurs décrite plus haut à une carte photographique du relief montrant le paysage en ombres et lumière vu du ciel. Cette vue satellite possède une plus grande précision des détails au sol,

jusqu'à la plus petite bosse et au plus petit ravin que comprend le paysage, ce qui se révèle information précieuse quand on prépare un trajet en terrain inconnu. (Au grossissement maximum, chaque pixel correspond à une facette du paysage en graphisme plein.)

«Carte principale» en relief



En sélectionnant l'icône «carte

MIDWINTER



entière», s'affiche immédiatement la carte de l'île dans sa totalité à l'échelle 1 X 1.

En sélectionnant l'icône «personnages» s'affiche la position actuelle des trente-deux membres de la Free Villages Peace Force ainsi que les unités d'attaque ennemis.

Les membres de la Peace Force sont représentés par des repères bruns s'ils n'ont pas encore été recrutés et blancs s'ils le sont déjà. En déplaçant le curseur sur un repère, pour découvrir l'identité de ce personnage et sa position, qui s'afficheront au centre de la partie droite de l'écran. Si deux ou plus de deux personnes se trouvent ensemble au même endroit, leur nom à tous s'affichera, même si sur la carte n'apparaît qu'un seul repère. Le per-

sonnage qui se trouve actuellement sous votre contrôle est représenté par une flèche verte. On localise les personnages le plus facilement quand le grossissement de la carte est de 1 x 1. Une fois que vous avez localisé la personne désirée, la carte s'agrandira pour révéler de façon plus précise les détails de son environnement.

Vous pouvez directement ouvrir l'écran »personnage« d'un milicien déjà recruté en allumant le bouton «select», en positionnant à l'aide de la souris le curseur sur le repère blanc qui indique sa position et en cliquant sur le bouton de gauche de la souris. Cette option n'est pas proposée si vous avez accédé à la carte durant un mode action.

MIDWINTER

PERSONNEL FILE

Jeremiah Gunn
Ingénieur des mines
Age: 33 ans
Position actuelle: Morgans Cove (Anse de Morgan)

Veuf depuis quelques années, Gaunt ne parvient pas à accepter la disparition de sa femme. Il passe par des crises de désespoir, pendant lesquelles il boit jusqu'à évanouissement. Les deux seules personnes à qui il consacre du temps sont Franco Grazzini, aux humeurs parfois plus noires que les siennes, et la compréhensive Miss Maddocks, l'infirmière.

QUALITIES AND SKILLS

MORALE	POOR
ENERGY	GOOD
ALERTNESS	GOOD
ENDURANCE	FAIRLY GOOD
STURDINESS	BELOW PAR
OPTIMISM	ABYSMAL
STRENGTH	GOOD
STAMINA	FAIRLY GOOD
SHARPNESS	FAIRLY GOOD
SKIING	ABYSMAL
HANG-GLIDING	ABYSMAL
DRIVING	GOOD
SNIPING	BELOW PAR
SABOTAGE	EXCELLENT



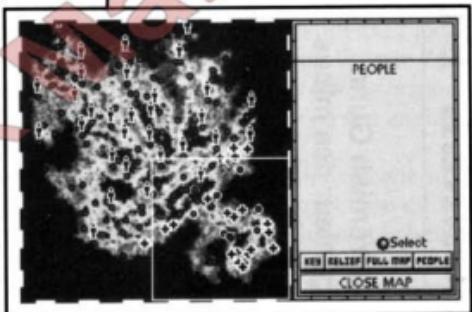


Les unités d'attaque ennemis sont désignées par des croix noires. Chaque unité peut consister en un maximum de cent véhicules, sur lesquels on peut obtenir de plus amples informations en consultant le chapitre 184 «L'ennemi et ses mouvements». Si un village ou un bâtiment est tombé aux mains de l'ennemi, il est représenté par un point vert à bordure blanche.

Au début d'une nouvelle partie, vous noterez que le capitaine Stark (représenté par la flèche verte) est en train d'essuyer une attaque ennemie. Cela vous projette immédiatement au cœur de l'action, aussi assurez-vous de savoir où se trouve le refuge le

plus proche.

«Carte principale» avec personnages
Enfin, sélectionner l'option «Close Map» (replier la carte) vous renvoie



l'écran d'où vous étiez parti.

MIDWINTER

PERSONNEL FILE

Davy Hart

Ecolier

Age: 12 ans

Position: Devil's Valley (Vallée du Diable)

Davy vit avec son grand-père, le Pr. Kristiansen, qui le laisse libre de ses faits et gestes. Il voulait une admiration sans borne à Rude!, le chasseur, que l'enfant suit souvent dans ses expéditions. Davy a une petite amie, Jenny Adams, qui vit dans une autre vallée, mais, sans le dire à personne, il est tombé amoureux de son professeur, Virginia Caygill.

QUALITIES AND SKILLS

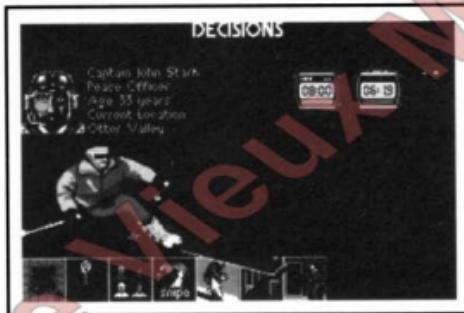
MORALE	EXCELLENT
ENERGY	EXCELLENT
ALERTNESS	EXCELLENT
ENDURANCE	FAIRLY GOOD
STURDINESS	EXCELLENT
OPTIMISM	EXCELLENT
STRENGTH	EXCELLENT
STAMINA	EXCELLENT
SHARPNESS	GOOD
SKIING	GOOD
HANG-GLIDING	POOR
DRIVING	BELOW PAR
SNIPING	GOOD
SABOTAGE	BELOW PAR



L'ÉCRAN «DÉCISIONNEL»

On peut avoir accès à l'écran «décisionnel» depuis l'écran «personnage» en sélectionnant une des icônes de décisions.

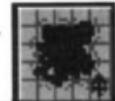
Ecran «décisionnel»



L'écran «décisionnel» fournit le portrait des personnages, leur nom, leur profession (et leur grade s'ils sont miliciens), leur âge et leur posi-

tion actuelle. S'affichent en outre la montre correspondant à l'heure du rapport, la montre propre au personnage et l'indicateur d-«énergie musculaire» en haut à droite de l'écran. L'image centrale indique le mode de transport utilisé par le personnage ou le type de bâtiment dans lequel il se trouve. Les options qui vous sont accessibles en mode »décisionnel« varient selon la position et l'état de santé du personnage que vous contrôlez. La liste exhaustive des icônes — attention, il est normal qu'elles ne s'affichent parfois pas toutes — est la suivante:

ÉCRAN D'INFORMATION



accès à la «carte principale»

MIDWINTER



accès à l'écran
«personnage»



accès à l'écran
«équipe»

MODES ACTION



accès au ski



accès au buggy.
(N'importe lequel des
trois types de buggy)

peut s'afficher.

C'est le Loup qui est représenté ici.)



accès au téléphérique



accès au deltaplane



accès au tir en embuscade

ACTIONS PARTICULIÈRES



Pénétrer dans un
bâtiment

MIDWINTER





Recruter



Coéquipiers



Sabotage



Manger



Dormir



Premiers secours



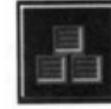
Réparer un véhicule



Faire le plein d'un véhicule



Réarmer un véhicule



Provisions

MIDWINTER



Messages radio

ECRAN «INFORMATIONS»

Vous pouvez à tout moment accéder aux options de la »carte principale«, à celles de l'écran »personnage« ou de l'écran »équipe«, et cela même si l'individu a dépassé l'heure du rapport, s'il est grièvement blessé ou encore inconscient. Tant que vous êtes positionné sur l'écran »équipe«, sur l'écran »personnage« ou sur l'écran »décisionnel«, vous pouvez bénéficier d'une aide pour identifier tout objet, et ce en appuyant sur la touche "H" du clavier. Ce mode aide (H comme *Help*) passera en revue tous les bâtiments, les buggies et les engins volants ennemis, les

identifiant chacun par son nom.

MODES ACTION

La liste des options en mode action qui vous sont proposées dépend de la position et de l'état de santé de votre personnage. Comme expliqué dans le paragraphe »Etat de santé«, les blessures et les dommages occasionnés à une partie du corps donnée lui rendent certaines tâches impossibles. A condition que sa santé le permette, le ski sera toujours proposé et ce où qu'il se trouve. En fait, le ski représente le mode de déplacement par défaut. Pour conduire un buggy, il faut pénétrer dans un garage et sélectionner l'icône adéquate. Les garages se situent à la fois dans les villages et perdus en pleine nature. Les stations de téléphérique, elles, se



MIDWINTER



rencontrent par paires à flanc de montagne, l'une au pied de la pente et l'autre au sommet. Dans les stations supérieures, vous trouverez des ailes delta, mode de transport que vous choisirez si vous voulez descendre rapidement.

ACTIONS PARTICULIERES

Si un personnage se trouve près d'un bâtiment ou d'un village, l'icône »pénétrer dans un bâtiment« s'affichera. Si l'individu transporte de la dynamite, l'icône »sabotage« apparaîtra elle aussi. Quand le personnage se trouve en compagnie d'une ou plusieurs autres personnes, vous aurez la possibilité d'accéder à l'écran »coéquipiers«.

L'icône »premiers secours« s'affiche automatiquement si votre

personnage se trouve en compagnie d'un de ses coéquipiers blessé. D'autres options ne sont proposées que lorsqu'il est entré dans un bâtiment spécifique. »Manger« est possible dans les maisons ou les entrepôts, alors que dormir l'est dans toutes sortes de bâtiments. On peut réparer les véhicules, faire le plein de carburant et les réarmer lorsqu'on se trouve dans un garage et on peut s'approvisionner dans les magasins, les entrepôts et les armureries.

L'icône »message radio« ne s'affiche que lorsque le Pr. Kristiansen pénètre dans une station de radio.

Le Pr. Kristiansen, dont un des domaines de recherches de prédilec-

MIDWINTER

PERSONNEL FILE

Jenny Adams

Ecolière

Age: 11 ans

Position actuelle: Deathwatch Pass

Jenny est la cadette de trois soeurs. Elle n'aime pas être traitée comme le bébé de la famille et essaie toujours de prouver sa valeur aux yeux des autres. La personne qu'elle admire le plus est Sarah Maddocks, même si elle projette de devenir médecin plus tard, et non infirmière. Elle aime beaucoup son petit ami, Davy Hart, dont elle envie la liberté de mouvements.

QUALITIES AND SKILLS

MORALE	EXCELLENT
ENERGY	EXCELLENT
ALERTNESS	EXCELLENT
ENDURANCE	GOOD
STURDINESS	EXCELLENT
OPTIMISM	EXCELLENT
STRENGTH	GOOD
STAMINA	GOOD
SHARPNESS	EXCELLENT
SKIING	GOOD
HANG-GLIDING	ABYSMAL
DRIVING	POOR
SNIPING	BELLOW
SABOTAGE	ABYSMAL





tion est l'électronique, possède une connaissance approfondie des transmissions radio. S'il parvient à une station de radio encore libre, il peut recruter des membres de la Peace Force en diffusant un message qui couvrira le brouillage. L'énergie que nécessite cette transmission est telle que le professeur ne peut recruter qu'un maximum de quatre coéquipiers et dans la mesure où son signal est omnidirectionnel, il est impossible de prévoir quel milicien le recevra. Pour envoyer ce message, il faut sélectionner l'icône »radio« sur l'écran »personnage« du professeur.

