

La Galerie des glaces

Un scénario générique par Mario Heimburger

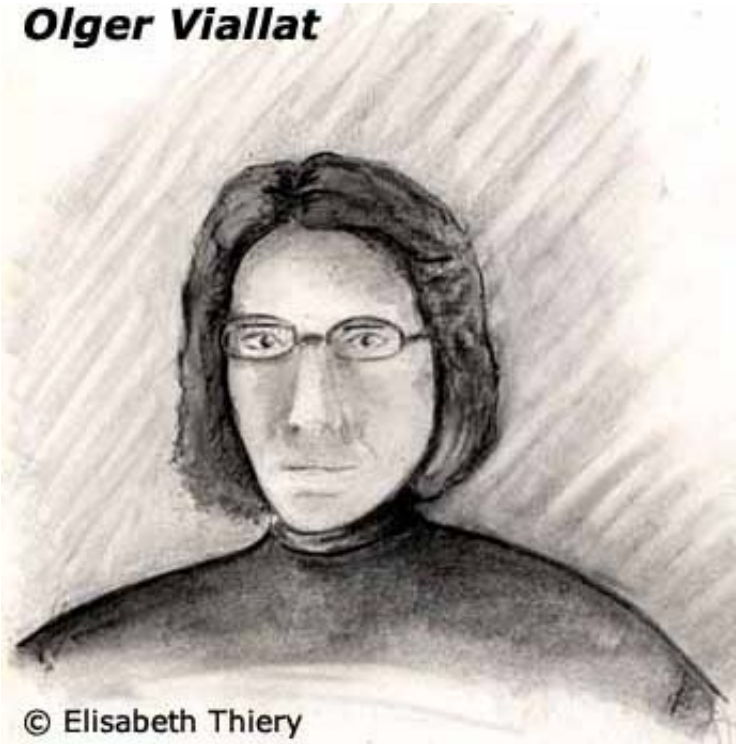
Ce scénario sans règles est destiné à être joué en one-shot. Il est fortement inspiré de la nouvelle éponyme de Frédéric Brown, sans toutefois exploiter la même trame scénaristique. Des joueurs sérieux, s'investissant dans le rôle-play sont sans doute plus aptes à jouer cette histoire, tandis que des joueurs orientés sur l'action risquent de s'y ennuyer.

De jeunes étudiants vont être brusquement plongés dans l'avenir, cinquante ans plus tard. Sans avoir le temps de souffler, le laboratoire dans lequel ils apparaissent explose. Ils sont alors pris en chasse par des tueurs. Leur échappant de justesse, ils ont le temps de découvrir ce nouveau monde sans comprendre pourquoi ils se trouvent là.

Leur attention va être attirée par une publicité mettant en scène Mona, l'ancienne petite amie de l'un d'entre eux, fortement vieillie et tenancière d'un bar. Cette publicité est en fait un piège, destiné à les relocaliser. Durant leur visite dans le bar, un des personnages sera remplacé par un robot polymorphe, avant qu'un attentat factice ne détruise le bar, sans que les personnages n'y soient blessés.

A nouveau en fuite, ils vont se rendre compte qu'un autre souvenir d'enfance prend corps dans cet avenir : Olger, un ancien camarade devenu multimillionnaire et parfaitement conservé pour son âge. Tout les poussera à le rencontrer discrètement. Les personnages se rendront alors compte que cet individu les sonde et tente de leur arracher un secret qu'ils ignorent manifestement et qui est lié à un second laboratoire identique à celui qui a explosé.

Olger Viallat



© Elisabeth Thiery

Des indices s'accroissent, la recherche de ce laboratoire va aboutir. Mais les personnages ont à peine le temps de comprendre qu'ils ont – plus âgés – inventé une machine à voyager dans le temps que des bruits d'hélicoptères retentissent dans la nuit. Olger vient « voler » la machine, guidé par le robot accompagnant les personnages.

A eux alors de décider s'ils remettent leur invention dans de mauvaises mains ou s'ils actionnent le

mécanisme de destruction identique au premier laboratoire. A moins qu'il existe d'autres solutions, plus perverses.

LES PERSONNAGES

Pour ce scénario, les joueurs devraient interpréter les personnages prédéfinis ci-dessous. Toutefois, afin de laisser une liberté relative, ne seront décrits ici que les détails indispensables au bon fonctionnement du scénario. Deux PNJs importants sont également décrits.

Olger Viallat (PNJ) : 22 ans. Olger est un étudiant en commerce, intégré dans une école privée. Nul n'ignore qu'il ne doit sa réussite qu'au montant faramineux que son père – riche industriel dans le secteur chimique – verse en subvention à cette même école. Personnage assez suffisant, il apporte toutefois de nombreuses facilités aux autres, même s'il est un peu considéré « hors-groupe ».



Mona Sinuni (PNJ) : 21 ans. Étudiante en troisième année de sociologie, c'est une très belle femme, brune et longiforme. Son absence de poitrine est compensée par un sourire d'innocence qui ferait fondre n'importe qui. Elle est la petite amie de Simon (PJ), et nombreux sont ceux qui envient ce dernier. Mona est plutôt posée et préfère rester en retrait, bien que nul ne puisse l'ignorer.

Simon Kubler (PJ) : 25 ans, thésard en physique. Simon est le plus âgé du groupe, mais loin d'être le meneur. Il est brillant et semble traverser les études comme on fait une promenade. Il vient d'apprendre qu'il aura l'occasion de travailler avec des chercheurs sur l'accélérateur de particules du CERN, et se réjouit à cette idée. Dans le même temps, il sait que cela signifiera une longue séparation avec Mona. Il se demande comment sa relation va évoluer, d'autant plus qu'il a déjà du mal à comprendre pourquoi elle s'intéresse à lui.

Céline Vinon (PJ) : 22 ans, étudiante en physique. Céline a connu Simon à la fac. Elle a toujours eu une attirance secrète pour Simon, mais a su se retenir. La physique ne la passionne plus beaucoup, et elle réfléchit à poursuivre dans un domaine différent. Elle ne supporte pas la suffisance de Pierre, et passe beaucoup de temps à l'affronter dans des joutes orales. Sa nature timide est cachée par une attitude presque agressive.

Pierre Molinari (PJ) : 24 ans, DESS Maths appliquées. De nature expansive et autoritaire, Pierre pense toujours avoir raison sur tout. D'ailleurs, il sait que l'informatique va diriger le monde, et s'y engage avec l'âme d'un conquérant. Seules les attaques de Céline, petite pimbêche à peine pubère lui font perdre son calme et son assurance. Ils peuvent alors débattre pendant des heures, car chacun veut avoir le dernier mot.

Pour tous les autres personnages, prévoyez des étudiants de moins de 25 ans, obligatoirement dans des filières scientifiques ou techniques (physique, maths, informatique, électronique).

DES VACANCES MERITEES (?)

Tout commence pour les personnages lors de vacances estivales. Le lieu : une clinique de repos abandonnée, rachetée par le père d'Olger, située dans les contreforts du Vercors.

Le lieu est équipé en conséquence : une grande piscine, un nombre de chambres incalculable, des centaines de mètres de couloirs inquiétants... mais un calme et une sérénité impossible à trouver ailleurs. En cet été 1995, la vie semble merveilleuse : l'année universitaire est passée, les avenir semblent bien tracés... du moins pour les cinq prochaines années.

Faites sentir à vos joueurs toute l'insouciance de cette chaude journée : les discussions autour de la piscine, les caractères des uns et des autres qui s'affirment. Dans l'idéal, vos joueurs devraient avoir l'impression qu'il ne va rien se passer. Il faut tout de même que certains renseignements leurs soient transmis dans la discussion : le caractère calme et éloigné du lieu, le fait que le père d'Olger souhaite depuis longtemps revendre cette clinique dont il n'a finalement que faire sans toutefois trouver d'acquéreur...

Bref, le soleil brille, la vie est belle et soudainement, tout bascule.

FADE TO BLACK

L'instant d'après, c'est le noir. Il fait froid, les personnages sentent qu'ils sont nus. En tendant les mains à l'aveuglette, ils se rendent compte de leur environnement : un caisson à peine plus large qu'eux, une espèce de cercueil métallique. Pourtant, ils sont bien debout. En tâtant les parois, ils finiront par trouver une poignée.

Ce qui les attend derrière la porte les surprendra encore plus : ils sortent d'une rangée de cabines métalliques, assez neutres, pour pénétrer dans une espèce de laboratoire-capharnaüm, où de longs câbles pendent dans tous les sens. Devant les portes, posés sur des tabourets, des vêtements les attendent (miraculeusement à leur taille, à quelques centimètres près, pour certains).

Mais le regard des personnages sera bientôt attiré par de nombreux « paquets » dispersés dans la salle, tous sont reliés par de minces fils à un minuteur incrusté dans le mur : sur le cadran, les secondes défilent : il reste moins d'une minute.

N.B. : seuls les joueurs sont là. Ni Olger, ni Mona ne sont présents.