MIDWINTER

LES MODES ACTION



LES MODES ACTION



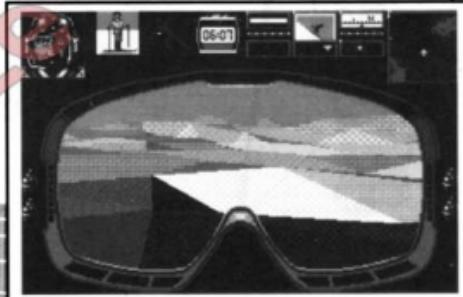
En mode action tout se passe comme si vous étiez, vous, le personnage sur le terrain. Vous êtes le skieur, le conducteur de buggy, le pilote d'aile delta. Pour tous les modes d'action, il est possible de mettre le jeu en "pause" en appuyant sur la touche "P" du clavier. La partie reprend en appuyant de nouveau sur "P".

LE SKI

Tandis que le mode »ski« charge, s'affiche l'image d'un skieur. Après quelques secondes s'affiche l'écran »ski«.

Ecran «ski»

La fenêtre principale montre votre



environnement vu à travers vos lunettes de ski, sur lesquelles se superposent huit voyants et graphiques en haut de l'écran. Ceux-ci indiquent:



le portrait du skieur



son allure

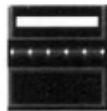
Il existe cinq allures différentes: sur place, marche, glisse, virage à droite et virage à gauche



son «énergie musculaire»



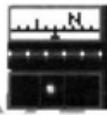
sa montre personnelle



la vitesse à laquelle il se déplace, indiquée à la fois par un graphique et en chiffre.

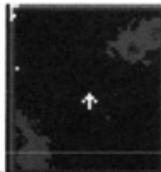


l'inclinaison de la pente sur laquelle il évolue, représenté par l'angle de la pente blanche dans le cadre et *l'altitude* (calculée par rapport au niveau de la mer) à laquelle il se trouve. Celle-ci est indiquée en dizaines de pieds (10 pieds = ± 3 m).



la direction

géographique dans laquelle progresse le skieur est indiquée par la barre qui pivote sur son axe central, la légende étant: N = Nord, S = Sud, E = Est et W = Ouest. Un *indicateur de virages*, lui, sous forme d'un "niveau à bulle", indique l'angle des virages. Si le point rouge se trouve au centre des deux lignes rouges, c'est que le skieur se déplace en ligne droite, et la boussole restera stationnaire. Si, en revanche, le point rouge se trouve décentré à gauche ou à droite, c'est que le skieur vire dans la direction indiquée, et la boussole se mettra à pivoter.



la mini-carte. Il s'agit d'une portion de la »carte prin-



MIDWINTER



pale» montrant votre environnement immédiat. Votre position et votre direction sont indiquées par la flèche. La position de bâtiments est indiquée par des points blancs.

En outre, s'affiche à gauche et à droites de vos lunettes la quantité de grenades à main qu'il vous reste.

Chaque symbole représente cinq grenades.

POUR SKIER

La vision que vous avez à travers vos lunettes de ski est celle de l'évolution de vos mouvements en temps réel. Au départ, le compteur de vitesse est à zéro, et il est sage de jeter un coup d'œil sur votre environnement avant de démarrer. Pour ce faire, une possibilité est de faire des cercles "sur place" en déplaçant la souris vers la droite ou vers la

gauche. La paysage glacé ne comprend aucune plaine parfaitement planes. Où que vous regardiez, vous verrez un vallonnement de pentes douces, des collines, des ravins ou des flancs de montagnes escarpés. Les techniques de simulation d'éclaircissement du paysage en 3-D par des ombres et lumières, développées par Maelstrom Games en association avec MicroProse sur plus de six années-homme de travail, rend les reliefs lointains comme des formes floues dans la brume, qui en émergent quand vous vous en approchez et prennent vite des proportions et une consistance à couper le souffle.

Vous remarquerez très vite que le jeu d'ombres et de lumières sur les pentes va du noir le plus profond

MIDWINTER

PERSONNEL FILE

Sarah Maddocks

Infirmière

Age: 24 ans

Position actuelle: Mount Shackleton

Pleine de vie et de fraîcheur, Sarah Maddocks se consacre tout entière à son métier d'infirmière. Elle a un faible pour les hommes mûrs. Sarah et le Capitaine Stark sont amants depuis quelque temps déjà et projettent de se marier l'année prochaine. Sarah aime toujours beaucoup Franco Grazzini, son ancien amoureux. Elle ne fait aucun cas des sentiments du Dr. Revel.

QUALITIES AND SKILLS

MORALE	GOOD
ENERGY	EXCELLENT
ALERTNESS	EXCELLENT
ENDURANCE	EXCELLENT
STURDINESS	EXCELLENT
OPTIMISM	EXCELLENT
STRENGTH	POOR
STAMINA	GOOD
SHARPNESS	GOOD
SKIING	AVERAGE
HANG-GLIDING	GOOD
DRIVING	FAIRLY GOOD
SNIPING	BELOW PAR
SABOTAGE	ABYSMAL





au blanc, en passant par toute une gamme de gris et de bleus, et que l'effet d'ombres est plus accentué sur les coteaux exposés au Nord. Cela s'explique dans la mesure où, sur Midwinter, les rayons du soleil proviennent toujours du Sud et les ombres se projettent en conséquence. C'est pourquoi, quand vous vous déplacez vers le Sud, la plupart des coteaux vous apparaissent en noir. A l'inverse, quand vous vous déplacez vers le Nord, la plupart sont pâles.

Heureusement pour vous, cela n'est pas la seule méthode pour vous orienter. Quand vous virez, vous remarquerez que la boussole pivote elle aussi, l'indicateur de virage est décentré, et l'aiguille directionnelle sur la mini-carte pivote en passant par huit positions différentes qui sont

fonction de l'orientation de la boussole. Quand vous êtes à skis, prenez garde de ne pas vous laisser subjuguer par la beauté saisissante du paysage à travers vos lunettes: pensez à jeter un coup d'œil à vos indicateurs pour vous assurer que vous ne tournez pas en rond.

Par endroits, vous apercevez toutes sortes de bâtiments et de véhicules. (Pour les identifier, consultez le chapitre sur les bâtiments et les véhicules.) Pour vous familiariser avec la technique du ski, pendant un moment, ne vous occupez pas des bâtiments et des véhicules et faites un tour rapide de votre environnement.

Nous vous recommandons d'étudier avec soin les paragraphes

MIDWINTER



suivants avant de commencer à skier en particulier d'assimiler la méthode pour d'arrêter. Il est difficile, en effet, de lire un manuel quand on file à 100 km/h.

LES VIRAGES

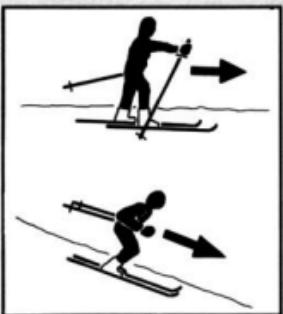
Vous contrôlez votre direction en déplaçant la souris vers la droite ou

vers la gauche. Lors d'un virage, l'indicateur de virage se décentrera, la boussole pivotera, la flèche directionnelle également et l'indicateur d'allure indiquera lui aussi le mouvement. En outre, et c'est le plus frappant, votre vision à travers vos lunettes se modifiera en conséquence.

MARCHER ET SKIER

Quand vous commencez à skier, à moins que vous ne vous trouviez sur une pente escarpée, il est nécessaire de commencer par marcher, c'est à dire vous propulser à l'aide de vos bâtons et de glisser en avant comme avec des patins à glace — ce qu'on appelle d'ailleurs le "pas du patineur" — jusqu'à atteindre une pente assez raide pour vous permettre de placer vos bâtons sous vos bras, déplier vos genoux et de laisser faire la gravité.

Assurez-vous de ne pas vous diriger droit sur un bâtiment (comme vous vous en apercevrez sans doute en vous entraînant, vous vous blesseriez) et cliquez une fois sur le bouton de gauche de la souris pour commencer à marcher. Votre vitesse de marche restera régulière jusqu'à ce que vous atteigniez une descente. Si l'inclinaison de la pente est suffisante, vous vous arrêtez automatiquement de marcher et vous commencez à skier. Au fur et à mesure de votre descente votre vitesse augmente mais si vous rencontrez une montée, vous ralentirez pour finir par vous arrêter. L'indicateur d'allure vous indique si vous marchez ou si vous skiez, et les deux allures font d'ailleurs chacune un bruit distinct et reconnaissable. Votre vitesse de ski peut être légèrement modifiée en poussant votre souris en avant (pour augmenter votre vitesse) et en tirant la souris en arrière (pour réduire votre vitesse).





POUR S'ARRETER.

On ne peut pas s'arrêter de skier simplement en se laissant glisser, ceci dans la mesure où les frottements entre vos skis et la neige sont relativement faibles et un passage en terrain plat ne fera que ralentir très lentement votre vitesse. Pour s'arrêter net, il convient de tourner d'un coup sec à droit ou à gauche et de faire une "prise de carres", c'est à dire présenter les rebords métalliques de vos skis de biais dans la neige pour augmenter les frottements.

Pour réaliser ce mouvement, il faut cliquer une fois sur le bouton de droite de la souris. Vous entendrez le crissement de vos skis sur la neige et vous vous arrêterez. Si vous approchez d'une montée, votre vitesse réduira vite en vous y

engageant. Si votre vitesse diminue en dessous de l'allure de marche, vous pouvez remettre à marcher en cliquant de nouveau sur le bouton de gauche de la souris.

LES CHUTES

Vous tombez et vous écrasez si vous entrez en collision avec un bâtiment ou un véhicule. Vous tomberez aussi si vous skiez trop vite dans un ravin profond. Plus le ravin est profond, plus il vous faut skier lentement si vous voulez rester sur vos pieds et un virage abrupt en montée vous fera perdre l'équilibre. Bien entendu, il est plus facile pour les experts en ski de conserver leur équilibre à grande vitesse.

MIDWINTER

PERSONNEL FILE

Gregory Flint
Marchand ambulant
Age: 36 ans
Position actuelle: Garcia Valley

Gregory Flint est dépourvu de scrupules quand il s'agit de gagner de l'argent et son métier de colporteur se double de celui d'escroc. Il soutient que les Forces de la Paix, et plus particulièrement Stark, Gaunt et Llewellyn le persécutent. Il assiste parfois Kristiansen dans ses expériences et est également l'ami de Luke Jackson et de Fergus Flynn.

QUALITIES AND SKILLS

MORALE	FAIRLY GOOD
ENERGY	FAIRLY GOOD
ALERTNESS	EXCELLENT
ENDURANCE	AVERAGE
STURDINESS	POOR
OPTIMISM	BELOW PAR
STRENGTH	EXCELLENT
STAMINA	POOR
SHARPNESS	EXCELLENT
SKIING	BELOW PAR
HANG-GLIDING	ABYSMAL
DRIVING	GOOD
SNIPING	ABYSMAL
SABOTAGE	GOOD





ENERGIE MUSCULAIRE

HABILETÉ La qualité de votre prestation dépend à la fois de vos qualités de skieur et de votre état de santé. La qualité de votre prestation conditionne votre vitesse maximum de ski mais aussi de marche, ainsi que votre propension à tomber en terrain difficile.

La marche dépense beaucoup d'«énergie musculaire», surtout si vous gravissez une pente raide. Skier doucement en descente en absorbe une quantité modérée mais les virages et les bosses, eux en absorbent énormément, surtout à grande vitesse. En revanche, votre «énergie musculaire» ne diminue pas si vous ne bougez pas.

Plus grandes sont votre compétences et meilleure votre santé,

moins vos déplacements à ski dépenseront d'«énergie musculaire».

LA MINI-CARTE

Si vous vous trouvez dans un village, et que vous en éloignez à skis, vous remarquerez que la flèche sur la mini-carte se déplace en même temps que vous, pour laisser derrière elle un point blanc. Ce point indique la position que vous venez de quitter dans le village et, pour vous entraîner, vous pouvez vous en éloigner en effectuant un arc de cercle de 180° puis y revenir. Si vous vous éloignez trop d'un village, ses bâtiments disparaissent à l'horizon et, pour y retourner, il vous faudra vous repérer grâce au point blanc de la mini-carte.

Selon votre position, d'autres points blancs peuvent apparaître sur

MIDWINTER

PERSONNEL FILE

Amelia Randles
Commerçante
Age: 68 ans
Position: Harpers Lake (Lac de Harper)

Amelia Randles et son mari, décédé depuis, furent parmi les premiers colons à s'installer dans les Villages Libres. Amelia en connaît tous les habitants, pour les avoir vus jouer, enfants. Toute la communauté la respecte et l'apprécie. Malgré son air chétif, Amelia Randles possède des réserves insoupçonnées de courage et de ténacité.

QUALITIES AND SKILLS

MORALE	EXCELLENT	GOOD
ENERGY	EXCELLENT	POOR
ALERTNESS	FAIRLY GOOD	
ENDURANCE	EXCELLENT	GOOD
STURDINESS		AVERAGE
OPTIMISM	EXCELLENT	EXCELLENT
STRENGTH	GOOD	ABYSMAL
STAMINA	EXCELLENT	ABYSMAL
SHARPNESS	BELOW PAR	ABYSMAL
SKIING	DRIVING	POOR
HANG-GLIDING	SNIPING	ABYSMAL
DRIVING	SABOTAGE	





la mini-carte. Ils donnent d'autres informations que vous pouvez interpréter en vous référant à la mini-carte. Pour accéder à celle-ci depuis le mode ski, appuyez sur la touche "M" du clavier. Quand vous refermerez la carte, vous serez renvoyé en mode ski.

TACTIQUE

Si le doux feulement de vos skis sur la neige est couvert soit par un bourdonnement sourd ou un sifflement, attention! Ce sont les premiers signes de la présence tout proche de l'ennemi et il vous faut décider de passer soit en mode «tir en embuscade» ou de fuir pour éviter de vous jeter dans la gueule du loup.

Le bourdonnement sourd est le bruit que fait un véhicule ennemi, et si vous effectuez un virage quand un tel véhicule est à portée d'ouïe, vous entendrez le régime sonore changer. Quand vous faites face à la position du véhicule, c'est là que le son est le plus

fort. Cela signifie que vous pouvez juger à l'oreille de sa position.

(Sur Amiga, le son est en plus en stéréo.)

Si le véhicule ne se montre pas encore, servez-vous du son que vous percevez pour juger de sa position approximative. Mais ne perdez pas de temps! Après avoir pris la décision soit de l'affronter soit de fuir, agissez! En effet, il se peut que le véhicule ennemi vous ait repéré. Si tel est le cas, un missile a toutes les chances de se diriger déjà droit sur vous. C'est à skis que vous êtes le plus vulnérable dans la mesure où vous ne disposez alors que de trois formes de défense et d'aucun d'endroit où vous cacher. La première défense est la fuite, la seconde la carabine sanglée dans votre dos et la troisième les grenades que vous transportez.

MIDWINTER



SE DÉFENDRE

Il est possible lancer des grenades tout en skiant, et ce en appuyant sur la barre d'espacement du clavier. Les grenades n'ont qu'une faible portée et, en cas d'attaque, on les utilise généralement qu'en dernier recours. En outre, votre stock est limité.

Pour vous servir de votre carabine, il vous faut sélectionner le mode »tir en embuscade«. Pour cela, arrêtez-vous d'abord puis appuyez sur la touche "S" du clavier. Vous pouvez revenir en mode »ski« à partir du mode »tir en embuscade« à n'importe quel moment en réappuyant sur la touche "S".

Pour sortir du mode »ski« et retourner l'écran »décisionnel«, il faut d'abord vous arrêter, puis appuyer sur la touche "X" du clavier. A moins que vous n'ayez besoin de vous reposer, il est conseillé de vous assurer que vous vous trouvez à proximité d'un bâti-

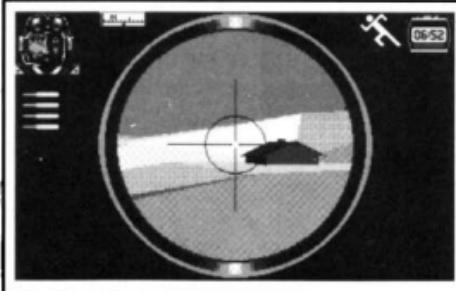
ment quand vous quittez le mode »ski«, de façon à pouvoir vous y abriter, même si ce n'est pas le grand confort.

L'option »tir en embuscade« est proposée chaque fois que le personnage se trouve à l'air libre (mais pas pendant qu'il fait du *deltaplane*), dans une église ou une casemate, à condition toutefois que sa santé le permette.

Tandis que le mode »tir en embuscade« charge, s'affiche l'image d'un tireur. Après quelques secondes s'affiche l'écran »tir en embuscade«.

Dans la fenêtre principale s'inscrit le paysage vu à travers la lunette de visée de votre carabine, avec votre ligne de feu dans le prolongement de la mire

LE TIR EN EMBUSCADE



Ecran »tir en embuscade«



rouge. Les cinq icônes d'information qui s'inscrivent autour de la fenêtre principale fournissent les indications suivantes:



le portrait de l'individu



la boussole



son indicateur d'«énergie musculaire»



sa montre personnelle



sa réserve de cartouches. Chaque balle représente un jeu de cinq.

CONTROLES

La lunette de visée possède un zoom. Vous pouvez grossir l'image de votre cible ou la réduire en maintenant enfoncé un bouton de la souris, respectivement celui de gauche ou celui de droite

Pour déplacer la mire il convient de procéder de la façon suivante:

Pour déplacer la mire vers la droite, déplacez la souris vers la droite

Pour déplacer la mire vers la gauche, déplacez la souris vers la gauche

MIDWINTER

PERSONNEL FILE

Gordon Macleod
Milicien de la Peace Force
Age: 30 ans
Position actuelle: Heavens Gate (Porte du Paradis)

Gordon Macleod a son franc-parler, ce-qui n'est pas pour le faire apprécier de toute le monde. Grazzini, en particulier ne l'aime pas; le sentiment est, cela dit, réciproque. Le sergent Tasker et le Capitaine Stark pensent beaucoup de bien de lui et il peut espérer de l'avancement. Ses deux amis, Flynn et Chabrun, le tiennent en très haute estime.

QUALITIES AND SKILLS

MORALE	GOOD
ENERGY	EXCELLENT
ALERTNESS	EXCELLENT
ENDURANCE	GOOD
STURDINESS	GOOD
OPTIMISM	FAIR
STRENGTH	GOOD
STAMINA	EXCELLENT
SHARPNESS	GOOD
SKIING	FAIRLY GOOD
HANG-GLIDING	GOOD
DRIVING	GOOD
SNIPING	BELLOW PAR
SABOTAGE.....	AVERAGE





*Pour déplacer la mire vers le haut,
déplacez la souris vers l'avant
Pour déplacer la mire vers le bas,
déplacez la souris vers l'arrière*

Quand vous avez repéré votre cible, à l'aide de la souris, faites coïncider son image avec la mire, grossissez l'image si nécessaire et tirez en appuyant sur la barre d'espacement du clavier. Votre carabine est si puissance qu'il suffit d'une seule balle dans le mille pour mettre hors course un véhicule ou abattre un avion de l'ennemi.

HABILETÉ

La stabilité de la lunette de votre carabine dépend des compétences pour le tir propres à chaque personnage, ainsi que de son état de santé général. La qualité de sa prestation peut être sérieusement réduite s'il

est blessé aux bras.

ENERGIE MUSCULAIRE

Le tir dépense très peu d'»énergie musculaire». Des mouvement violents de la carabine en absorbent un peu et le recul de la crosse quand vous faites feu un peu plus. L'»énergie musculaire» se disperse plus rapidement s'il vous manque les compétences nécessaires où si vous êtes en mauvaise santé.

TACTIQUE

Votre stock de cartouches est limité mais il vous est possible de vous réapprovisionner dans une armurerie. Si vous pénétrez dans une église, vous sera proposée l'option de tirer depuis le haut de son clocher, ce qui vous donne une

MIDWINTER



meilleure vue du paysage environnant. Les casemates, elles aussi, offrent des bases de tir privilégiée. En outre, leurs solides murs de béton vous protégeront quelque peu du tir de l'ennemi. Si vous vous trouvez à proximité d'une unité ennemie pendant que vous skiez à l'écart de tout, vous pourrez avoir avantage à vous rapprocher d'un arbre. En appuyant sur la touche "S" du clavier pour passer en mode »tir en embuscade«, vous vous retrouverez juché sur le faîte de l'arbre, ce qui vous donnera une meilleure vue sur vos attaquants.

Si vous accédez à l'écran »tir en embuscade« à partir du mode »ski«, vous pouvez en sortir en appuyant sur la touche "S" du clavier. Pour sortir du mode »tir en embuscade« et revenir à l'écran »décisionnel«,

appuyez sur la touche "X" du clavier.

Tandis que le mode »buggy« charge, s'affiche l'image d'un buggy. Après quelques secondes s'affiche l'écran »buggy«, comme illustré ci-dessous:



Ecran »buggy»

Sur l'écran s'inscrit une vue du paysage à partir de l'habitacle du buggy. Sous la fenêtre principale se



trouvent dix voyants et graphiques. Ces icônes représentent:

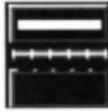


le portrait du conducteur



la mini-carte. Il s'agit d'une portion de la «carte principale», qui montre votre environnement immédiat.

Votre position et votre direction sont indiquées par la flèche. Les bâtiments sont figurés par des points blancs.



La vitesse à laquelle le buggy se déplace, indiquée à la fois par un graphique

et en chiffres.



L'inclinaison approximative de la pente sur laquelle évolue le buggy, et l'altitude par rapport au niveau de la mer, indiquée en dizaines de pied. (10 pied = ± 3 m).



la direction géographique, dans laquelle se progresse le buggy et l'angle des virages indiqué par un "niveau à bulle".



la montre personnelle du conducteur

MIDWINTER



La Jauge de fuel est montrée sous forme de vue-mètre à côté des trois munitions dans les indicateurs.

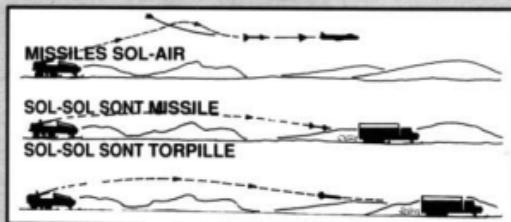
Les chiffres vous indiquent quelle est votre réserve de missiles sol-sol et sol-air ainsi que de torpilles. Chaque symbole représente cinq missiles ou torpilles.

Il existe trois types différents de buggies. Le Renard est un véhicule biplace. C'est le plus rapide des trois mais on ne peut y transporter que peu d'armes. Le Chat est un quadriplace, plus lent que le Renard mais qui peut transporter plus de missiles. Enfin le Loup, véhicule qui peut transporter

MISSILES ET TORPILLES

Les buggies représentent le meilleur moyen de **transport** pour attaquer des véhicules ennemis et des avions, et ce grâce à leur trois catégories d'armes. Les missiles sol-air s'utilisent pour abattre des avions, et on déclenche leur mise à feu en cliquant sur le bouton de droite de la souris. On peut détruire les véhicules terrestres ennemis au moyen de missiles sol-sol, qu'on lance en cliquant sur le bouton de gauche de la souris, ou avec des torpilles, qu'on lance en appuyant sur la barre d'espace du clavier.

Les missiles sol-air et sol-sol sont des engins balistiques ultra-rapides qui se déplacent en ligne droite jusqu'à repérer leur cible — avions ou véhicules terrestres —, qu'il pourchasseront alors et qu'avec un peu de chance ils détruiront. Néanmoins, la portée de leur tête chercheuse est limitée en comparaison de celle des torpilles, qui peuvent repérer les véhicules ennemis se trouvant à de plus grandes distances. Il est très difficile à l'ennemi d'éviter les torpilles, et cela même si elles se déplacent moins vite que les missiles. Ce type d'engins obtient d'excellents résultats quand on tire "en aveugle", avec le bruit des moteurs comme seule repère.





jusqu'à six personnes, est doté de la puissance de feu la plus importante mais est aussi le plus lent des trois.