Inutile de tergiverser : si les joueurs ne quittent pas la salle par l'unique porte dans les trente secondes, le scénario s'arrête là, dans une explosion formidable.



A vous de voir s'ils ont le temps de passer des vêtements, ou s'ils les emportent. Faites tout pour que ce basculement soit un véritable traumatisme : ce qui les attend dehors est encore pire...

TRAQUES

A peine sortis, les personnages doivent s'arrêter quelques secondes : ils se trouvent dans un quartier gris et sale d'une mégalopole : des ponts suspendus dépassent les buildings, un monorail passe dans le ciel pollué, où le soleil brille d'un éclat maladif. Autour d'eux, ce n'est que carcasses de véhicules et tas d'ordures. Sauf en face : trois véhicules flambants neufs sont stationnés. A l'abri, six individus pointent de curieuses armes vers le laboratoire. Des points rouges lumineux jouent sur la paroi avant de s'arrêter sur les personnages.

Là encore, les réactions doivent être rapides : les balles vont bientôt fuser. Mais encore une fois, les personnages vont avoir droit à une chance inespérée de s'en sortir : à quelques mètres de là, à couvert, une bouche d'égouts est ouverte... c'est l'unique voie de sortie.

Organisez l'évasion comme un film d'action : des explosions, des cris, des dangers. Et une fois à l'abri dans les égouts (immondes, que les personnages soient habillés ou non), le choix est vite fait : l'explosion du bâtiment au-dessus fait s'effondrer une des deux directions. La fuite continue donc, et les personnages n'ont pas encore le temps de se poser des questions.

Faites jouer la poursuite comme vous l'entendez, mais stressiez vos joueurs. Vous pouvez toujours choisir de les faire sortir non loin d'une fête foraine, puis continuer dans la foule. Imaginez des attractions à la pointe de la technologie, qui amusent les gamins mais terrorisent les personnages. Quoi qu'il en soit, permettez à vos joueurs de sortir vivants de cette poursuite.

Sans le savoir, ils ont été projetés en l'an 2047.

LE FUTUR

Cette deuxième phase du scénario va permettre aux joueurs de prendre connaissance de leur environnement. Il contraste par la liberté avec le côté volontairement dirigiste du premier acte.

Les personnages se trouvent à Paris, comme ils l'apprendront vite, et nous sommes le 11 juin

2047. Bien que le meneur soit libre de présenter l'avenir qu'il imagine, voici quelques pistes : en apparence, peu de choses changent, si ce n'est que l'ambiance se rapproche plus de la société américaine. Publicité à outrance, société hyper-stressée, et vitesse de la vie augmentée sont le lot quotidien. La technologie est présente, mais cachée et banalisée : pas de gadget visible, mais de nombreuses applications étranges. Par exemple, les transports publics semblent gratuits, alors qu'en fait la somme est débitée par ondes radios sur les porte-monnaie électroniques. Dernier point important : de temps en temps, les joueurs repèrent des androïdes très visibles (genre Metropolis). Ils sont utilisés pour des tâches ingrates : ouverture de portes, transport de marchandises, etc.

Les personnages auront de nombreuses occasions de commettre des impairs, et les habitants réagissent plutôt agressivement. En moins d'une heure, ils sont devenus des marginaux.

Bien sûr, ils voudront se mettre à faire des recherches sur eux-mêmes, sur leurs proches, etc. Occupez-les pendant une journée, et livrez-leur les informations suivantes s'ils sont vraiment doués :

- Olger a hérité des entreprises de son père, et détient une bonne moitié de tous les médias.
- Tous les autres personnages ont réussi leurs études, avant de s'engager dans la recherche.
- Leur vie est discrète, seules quelques publications dans des magazines scientifiques à diffusion confidentielle attestent de l'avancée de leurs travaux. A priori, leur domaine de recherche était la physique des particules.
- Céline et Pierre ont fini par s'épouser en 2003. Le couple n'a pas eu d'enfants.
- Simon et Mona se sont mariés en 2000.
- Les domiciles des personnages ne sont pas connus (ils ne figurent dans aucun annuaire).

Evidemment, la découverte de ces éléments ne se fera pas tout de suite. Il vaut même mieux qu'ils n'interviennent que dans la seconde moitié du scénario. Toutefois, n'oubliez pas de faire jouer les réactions forcément de surprise à l'énoncé de ces découvertes.

En attendant, un fait troublant va les ramener dans le scénario.