CONTROLES

Les buggies se manœuvrent de la façon suivante:

Déplacer la souris vers l'avant: accélérer

Déplacer la souris vers l'arrière: freiner

*Déplacer la souris vers la gauche:
tourner à gauche*

*Déplacer la souris vers la droite: tourner
à droite*

TERRAIN DIFFICILE

Sur terrain difficile, votre véhicule fait des embardées et si vous tentez de lui faire gravir une pente trop raide il peinera jusqu'à s'arrêter. Pire encore, dans les deux cas, il risque de se renverser. Ceci fait qu'il vous est pratiquement impossible d'emmener votre buggy en montagne.

HABILETÉ

Vos compétences et votre état de santé conditionnent votre vitesse maximum et déterminent l'inclinaison maximum des pentes sur lesquelles vous pourrez engager votre buggy.

ENERGIE MUSCULAIRE

La conduite absorbe très peu d'«énergie musculaire», mais plus "sportive" est votre conduire, plus elle en dépense. En outre, vous en perdez beaucoup plus vite s'il vous manque les compétences nécessaire ou si votre santé est mauvaise.

TACTIQUE

Les buggies disposent de moteurs à injection surpuissants. Des conducteurs chevronnés peuvent leur faire atteindre de grandes vitesses sur

MIDWINTER



terrain plat mais, même pour eux, il est risqué de s'aventurer en terrain difficile ou en montagne à grande vitesse. Il est donc conseillé de prévoir un itinéraire qui évite les pentes raides si vous voulez réduire les risques d'accident. D'un autre côté, un itinéraire sûr peut aussi vous mettre en contact avec des unités ennemis.

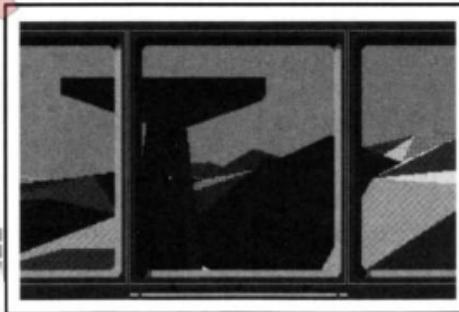
Il est sage de prendre grand soin de vos véhicules. Une fois qu'un buggy a été touché par le feu de l'ennemi ou qu'il s'est écrasé aux commandes d'un pilote trop audacieux, il est hors service. Mais en ce qui vous concerne, si vous parvenez à sortir indemne de telles catastrophes, vous vous retrouverez sur vos skis.

Les buggies se trouvent dans les garages. Certains des véhicules que ceux-ci contiennent peuvent être en

parfait état de marche ou nécessiter des réparations (auquel cas il se peut que vous deviez attendre une demi-heure pour pouvoir vous en servir). Il vous faudra également rendre visite à un garage pour faire le plein ou réarmer votre buggy. Les garages sont peu nombreux et très distants les uns des autres, aussi vous faudra-t-il fixer votre itinéraire avec soin.

Tandis que le mode »téléphérique« charge, s'affiche l'image d'une cabine. Après quelques secondes s'affiche l'écran »téléphérique».

L'ÉCRAN TÉLÉPHÉRIQUE





Le téléphérique commence immédiatement à sortir de la station et, suspendu à son câble, se déplace automatiquement vers la station de destination. Certaines des vues les plus saisissantes de *Midwinter* sont celles que vous apercevrez du haut de la cabine d'un téléphérique. Au départ de l'engin, c'est ce qu'on voit de l'avant de la cabine qui s'inscrit sur l'écran. Vos pouvez accéder aux vues de droite de gauche et de derrière en appuyant respectivement sur les touches "B" (back), "R" (right), et "L" (left) du clavier. Pour revenir à la vue avant, appuyez sur la touche "A".

En mode »téléphérique« ne s'affiche aucun voyant. Il vous suffit de vous installer sur votre siège et de profiter du trajet. Vous pouvez néanmoins en profiter pour surveiller le paysage environnant. Vous pouvez

tapez sur la touche "X" du clavier n'importe quand durant le trajet (cette touche fonctionne comme un switch). La scène changera immédiatement à votre arrivée, mais votre horloge personnelle aura été mise à l'heure tenu compte au temps normal du trajet.

Les trajets en téléphérique sont à la fois sûrs et bénéfiques. En effet, l'ennemi ne vous y attaquera jamais. En outre, vous vous reposez automatiquement pendant la durée du voyage.

En arrivant à la station de destination (que cela soit en bas de la montagne ou au sommet), vous reviendrez à l'écran »décisionnel«. Il vous sera impossible d'emmener un véhicule avec vous dans le téléphérique aussi, à l'arrivée, vous ne pourrez que skier ou faire du

MIDWINTER

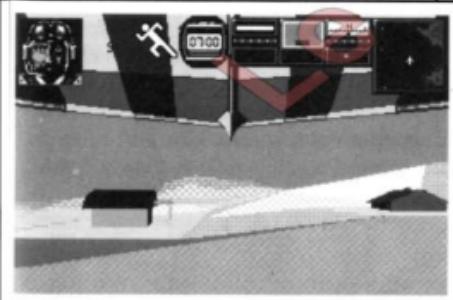


deltaplane et encore, les ailes delta ne sont proposées qu'aux stations supérieures.

L'ÉCRAN DELTAPLANE

Tandis que le mode »deltaplane« charge, s'affiche l'image d'une aile delta. Après quelques secondes s'affiche l'écran «deltaplane».

Sur l'écran s'inscrit la vue qui la vôtre en plein vol, avec la voilure de l'aile en haut de l'écran, sur laquelle se surimposent sept voyants et graphiques. Ceux-ci représentent: l'écran «deltaplane»



le portrait du pilote



*son indicateur
d'«énergie» musculaire*



sa montre personnelle



la vitesse à laquelle vole l'aile delta, qui s'affiche sous la forme d'un graphique et en chiffres.



*l'angle approximatif de
pénétration* dans l'air —

VINTER



que ce soit en ascension ou en descente ainsi que l'altitude de l'aile par rapport au niveau de la mer.



la direction géographique dans laquelle se déplace l'aile, ainsi que l'angle des virages, indiqué par le "niveau à bulle".



la mini-carte. Il s'agit d'une portion de la carte principale qui reproduit votre environnement immédiat. Votre position et votre direction sont indiquées par la flèche. L'emplacement des bâtiments est figurée par les points

blancs.

POUR VOLER DÉCOLLAGE

Une aile delta est un moyen rapide de se déplacer en terrain montagneux et fournit une excellente vue de l'île et de la progression de l'ennemi. Mais avant cela, il vous faut d'abord vous retrouver dans les airs. Vous remarquerez que vous vous tenez à l'extérieur de la station de téléphérique, sanglé dans le harnais de l'aile plane, vos skis aux pieds. Pour décoller, il faut skier vers une corniche et vous élancer. Là encore, il vaut mieux lire les huit paragraphes qui suivent avant de tenter le décollage. En effet, les événements se précipitent quand les courants ascendants se mettent à gonfler votre voilure...

MIDWINTER



Commencez par cliquer sur le bouton de gauche de la souris, ce qui déclenche la séquence de décollage. Votre vitesse augmente alors jusqu'à vous donner l'élan nécessaire pour décoller. La vitesse requise est de 24 miles/h (soit ± 40 km/h). Cette vitesse atteinte, vos pieds quittent le sol sous l'effet de la vitesse horizontale qui se transforme en poussée ascensionnelle. Si possible gardez la pointe de l'aile horizontale pendant un moment jusqu'à ce que vous vous soyez un peu élevé. C'est pour cette raison qu'il est plus sage d'éviter de décoller face à une montée.

Sur un terrain où les courants ascendants sont forts, vous décollerez très facilement. En revanche, là où les courants ne sont pas aussi puissants, le décollage devient plus délicat. Quand l'aile s'élève, elle se met à perdre portance et vitesse. Pour éviter de

décrocher, il vous faut empêcher la pointe de l'aile de se relever. Si la vitesse tombe en dessous de 15 miles/h (± 25 km/h) l'aile décrochera, piquera du nez et ira s'écraser au sol.

L'équilibre délicat qui faut trouver pour voler en deltaplane fait que ce moyen de transport est dangereux mais aussi si envirant. Au moment du décollage, puisque vous avez fourni toute l'énergie pour atteindre la vitesse d'envol, toute force vous quitte pendant une fraction de seconde, jusqu'à ce que vous repreniez le contrôle et fassiez jouer la position de la pointe pour régulariser votre vitesse et votre portance.

Maîtriser l'art d'un décollage réussi demandera sans doute de l'entraînement, sans parler de l'acquisition de la technique qui permet d'utiliser au mieux les courants et de celle qui vous permettra d'atterrir indemne. Une fois que vous vous retrouvez dans les airs, l'aile se

MIDWINTER



pilote de la façon suivante:

PILOTAGE

*Déplacer la souris vers la gauche:
l'aile vire à gauche*

*Déplacer la souris vers la droite:
l'aile vire à droite*

*Déplacer la souris vers l'arrière:
fait lever la pointe de l'aile pour
s'élever mais diminue la vitesse*

*Déplacer la souris vers l'avant: fait
descendre la pointe de l'aile pour
descendre mais fait perdre de la
vitesse*

*Tenir la barre d'espacement du
clavier enfoncée : voir le sol en
dessous à un angle de 45°*

VIRER

Faire du deltaplane exige de déplacer la souris avec beaucoup de doigté car les contrôles sont très sensibles.

Quand vous effectuez un virage sur l'aile, la règle d'or est que plus le virage est serré, plus vous allez sans doute perdre d'altitude et plus grand devient le danger de décrocher. Il est bien préférable d'anticiper tout changement de direction dont vous pouvez avoir besoin pendant la durée d'un vol et virer doucement et largement à temps.

VOL HORIZONTAL

Si votre vitesse se met à chuter alors que vous ne montez ni ne descendez, faites plonger légèrement la pointe de l'aile: vous perdez un peu d'altitude mais reprenez de la vitesse. Une fois votre vitesse rétablie, remettez-vous tout doucement à l'horizontale. Il s'agit là d'une manœuvre délicates qui peut avoir des conséquences catastrophiques.

MIDWINTER



trophiques si vous vous y prenez mal.

Gardez constamment un œil sur votre compteur de vitesse. Souvenez-vous que plus vous volez haut, plus vous avez de réserves de vitesse.

LES CRASHES

Les ailes delta s'écrasent si elle touchent le sol à un angle trop grand ou si elles atterrissent sur l'eau. Une aile qui s'est écrasée devient inutilisable et il ne vous restera plus que vos skis pour progresser.

HABILETÉ

Votre compétence et votre état de santé

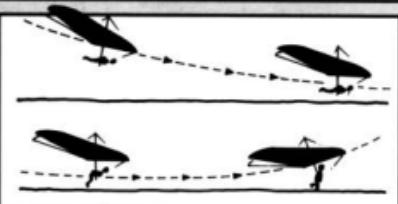
conditionnent votre prestation en vol. Votre vitesse maximale comme votre portance sont fonction de ces deux facteurs. Les pilotes chevronnés font meilleur usage des courants ascendants et leur portance est meilleure. Grazzini, par exemple, est capable de décoller même sur terrain plat alors qu'Amelia Randles ne peut y parvenir que depuis un altitude élevée.

Décoller absorbe une grande »énergie musculaire«. Ensuite, chaque balancement ou virage en exige sa part. Vous absorbez beaucoup plus d'»énergie

ENERGIE MUSCULAIRE

ATTERRISSAGE

Si vous tentez d'atterrir à proximité d'un bâtiment ou d'un village, il est inutile d'approcher à très haute altitude. En voulant diminuer votre altitude, vous augmenteriez votre vitesse et il est difficile de faire atterrir une aile delta qui accélère rapidement. N'entrez en phase d'atterrissement qu'en position aussi horizontale que possible par rapport au sol. Laissez-vous couler doucement plutôt que de plonger sur votre objectif. Atterrir est bien plus facile sur terrain relativement plat et il peut se révéler plus sûr d'atterrir à distance raisonnable de votre objectif puis de parcourir à skis la distance restante plutôt que d'attaquer directement la cible. Si vous atterrissez avec succès, vous pourrez redécoller, à condition d'avoir une portance suffisante à cet endroit.



TACTIQUE

musculaire» si les compétences nécessaires vous font défaut ou si votre santé est mauvaise.

Le secret d'une course en deltaplane réussie est l'utilisation intelligente des courants ascendants. Ces courants d'air fournissent à votre aile sa portance. Les courants sont très bien simulés dans *Midwinter*. Les plus puissants se trouvent au-dessus de zones de haute altitude et au-dessus des falaises le long des côtes. Au-dessus des chaînes montagneuses les plus hautes, vous pouvez vous éléver de plusieurs centaines de mètres. En revanche, la portance est minimale au-dessus de l'eau et faible au-dessus des vallées et des plaines.

Plus vous volez près du sol, plus forts sont les courants, ce qui vous permet de voler plus vite ou plus loin, mais aussi à plus grand risque. Quand vous volez à basse altitude, comme par exemple pour un atterrissage, vous noterez

que c'est à ce moment que l'effet du vent est le plus grand. Il mugit très fort et forme un coussin entre vous et le sol.

Si vous projetez un long voyage, l'itinéraire le plus direct n'est peut-être pas le plus facile. Sauter de chaîne montagneuse en chaîne montagneuse, voler le long de ravins ou suivre la découpe de la côte peut largement étendre votre rayon d'action.

Pendant que vous êtes en l'air, il se peut que vous rencontriez des avions ennemis, ou que vous aperceviez des buggies ennemis sur le sol, en dessous de vous. Les ailes delta dans *Midwinter* ont été spécialement conçues par les FVPF et sont armées de missiles à tête chercheuse. Pour lancer un missile sur une cible aéroportée, il suffit d'appuyer sur le bouton de gauche de la souris. Il n'est pas possible de lancer un missile à partir d'une aile avant de se trouver dans les airs.



MIDWINTER

ACTIONS PARTICULIÈRES



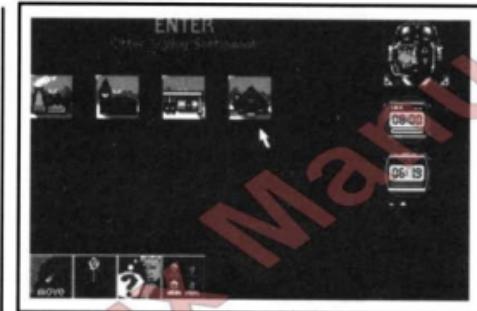
PÉNÉTRER DANS UN BATIMENT

Quand un personnage se trouve à proximité d'un bâtiment ou d'un village, l'icône »pénétrer dans un bâtiment« s'affichera sur l'écran »décisionnel«. Cliquez sur cette icône.

S'il n'y a qu'un seul bâtiment dans le voisinage, le personnage entrera automatiquement dans ce bâtiment-là et l'écran »décisionnel« se mettra à jour pour afficher toute nouvelle option à présent accessible, l'intérieur du bâtiment étant représenté au centre de l'écran.

Si le personnage se trouve dans un village, apparaît l'écran »pénétrer dans un bâtiment«, tel qu'il illustré ci-dessous:

Ecran »pénétrer dans un bâtiment»



Les icônes indiquant quels bâtiments se trouvent dans le village s'inscrivent le long du bord supérieur de l'écran.

Veuillez consulter le chapitre »Bâtiments« pour pouvoir les identifier.

Les autres icônes qui s'affichent correspondent aux options suivantes:



portrait de l'individu



*sa montre
personnelle*



*heure du «rapport de
situation»*



*indicateur d'«énergie
musculaire»*



*revenir au mode
action précédent*



*accès à l'écran
«personnage»*



*accès
à
l'écran «décisionnel»*



*accès à l'écran
«équipe»*

Pour que votre personnage entre dans un bâtiment, il faut cliquer dessus (en revenant à l'écran »décisionnel», à moins que l'immeuble ne se trouve aux mains de l'ennemi). En cours de partie, l'ennemi s'appropriera de nombreux villages (représentés par des cercles blancs sur la »carte principale«). Des troupes seront laissées pour garder les bâtiment d'intérêt stratégique: les station de police, les centrales géothermiques, les usines, les unités

MIDWINTER



de synthèse, les entrepôts, les stations de radio et, bien sûr, le QG du Général Masters. La FVPF ne peut pas entrer dans ces bâtiments (mais peut les saboter). On peut en revanche pénétrer dans les autres types de bâtiments, même si ceux-ci sont aux mains de l'ennemi.

Un homme en rouge tout près d'un bâtiment indique qu'un autre membre de la FVPF se trouve déjà à l'intérieur. Il peut s'agir d'une recrue ou bien d'une recrue potentielle. Il se peut que cette recrue potentielle se trouve dans un bâtiment aux mains de l'ennemi, dans lequel vous ne pouvez pas pénétrer. Vous pouvez le délivrer en faisant sauter ce bâtiment qui se transforme en ruines à l'intérieur desquelles vous pouvez alors pénétrer.

A chaque fois qu'un individu

pénètre dans un bâtiment, s'ajoute une minute à sa montre personnelle.

On peut demander à d'autres miliciens des FVPF de se rallier à la résistance pour combattre l'armée du général Masters. Pour ce faire, pénétrez dans le bâtiment où se trouve la recrue potentielle puis cliquez sur l'icône »rallier« (sur l'écran »décisionnel«). C'est alors qu'apparaît l'écran »résistance«.

Ecran »résistance»



NOUVELLES RECRUES

MIDWINTER



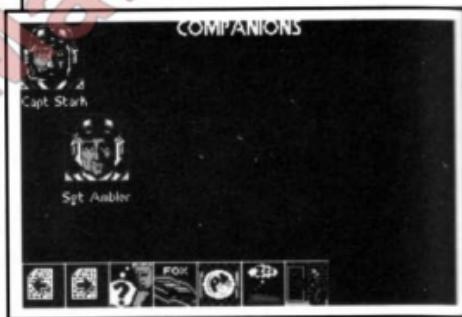
Le portrait du bas montre la recrue potentielle, à qui on demande de se rallier à la résistance. Cliquez sur son portrait pour connaître sa réponse.

Il est très probable qu'il accepte s'il s'agit d'un ami de la personne qui le lui demande. Souvenez-vous qu'il existe un réseau de relations compliquées entre les différents personnages du jeu, aussi ne soyez pas trop surpris ou dérouté en cas de refus. En l'occurrence un autre personnage pourra le persuader de rallier la résistance plus tard en cours de partie. Une fois que vous avez reçu une réponse, il convient d'accéder à l'écran »décisionnel«.

COÉQUIPIERS

Si un individu que vous tentez de rallier à la résistance se trouve dans le même bâtiment ou le même véhicule qu'un autre membre de l'équipe,

apparaît l'icône »coéquipiers« sur l'écran »décisionnel«. Cliquez sur cette icône pour accéder à l'écran »coéquipiers«.



Ecran «coéquipiers»

Grâce aux fonctionnalités de cet écran, les membres de l'équipe peuvent prendre part à certaines activités

MIDWINTER

en groupe. Ils peuvent se déplacer ensemble en buggy ou en téléphérique. Ils peuvent manger, dormir ou pénétrer dans d'autres bâtiments. Il est également possible d'accéder aux »premiers secours« à patir de l'écran »coéquipiers«. Notez bien que l'icône »buggy« n'apparaît **que** si le véhicule est assez spacieux pour transporter tous les équipiers. (Les Renards peuvent transporter deux personnes, les Chats quatre et les Loups six.)

Le personnage qui se trouve sous votre contrôle est indiqué en haut à gauche de l'écran, ses coéquipiers se trouvant en dessous. C'est ce personnage qui dirige les autres. Quand le groupe se déplace en buggy, c'est lui le conducteur et ce sont ses compétences qui s'appliquent. Si vous n'estimez pas qu'il soit le meilleur chef pour le

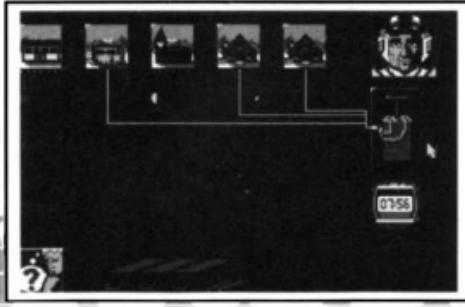
groupe, vous pouvez donner le commandement à n'importe lequel de ses équipiers en cliquant sur l'équipier que vous lui préférez.

Quand vous accédez à l'écran »décisionnel«, ce sera toujours **celui** du chef de groupe.

A chaque fois qu'un personnage se trouve dans un village **ou** à proximité d'un bâtiment, l'icône »sabotage« apparaît **sur** l'écran »décisionnel«. Cliquez sur cette icône pour accéder à l'écran »sabotage«.

Les icônes rangées le long du bord supérieur de l'écran désignent les bâtiments dont la proximité vous per-

SABOTAGE





met de les saboter. Chaque icône »bâtiment« s'accompagne des informations suivantes:



type de bâtiment
(voir le chapitre 178 «Bâtiments» pour l'identification)



nombre de bâtons de dynamite nécessaires pour le faire sauter



temps nécessaire pour poser les explosifs.
Chaque cercle rouge complet représente une heure, les segments d'un quart ou d'un demi-cercle représentant respectivement un quart d'heure

et une demi-heure.
Les autres icônes



présentes représentent:

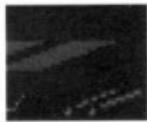
le portrait de l'individu



le détonateur



la montre propre au personnage



le stock de dynamite dont vous disposez.
Chaque boîte de dynamite contient

MIDWINTER



deux lots de six bâtons.



accès à l'écran «décisionnel»

Pour saboter un bâtiment il faut poser un chapelet de bâtons de dynamite en plusieurs endroit de son pourtour, connecter ces bâtons au détonateur par un fil électrique, se réfugier à l'abri et BOUM! Encore un bâtiment que l'ennemi n'aura pas!

Vos trente-deux miliciens ont chacun maîtrisé avec plus ou moins de succès l'art de poser la dynamite. C'est leur niveau d'habileté au sabotage combiné avec leur état de santé, à la taille et la solidité du bâtiment qui déterminent la quantité de

dynamite nécessaire. Le temps nécessaire pour poser les explosifs varie selon le type de bâtiment.

Posez la dynamite en cliquant sur le bâtiment que vous voulez faire sauter. Ceci relie le bâtiment au détonateur et ajoute le temps approprié à la montre personnelle. Vos stocks de dynamite diminuent.

On peut retirer la dynamite en cliquant de nouveau sur le bâtiment. La montre personnelle se remet sur l'heure qu'elle affichait auparavant et les bâtons reviennent dans votre réserve.

Il est possible de piéger en même temps plusieurs bâtiments sans limitation du nombre de ceux-ci — à condition toutefois que les réserves de dynamite le permettent. Quand vous êtes prêt, cliquez sur l'icône »détonateur« pour déclencher le

MIDWINTER



détonateur. Le ou les bâtiments exploseront à la suite l'un de l'autre. L'écran »sabotage« montre ensuite ce qu'il reste des bâtiments, c'est-à-dire des ruines.

Certaines combinaisons de bâtiments prennent tellement de temps à piéger que la montre personnelle du saboteur dépasse de plusieurs heures l'heure du rapport. Après un tel sab-

otage, il ne pourra rien faire d'autre avant l'heure du prochain rapport.

Accédez à l'écran »décisionnel« en cliquant sur l'icône correspondante. Quand ensuite vous sélectionnez un des mode action en 3-D, tout building que vous aurez détruit apparaîtra sous la forme de ruines.

Si l'ennemi a capturé un de vos

REPOS

L'»énergie musculaire« est dépensée par des activités pénibles telles que le ski et doit être remise à niveau de temps en temps en se reposant. L'»énergie« est alors transférée des »réserves d'énergie« à l'»énergie musculaire«.

Vous pouvez vous reposer pendant cinq minutes en cliquant sur l'indicateur d'»énergie musculaire« situé sur l'écran »décisionnel«. Dans d'autres situations, se reposer est automatique: après une perte de conscience dans tout mode action votre personnage prendra toujours cinq minutes de repos. Un individu se repose pendant tout le trajet en téléphérique et aussi quand il mange ou dort. Les personnages qui ont du temps libre quand les montres sont automatiquement synchronisées se reposent pendant cette période.

Le bénéfice du repos dépend de la position du personnage. Plus le bâtiment est confortable, plus il récupère d'»énergie musculaire«. Se reposer à l'air libre est ce qui est le moins profitable.

NOURRITURE

Tous les personnages du jeu doivent manger de temps en temps pour alimenter leurs réserves énergétiques. Le niveau des réserves énergétiques propre à un personnage est indiqué comme l'une des qualités et compétence de l'écran »personnage«. Une demande excessive en »énergie

M



coéquipiers de la FVPF et l'a enfermé dans une cellule du poste de police, il est possible de le libérer en détruisant ce bâtiment. On peut ensuite le rallier à la résistance en pénétrant dans les ruines et en lui demandant son aide suivant la procédure normale.

Le sabotage revêt une grande importance stratégique. Faire sauter

des usines prive l'ennemi de munitions, des unités de synthèses de carburant et des entrepôts des deux à la fois. Saboter toutes ses postes radio vous permet de rallier les trente deux miliciens d'un coup. Au bout du compte, pour gagner, il vous faut faire sauter le QG ennemi.

Un sauvetage se passe normalement

SAUVETAGE

musculaire» draine les réserves énergétiques.

Les repas se prennent de préférence dans une maison, un magasin, un poste de police ou un relais de montagne. Quand un personnage pénètre dans un de ces bâtiments, l'icône »manger« s'affiche. Cliquer dessus lui permettra de s'alimenter, ce qui lui prend une demi-heure. L'heure sera automatiquement ajoutée à sa montre personnelle et récupérera de l'énergie. Le personnage est alors libre de choisir toute autre option qui lui est proposée.

Vous pouvez manger autant que vous le voulez mais il y a un point où votre énergie est à son niveau maximum et ne monte pas au-delà.

DORMIR

La vigilance diminue peu à peu durant les modes action et il faut récupérer en dormant de temps en temps sinon, les résultats du personnage peuvent s'en trouver grandement affectés. Un individu peut dormir dans une maison, un relais de montagne ou un poste de police. Quand il pénètre dans un de ces bâtiments, s'affiche l'icône »dormir« sur l'écran »décisionnel.« Cliquer dessus lui permet de dormir jusqu'au prochain »rapport de situation«. On peut passer plus de temps à dormir mais ce n'est pas automatique.



de façon automatique. Si un personnage est si grièvement blessé dans un crash qu'il ne peut plus bouger, il se retrouvera à l'intérieur du bâtiment le plus proche. Il a été en effet secouru par la population locale. Occasionnellement, il découvrira qu'il a été secouru par l'ennemi et se retrouve enfermé dans un poste de police (si tel est le cas, un autre personnage devra faire sauter sa prison avant qu'il ne puisse se déplacer de nouveau). De même, un personnage sera toujours secouru s'il s'écrase dans un lac ou dans la mer.

Il est des circonstances où un personnage est blessé mais pas immobilisé. Il est alors obligé de se déplacer très lentement. Dans ce type de situations, il sera très utile d'être secouru. A cet effet, chaque personnage pos-

sède une fusée de détresse qui peut être mise à feu à n'importe quel moment du jeu en cliquant sur l'icône »SOS« située sur l'écran »décisionnel«. Une fois la fusée lancée, le personnage sera immédiatement secouru. Il vous faut pourtant choisir votre moment avec circonspection dans la mesure où chaque milicien ne dispose pour la durée de la partie que d'une seule fusée de détresse.

PREMIERS SECOURS

De temps en temps, il est probable que, dans le cours de l'action, un personnage soit blessé. Comme cela a été expliqué plus haut, l'état de santé d'un personnage est indiqué sur l'écran »personnage« par la couleur de la silhouette derrière la liste des »qualités«

MIDWINTER

et des »compétences«. Si un personnage est blessé (c'est-à-dire si l'une des parties de son corps passe à l'orange ou au rouge), un de ses coéquipiers peut hâter son rétablissement en lui donnant les »premiers secours«. Néanmoins, pour que cela soit possible, l'équipier blessé doit se trouver en compagnie d'un de ses compagnons.

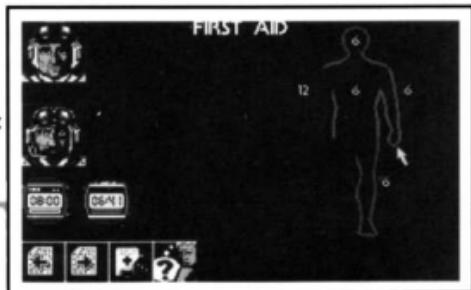
Les membres de la Peace Force ont tous reçu des cours de secourisme comme partie de leur entraînement, mais l'infirmière, Miss Maddocks, et le Dr. Revel sont évidemment bien plus qualifiés que les autres pour traiter les blessures. Recevoir les »premiers secours« accélère la guérison, mais ne remet pas un individu sur pied instantanément. Néanmoins, si les soins viennent d'un professionnel la guérison

sera plus accélérée que si elle provient d'un non-spécialiste.

Si un personnage se trouve en compagnie d'une personne blessée, l'icône »premiers secours« apparaît sur l'écran »décisionnel«. En cliquant sur cette icône, vous accéderez à l'écran »premiers secours«, qui affiche le portrait de l'individu dans le coin supérieur gauche de l'écran, et ceux de ces compagnons blessés en dessous. Des icônes sont aussi fournies pour vous permettre de passer d'une page à l'autre (au cas où il y aurait un grand nombre de blessés), et de revenir en mode décisionnel. Sélectionnez la per-

sonne que vous voulez soigner en cliquant sur son portrait. S'affichera alors l'écran suivant:

Ecran »premiers secours»





Le portrait du "secouriste" et du "patient" s'affichent avec la montre personnelle du "secouriste" ainsi que la montre du rapport. L'icône de scrolling vous permet de sélectionner un autre patient. L'écran »état de santé« du "patient" s'affiche, indiquant de la façon habituelle où se situent ses blessures. Chaque membre blessé s'accompagne d'un chiffre, qui indique en minutes le temps qu'il faudra pour panser le membre en question.

Les membres se pansent un par un en déplaçant le curseur sur le membre choisi et en cliquant sur bouton de gauche de la souris. Les professionnels appliquent des bandages blancs et les autres des bandages gris. Quand le pansement est fait, l'horloge personnelle de

l'individu est remise à jour.

FAIRE LE PLEIN

Si un personnage conduisait un buggy et qu'il pénètre ensuite dans un garage, l'icône »refaire le plein« apparaîtra sur l'écran »décisionnel«. Cliquez dessus pour faire le plein du buggy. Cinq minutes s'ajoutent à la montre personnelle du conducteur.

RÉARMER

Quand un personnage conduisait un buggy et qu'il pénètre ensuite dans un garage ou une armurerie, l'icône »réarmer« apparaît sur l'écran »décisionnel«. Cliquez sur cette icône pour réarmer le buggy. Cinq minutes s'ajouteront à sa mon-

MIDWINTER



tre personnelle.

RÉSERVES

Quand un personnage pénètre dans une armurerie ou un magasin, l'icône »réserves« apparaît sur l'écran »décisionnel«. Cliquez sur cette icône et le personnage recevra un nouveau stock de cartouches, de grenades et de dynamite. Cinq minutes s'ajouteront à sa montre personnelle. Notez que les magasins ont des stocks de dynamite limités. En outre, un personnage peut transporter plus de dynamite s'il possède un buggy.

MESSAGES RADIO

Le Pr. Kristiansen est capable de diffuser un message radio couvant le brouillage ennemi en se servant de son équipement expérimental et de

ses connaissances de spécialiste en la matière. Quand il pénètre dans une station radio (qui ne soit pas aux mains de l'ennemi), apparaît l'icône »message radio«. Cliquez dessus. L'écran »message radio« s'affichera alors montrant la première personne avec laquelle le professeur parviendra à prendre contact. Le professeur peut encore envoyer un maximum de trois autres messages en cliquant sur l'icône »radio«, mais après cela, son équipement tombe en panne sans qu'il puisse le réparer.

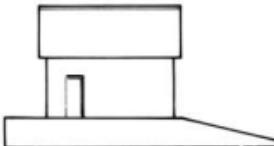
Les personnes contactées rallient immédiatement l'équipe. S'il ne reste plus personne à recruter l'icône »message radio« n'apparaîtra pas. Les messages de Kristiansen sont faibles et parasités et il est impossible de prédire qui finira par les recevoir.

MIDWINTER

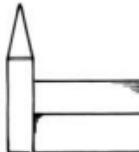
LES BÂTIMENTS



CASEMATES



STATIONS DE TÉLÉPHÉRIQUE



EGLISES



CASEMATES

Les casemates sont dispersées aux points stratégiques de l'île et leur fonction première est de fournir une position avantageuse pour s'embusquer et tirer sur l'ennemi à travers les meurtrières percées dans leurs murs de béton.

L'ennemi a quand même toutes les chances de vous tirer dessus, mais les casemates offrent plus de sécurité que de tirer en terrain découvert. On peut aussi utiliser les casemates comme abri pour la nuit.



STATIONS DE TÉLÉPHÉRIQUE

On trouve les stations de téléphérique par paires, l'un au pied d'une montagne et l'autre au sommet, reliées par une rangée de pylônes. Il

est peu probable que vous puissiez apercevoir une station depuis l'autre mais il vous est facile de vous déplacer entre les deux. A la station du sommet, vous trouverez toujours une aile delta. Les stations elles-mêmes fournissent peu de confort et bien qu'elle offrent un abri contre une attaque ennemie, il y a peu à gagner à s'y abriter.



EGLISES

Les églises fournissent abri et sanctuaire. La première visite d'un personnage dans une église lui remonte le moral. Vous pouvez tirer embusqué depuis le clocher, ce qui vous donne une vue excellente du paysage environnant. On trouve généralement les églises dans les vil-



MIDWINTER

lages mais quelques unes sont réparées en pleine nature ou dans les montagnes pour servir de chapelle aux voyageurs fatigués.



USINES

Les usines sont de vastes bâtiments industriels, toujours situés dans les villages. Elles produisent les munitions, ce qui en fait des postes-clés. Les autres produits qui en sortent ont peu d'importance stratégique mais le fait de les saboter peut réduire la puissance de feu dont l'ennemi dispose.



GARAGES

Les garages sont des bâtiments à visiter absolument si vous ne

voulez pas faire tous vos trajets à ski à une allure d'escargot. C'est là que se trouvent buggies, engins qui représentent un moyen de transport rapide et sûr pour un maximum de six personnes. Ces véhicules transportent toute une gamme d'armes et une prochaine visite à un garage vous permettra de faire le plein de votre véhicule ou de le réarmer. L'ennemi se fournit en carburant grâce aux énormes camions-citernes qui figurent dans ses convois, aussi ne s'occupera-t-il pas des garages.

En arrivant à un garage, vous pouvez constater que l'un de vos coéquipiers de la FVPF y est passé avant vous et qu'il a pris le buggy qui s'y trouvait. Dans ce cas, il vous sera proposé l'option de »réparer« un buggy, c'est-à-dire d'utiliser le matériel du garage pour réparer les buggies en



USINES

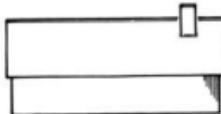


GARAGES

MIDWINTER



CENTRALES GÉOTHERMIQUES



MAISONS

panne ou cabossés. Choisir »réparer« est très aléatoire. En effet, vous ne pouvez pas savoir à l'avance combien de temps vont durer les réparations. Vous courez le risque de passer jusqu'à quatre heures dans l'atelier mais, d'un autre côté, il se peut aussi que la réparation ne prenne que quelques minutes et vous rende un buggy en parfait état de marche.

NO
DATA

QUARTIER GÉNÉRAL ENNEMI

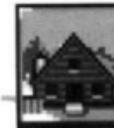
Le quartier général de l'ennemi se situe à Shining Hollow et est gardé comme une forteresse. Votre but est de le détruire et ainsi d'éliminer le général Masters. S'y rendre se révélera dangereux et ardu mais cela vaut la peine. Servez-vous de votre astuce.



CENTRALES GÉOTHERMIQUES

Les centrales géothermiques sont le seul moyen de production d'énergie sur l'île, ce qui en fait les objectifs les plus disputés du jeu. Ce sont les cibles premières de l'ennemi une fois que toutes vos centrales sont tombées ou ont été détruites, il aura la mainmise incontestée sur l'île. Vous et les vôtres serez obligés de vous rendre.

L'intérêt est mince à saboter les centrales géothermiques, même si elles sont tombées aux mains de l'ennemi. Quand l'ennemi attaque un village, la centrale du cru sera son premier objectif, aussi prenez garde si c'est dans l'une d'elles que vous vous abritez: vous pourriez vous faire prendre.



MAISONS

Les maisons fournissent chaleur, abri et nourriture à vos personnages. Les civils membres de la Peace Force se trouvent souvent chez eux, dans un village ou parfois dans la nature. L'ennemi ne s'intéresse pas particulièrement aux maisons privées, et concentre son attention sur les bâtiments qui revêtent une importance stratégique. Les maisons sont des endroits intéressants pour manger, dormir et trouver refuge contre les rigueurs des combats.



RELAIS DE MONTAGNE

Ces petits bâtiments, placés en altitude, ont été construits pour servir d'abri au voyageurs égarés ou surpris par la nuit. Ils recèlent un lit et de la nourriture et, dans la mesure où ils se trouvent dans les montagnes, ces relais peuvent fournir une bonne base d'où

tendre une embuscade aux véhicules ennemis dans les vallées en contrebas.



ARMURERIES

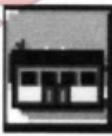
Pour la plupart éparpillées à l'intérieur des terres, les armureries fournissent au voyageur ses précieux stocks de munitions. Dans ces minuscules cahutes de rondins, on peut trouver dynamite, cartouches, et grenades. On peut aussi y réarmer les véhicules avec des missiles et des torpilles.



ARMURERIES

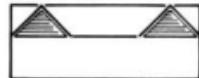


RELAIS DE MONTAGNE



POSTES DE POLICE

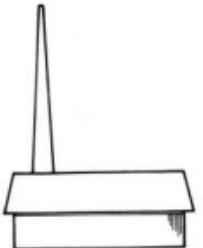
Les postes de police sont les meilleurs endroits à visiter pour recruter un milicien professionnel, et fournissent également un bon repas et un endroit où dormir (même si les



POSTES DE POLICE

MIDWINTER





STATION DE RADIO

lits dans les cellules sont peu confortables). Les forces ennemis se ruent sur chaque poste de police qu'elles rencontrent et si elles y découvrent des miliciens en service, ceux-ci seront enfermés dans leur propre cellule. Délivrer ces prisonniers nécessitera que vous pénétriez sans vous faire voir dans des villages aux mains de l'ennemi pour poser la dynamite nécessaire à faire sauter le poste de police et à libérer ses occupants.



STATIONS DE RADIO

Les radios ont une importance stratégique vitale dans la mesure où, sur Midwinter, elles représentent souvent le seul moyen de communication entre implantations éloignées. Le Pr. Kristiansen, un des premiers pionniers, s'est servi de toute sa science pour établir un réseau de stations

de radio pour s'assurer que chaque foyer ait un poste (qui a souvent servi aux habitants en cas d'urgence).

L'ennemi détient trois stations au début du jeu: celles de Deathwatch Crag, de Snowgoose Fell et de la Sierra Madre. Au fil du jeu, il en capturera rapidement d'autres, augmentant ainsi le volume du signal de brouillage, qui empêche tout membre des FVPF de demander de l'aide par radio. Si vous parvenez à détruire toutes les stations de radio ennemis, un message sera automatiquement diffusé à tous les miliciens de la Peace Force non encore ralliés à la résistance. Vous vous retrouvez alors avec une équipe de trente-deux membres au grand complet, ce après le »rapport de situation« suivant. Kristiansen est également capable de tenter de couvrir le signal de brouil-



MIDWINTER

lage. Pour que cela soit possible il vous faut d'abord le rallier à la résistance puis le faire aller à une station de radio qui ne soit pas aux mains de l'ennemi. Il peut recruter jusqu'à quatre coéquipiers, et ce de façon aléatoire, en diffusant un signal très puissant sur toutes les fréquences. Après cela, son équipement tombe en panne et il ne peut le réparer.



LES MAGASINS

Les magasins sont d'excellents points de chute pour obtenir un repas et des réserves en munitions, grenades et parfois dynamite. Les stocks qu'ils recèlent offrent en revanche peu d'intérêt pour l'ennemi: celui-ci convoite plus ceux contenus dans les vastes entrepôts pour équiper son énorme armée.



UNITÉS DE SYNTHESE

Dans les unités de synthèse, l'énergie provenant des centrales géothermiques est utilisée pour synthétiser, entre autres, du carburant pour les véhicules, ce qui en fait des cibles-clés. Si l'ennemi capture une raffinerie, la mobilité de ses unités armées en sera grandement accrue. Si vous parvenez à y accéder le premier et à détruire l'usine, cela ralentira l'avance de l'ennemi.



ENTREPOTS

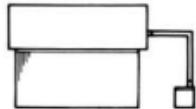
L'ennemi s'approprie les entrepôts pour deux raisons: pour acquérir des stocks de munitions et du carburant. Si des entrepôts tombent aux mains de l'ennemi, ils servent à augmenter sa mobilité et sa puissance de feu. Ceci en fait des cibles-clés. Quand ils sont tombés à l'ennemi, votre seul recours est de les faire sauter.



LES MAGASINS



UNITÉS DE SYNTHESE



ENTREPOTS

MIDWINTER

L'ENNEMI ET SES MOUVEMENTS



Les forces ennemis sous la direction du général Masters consistent en trente-deux unités mobiles, chacune comprenant environ soixante véhicules et, (si vous avez les sélectionnés en début de partie) de bombardiers à rayon d'action étendu et d'avions de reconnaissance qui dirigent un tir de mortier.

LES OBJECTIFS DE L'ENNEMI

Le général Masters dirige les mouvements de ses troupes à partir de son QG de Shining Hollow. En début de partie, ses unités mobiles sont concentrées autour de cette zone, dans le sud-est de l'île. Elles avancent en traversant l'île dans une direction générale nord-ouest, semant la terreur et la destruction sur leur passage. Les objectifs privilégiés de l'ennemi sont vos centrales géothermiques, qui sont éparpillés dans l'île, chacune fournissant l'énergie à la zone où elle est implantée.

Dans la mesure où l'ennemi ne dispose pour se déplacer que de buggies, il est forcée de s'en tenir à un terrain relativement plat à basse altitude. Il progresse de village en village, suivant les vallées et traversant les plateaux. Quand il capture un village, il occupe tout bâtiment qui revêt une importance stratégique.

Chaque unité ennemie comporte son convoi d'approvisionnement avec ses camion citerne de carburant et ses camions de munitions, qui lui permettent de se déplacer sans s'arrêter de se battre. L'ennemi tire ses réserves de ses villages propres ou de ceux qu'il a conquis. S'il s'aventure trop loin de sa source de carburant et de munitions, il se déplace plus lentement et ouvre le feu moins souvent. La même chose se produit s'il perd trop de camions citerne et de camions de munitions. Les unités de

MIDWINTER



synthèse sont sa source de carburant, les usines sa source de munitions et les entrepôts lui fournissent les deux.

Une stratégie qu'il vous est possible de mettre en œuvre est la tactique dite de la "terre brûlée", qui consiste à détruire tout bâtiment qui peut aider l'ennemi, parfois avant même qu'il ne s'en saisisse.

C'est une guérilla que vous menez, dans laquelle l'ennemi vous surpassé de beaucoup en nombre et en armement. Certains de vos meilleurs hommes sont capables de défier l'ennemi seuls contre tous et même d'anéantir toute une armée à eux seuls. Cependant, la ruse et la dissimulation sont tout aussi importantes.

Le général Masters ne soupconne pas que des civils puissent se battre pour leur liberté. En conséquence, les unités et les véhicules ennemis sont moins susceptibles de s'attaquer aux civils qui figurent dans votre équipe. Les enfants

à l'air innocent ou la vieille Mme Randles peuvent se faufiler derrière les lignes ennemis, entreprise où le capitaine Stark ou ses lieutenants, eux, échoueraient. Tous les miliciens non civils de la Peace Force seront enfermés dans leur propre cellule si l'ennemi capture leur village avant que vous ne les recrutez.

L'armée du Général Masters est dirigée par six colonels. Chacun d'eux commande une brigade de cinq escadrons. Un escadron est sous le commandement direct de son colonel, les quatre autres étant chacun commandé par un capitaine. Chaque escadron comprend environ soixante véhicules de six types différents.

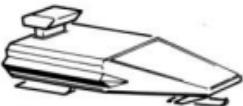
Il existe deux façons d'éliminer un escadron ennemi. La première est d'éliminer le véhicule de commandement, ce qui saperá le moral et les troupes désertent. La deuxième est

LES UNITÉS MOBILES DE L'ENNEMI

MIDWINTER



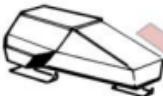
LA SORCIERE



LE LOUP



LE CHAT



LE RENARD

d'éliminer une grande proportion des véhicules qui composent l'escadron, ce qui démoralisera les survivants et les incitera à fuir. Certains escadrons, pourtant, se battront jusqu'au dernier homme. Si vous détruisez l'escadron commandé par un colonel, toute sa brigade se dispersera.

Chaque type de véhicules ennemis possède une fonction différente. Ces différents types sont les suivants:

LA SORCIERE

Ces véhicules de commandement bien armés sont le cerveau de chaque escadron, dans la mesure où ils transportent son capitaine ou son colonel. Ils ne sont pas faciles à repérer, mais si vous en dénichez un, vous pourrez alors porter un coup décisif contre l'ennemi.

LE LOUP

Les Loups sont l'équivalent de chars

d'assaut. Armés jusqu'aux dents d'une vaste gamme d'engins offensifs, il est dangereux de les attaquer mais les détruire est vital. Quand vous vous trouvez en buggy et que vous en rencontrez un, la meilleure chose à faire est sans doute de faire demi tour et d'essayer de le distancer. En revanche, il sont vulnérables au feu d'un tireur embusqué.

LE CHAT

C'est l'équivalent d'un tank léger. les Chats sont bien armés et très maniables, mais sont parfois sacrifiés par des capitaines un peu trop enthousiastes. Le problème pour d'en débarrasser est qu'aussitôt que vous en avez éliminé un, un autre surgit.

LE RENARD

Le Renard, vif comme l'éclair, sert d'é-

MIDWINTER

claireur aux unités mobiles, apparaissant souvent derrière le sommet d'une colline à grande vitesse avant de décamper en empruntant le ravin le plus proche. Ils sont dépourvus d'armes lourdes, mais sont difficiles à distancer. Le fait qu'ils servent d'yeux et d'oreilles aux unités mobiles ennemis en fait pour vous des cibles de choix, dans la mesure où les laisser d'échapper signifie qu'ils informeront les autres engins de votre présence.

LE BCEUF

Le Bœuf transporte les munitions et les armes pour les autres véhicules du convoi, et bien n'étant pas armés eux-mêmes, ils sont protégés par les autres véhicules. Il se déplace lentement comparé aux véhicules d'attaque, et en détruire aura un effet désastreux sur la puissance de feu de l'escadron.

L'OURS

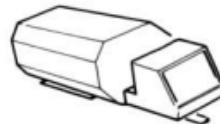
Ces camions citernes massifs sont l'élément vital des escadrons ennemis. La vitesse et la mobilité de chaque unité dépend de ses Ours. Ils ne sont pas armés et se déplacent avec lenteur.

Les véhicules d'attaque et les véhicules de commandement sillonnent la campagne à la recherche de cibles. Ils peuvent apparaître inopinément de derrière n'importe quelle colline et se révèlent de redoutables adversaires. Les véhicules d'approvisionnement se déplacent en convoi suivant un itinéraire fixe et sont des cibles faciles si vous parvenez à les découvrir. Trouvez en un et vous pouvez être sûr qu'un autre passera au même endroit d'ici peu de temps.

Tous les véhicules ennemis sont vulnérables au feu de tireurs embusqués, aux grenades, aux missiles sol-sol et aux torpilles. Les véhicules d'attaque et de commandement sont armés de missiles à tête chercheuse qui



LE BOEUF



L'OURS

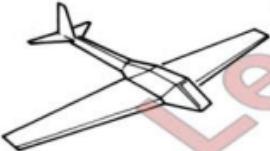
MIDWINTER



LES BOMBARDIERS

ont des caractéristiques similaires aux vôtres. Il est possible d'éviter ces missiles en prenant la tangente. Ils sont pourvus d'un détonateur enclenché par la proximité de la cible. C'est ainsi que parfois ils explosent très près de vous sans vous atteindre directement. Si vous êtes touché, que ce soit à ski, en buggy ou à delta plane, vous serez sans doute grièvement blessé.

LES AVIONS ENNEMIS



AVIONS DE RECONNAISSANCE

Le général Masters et ses troupes disposent deux types d'avions, sans pilotes tous les deux et contrôlés par ordinateur. Ils sont munis de dispositifs de repérage sophistiqués comprenant des caméras, qui leur permettent de localiser vos personnages même si ceux-ci sont en train de skier en pleine montagne. Il quadrillent toute la surface de Midwinter, quelle que soit la posi-

tion des forces terrestres du général Masters.

LES BOMBARDIERS

Ces avions sont armés d'obus. Vous les verrez approcher de loin. Ils voleront en cercle pendant quelques minutes avant de vous localiser et de faire un passage pour larguer sur vous une série de bombes. Puis suivra un autre passage et une nouvelle série d'obus. Bien que la précision de leurs bombardements soit variable, votre meilleure chance de survie est de faire feu sur le bombardier pendant qu'il vole en cercles.

AVIONS DE RECONNAISSANCE

Les avions de reconnaissance signalent votre position aux batteries de



MIDWINTER



mortiers à longue portée. Ces batteries projettent sur vous des salves d'obus qui éclatent dans un bruit assourdissant quand il ne vous tuent pas, leur grand nombre les rendant très difficiles à éviter. Chaque salve tombe en ligne droite. Après la chute du second obus, vous devriez pouvoir prévoir le point de chute approximatif des trois autres. Cela vous donne une chance de les éviter si vous savez manœuvrer. Comme avec les bombardiers, cependant, votre meilleure tactique de défense est de les abattre avant qu'il ne vous aient repéré avec précision.

Ces deux types d'avion sont vulnérables au feu d'un tireur embusqué, aux missiles sol-air de vos buggies et au missiles air-air de vos ailes delta.

ENREGISTRER ET CHARGER UNE PARTIE

ENREGISTRER

Vous pouvez enregistrer une partie en cours à n'importe quel moment. Il vous faut simplement une disquette vierge et formatée, dans la mesure où une disquette qui contiendrait d'autres fichiers pourrait voir ceux-ci endommagés.

Pour enregistrer en partie, cliquez sur l'icône »enregistrer« sur l'écran »équipe«. Un message s'affichera vous demandant : «*Insert game data disk*» (insérer la disquette-fichier). Retirez la disquette *Midwinter* du lecteur et insérez-y votre disquette vierge formatée. Ensuite, appuyez sur n'importe quelle touche.

L'écran d'enregistrement d'une partie s'affichera alors. Après quelques secondes s'inscrit sur l'écran le répertoire des parties enregistrées. Vous pouvez en enregistrez jusqu'à dix sur une même disquette. Chaque partie est représentée par sa propre icône et porte la mention »full« (pleine) ou »empty« (vide). Cliquez sur n'importe quelle icône »vide« et la partie s'y enregistrera. Vous pouvez aussi cliquer sur une icône »pleine« mais cela effacera la partie qui s'y trouvait.

Si vous changez d'avis et décidez de ne plus enregistrer la partie, cliquez sur l'icône »équipe« pour sortir de cet écran.

CHARGEMENT

Pour charger une partie enregistrée au préalable, cliquez sur l'icône »chargement« de l'écran »équipe«. Un message apparaîtra vous disant: »*Insert game data disk*« (insérer la disquette-fichier). Retirez la disquette-programme *Midwinter* du lecteur et insérez-y la disquette qui contient vos parties enregistrées au préalable, puis appuyez sur n'importe quelle touche.

L'écran »chargement d'une partie« apparaît alors. Après quelques secondes, le répertoire des parties apparaît, vous permettant de choisir laquelle vous voulez charger.

Si vous changez d'avis et décidez de ne pas charger de partie, cliquez sur l'icône »équipe« pour sortir de cet écran.

FIN DU JEU

REDDITION

Si vous sentez que votre situation est désespérée et que vous voulez recommencer une partie à zéro, la seule façon d'abandonner la partie en cours est de se rendre au général Masters. Cela peut se faire à n'importe quel moment en cliquant sur l'icône «reddition» de l'écran »équipe«. Il vous sera alors demandé de confirmer votre décision par le général Masters lui-même.

Vous pourrez recommencer une nouvelle partie après votre reddition en appuyant sur n'importe quelle touche.

PERDRE LA PARTIE

Si votre »rapport de situation« vous montre que vous avez perdu toutes vos centrales géothermiques, vous avez aussi perdu la partie. Prenez tout le temps qu'il faut pour étudier le rapport avant de cliquer sur l'icône »équipe« pour découvrir le général Masters qui jubile.

Pour refaire une partie, appuyez sur n'importe quelle touche.

GAGNER LA PARTIE

Si vous parvenez à faire sauter le QG du général Masters, vous avez gagné la partie, mais il vous faut encore synchroniser les montres une dernière fois pour en obtenir confirmation.

Prenez tout le temps qu'il vous faut pour étudier le rapport avant de cliquer sur l'icône »équipe« et vous découvrirez les fêtes de la victoire.

Pour recommencer une partie, appuyez sur n'importe quelle touche.

Il existe de rares situations qui vous confèrent elles aussi la victoire. En l'occurrence, si vous parvenez à tenir pendant plus de quarante jours, les troupes du général Masters se mutineront et déserteront. Il n'y a pas d'ex-æquo dans Midwinter, seulement des gagnants. Bonne chance!



MIDWINTER

INDEX



- A**
- Action Modes 133, 138
 - Alertness 109-110, 112
 - Ambler Charles 91
- B**
- Bandages 176
 - Biographies 105, 112
 - Blackouts 113
 - Bombers 101, 187
 - Buildings 122, 124, 133, 165, 184
 - Bunkers 149, 178
- C**
- Cable-Car Stations 134, 178
 - Cable-Car Travel 114, 128, 157-8
 - Caygill, Virginia 119
 - Chabrun, Jean-Luc 107
 - Churches 149, 178
 - Companions 126, 134, 168
 - Compass 154
 - Cropper, Harry 55
- D**
- Decisions Display 113, 118, 130
 - Detonator 170, 171
 - Doughty, Bill 63
 - Dynamite 170-1
- E**
- Eat 128, 134, 172-3
 - Emergency rescue 118, 173
 - Endurance 110, 112
 - ENEMY 128, 148
 - aircraft 133, 148, 187
- F**
- colonels 185
 - commanders 185
 - Head quarters 185
 - mobile units 128, 148, 185-6
 - movements 184
 - objectives 184
 - Energy Reserves 109-10, 113-4
 - Enter Building 128, 134, 165
- G**
- Factories 114, 165, 179
 - First Aid 109, 128, 134, 168, 174
 - Flint, Gregory 145
 - Flynn, Fergus 27
- H**
- HANG-GLIDING 108-9, 128, 134, 158
 - controls 162
 - crashing 163
 - landing 163
 - level flight 162
 - muscle power 163
 - skill 163
 - tactics 164
 - taking-off 160-1
 - thermals 161, 164
 - turning 162
 - updraughts 161-164
- I**
- Head Quarters 101, 114, 117, 167, 180
 - Health 130
 - Heat Mines 102, 114, 116, 165, 180
 - Help 133
 - Houses 180
- J**
- Jackson, Luke 87
 - Jessop, Oliver 75
- K**
- Key 121-2, 124
 - Kristiansen, Olaf 123
- L**
- Llewellyn, Tom 35
 - Load Game 105, 189
 - Losing 190
- M**
- Macleod, Gordon 151
 - Maddocks, Sarah 94-6 141
 - Magazines 181
 - Main map 118, 120-28, 130, 133
 - Mini Map 146
 - Morale 109-10
 - Mortars 101
 - Mountain Huts 189



Muller, Kurt	123-4,165-6
Multiple Buttons	122-4
Muscle Power	105,110,112-14,130
O	
Optimism.....	112
P	
People (on map)	126
Personality Display	125-6,118,128
Police Stations.....	165,174,183
Pringle, Harvey	23
Q	
Qualities and Skills.....	105-109
R	
Radio Messages.....	133-36,177
Radio Stations....	102,134,165,182
Randles, Amelia	147
Re-arm Vehicle.....	128,176
Recruiting.....	128,134,167
Refuel	128,176
Relief	125
Repair Vehicle.....	128
Resistance Display	167
Rest	113,172
Revel, Dr. Pierre	111
Rudel, Konrad	115
Rudinski, Karl.....	99
S	
S.O.S.	118,173
Sabotage...108-9,128,134,169-173	
Save Game.....	105,189
Settlements	123-4,165-6
Sharpness	112
Situation Report	116-7
SKIING.....	108-9,128,133-149
-display	139
-falling over.....	143
-how to ski	140-6
-muscle power	138,143
-self defence	149
-skill.....	143
-stance	138
-stopping	143
-tactics	148
-turning.....	139,143
Sleep	113,128,134,173
SNIPING.....	108-9,128,149
-bullets	150
-controls	150
-muscle power	150,152
-skill.....	152
-tactics	152
SNOW -BUGGY .108-9,128,153-7	
-controls.....	156
-fuel	155
-missiles	155
-muscle power	156
-skill.....	156
-tactics	156
-torpedoes	155
Snow- Bear	187
Snow -Bull.....	187
Snow -Cat..156,186	
Snow -Fox..156,186	
Snow- Witch.....	186
Snow -Wolf.....	156,186
Special Activities	134,165
Spotter Planes	101,181
Stamina	112
Stark, John	17 ,94-7,101-4,128
State of Health ...	105-9,130,133-4
Stores.....	183
Strength	112
Sturdiness	112
Supplies	128,177
Surrender	104,190
Synchronise watches	104,116-7
Synthesis Plants.....	165,183
T	
Tasker, George	31
Team Display	104-5,118,128
Training	100-1
W	
Warehouse	114,165,183
Watches	104-5,114,116-7,130
Winning	190
Wright, Homer	51

6/8 Rue de Milan, 75009, Paris, Tel: (1) 45 26 44 14