L'ANGE BLEU

Alors qu'ils passent à côté d'une des vitrines de publicités d'une grande rue passante, leur regard est attiré par la promotion de ce qui semble être un nouveau bar : « l'Ange bleu ». Ce ne serait rien d'exceptionnel, si les personnages ne reconnaissaient pas la tenancière de l'établissement, mise en avant dans la publicité : il s'agit de Mona Sinuni, la copine de Simon. Elle est certes vieillie (elle semble avoir 40 ans) mais il n'y a aucun doute : un plan américain montre rapidement une étiquette portant son nom. En fait, le nom indiqué est « Mona Kubler »...

Assurément, les personnages vont s'y rendre, sans se rendre compte d'un petit détail : la publicité passe régulièrement depuis le matin même sur tous les terminaux de publicité du réseau Viallat. Il s'agit d'un grossier piège monté à la hâte !

Le bar en question est situé non loin du centre, dans le 7^e arrondissement. Il est flambant neuf (et pour tout dire, un peu en toc). Les joueurs peuvent se rendre compte que le mobilier n'est pas très cohérent, mais c'est sans doute la mode du futur... Quelques rares clients sont attablés, malgré l'ouverture très récente. Derrière le comptoir, pareille à la publicité, Mona attend les commandes.

Dès que les personnages entrent, elle repère Simon et se précipite vers lui.

INTERMEDE VERITE

Mais expliquons un peu la situation. Mona n'est pas réelle : la vraie Mona est morte dans un accident d'avion en 2012, emportant dans la mort Gilles, le fils du couple Kubler. A l'époque, l'affaire avait été étouffée, car résultant d'une maladresse de l'armée. Les renseignements à ce sujet sont quasiment impossibles à trouver.

La personne qui s'occupe du bar est un androïde polymorphe qui a pris la forme de Mona, en se basant sur la dernière photo connue, avant l'accident. Son but est d'infiltrer le groupe des personnages afin de découvrir leurs secrets.

Mais quel secret, me direz-vous ? Il est temps d'expliquer le fin mot de cette histoire. Après la perte de sa femme, Simon Kubler s'est jeté à corps perdu dans la recherche. Il a fait appel à des gens de confiance, doués dans les différents domaines dont il avait besoin.

Ses recherches portaient en fait sur la nature même du temps, ce qui est très proche de la physique des particules. Et après des années de travail, l'équipe parvint à mettre en place la première machine à voyager dans le temps.

L'information parvint aux oreilles d'Olger Viallat, désormais à la tête de l'empire financier de son père. Or, Olger, dans sa vanité, est obsédé par l'idée de sa propre mort. Depuis des années, il accumule les opérations de chirurgie esthétique pour se donner l'apparence d'une éternelle jeunesse. Mais il sait aussi que cette méthode a ses limites. Une machine à voyager dans le temps lui permettrait de trouver cette jeunesse éternelle dont il rêve.

Devant le refus de Simon de lui vendre sa découverte, les pressions d'Olger sont devenues de plus en plus fortes, à tel point que Simon a décidé, avec ses amis et collègues, de protéger l'invention grâce à un curieux et cruel stratagème.

Or voilà nos personnages dans l'avenir. Olger croit qu'ils ont réussi à rajeunir, et cherche encore et toujours à connaître ce secret. Après avoir failli (involontairement) tuer les derniers détenteurs de cette science (il était persuadé pouvoir investir le laboratoire et ne s'attendait pas à l'explosion), il veut absolument saisir la deuxième chance qui lui est offerte en agissant avec plus de subtilité... mais à peine !

LE DOUBLE ECHANGE

En effet, après une discussion émouvante sur des retrouvailles, l'émerveillement sur la jeunesse de Simon, le rappel du bon vieux temps (sans trop en dire, toutefois), le robot va tenter de s'isoler quelques instants avec Simon dans l'arrière-salle. Il est à noter que l'androïde est un excellent comédien (il a été créé pour cela, dans l'industrie cinématographique).

Dans l'arrière-salle, l'action va être rapide : Simon est rapidement tué (silencieusement), et l'androïde met quelques secondes pour se transformer et acquérir l'apparence du défunt physicien. Prenez le personnage à part pour lui expliquer cela. Dites-lui que désormais, il jouera le rôle d'un méchant.

Son unique but est de suivre les personnages, et de rester discret. Dans quelques instants, il sortira en courant de l'arrière salle et demandera aux autres de quitter vite fait le bar.



Version officielle : le bar est un piège bourré d'explosifs. Pour le reste : qu'il improvise, mais il doit rester flou sur son passé et laisser parler les autres. En effet, l'androïde ne connaît que les faits « publics » de Simon Kubler, pas sa vie passée, ni son aventure actuelle.

Pendant ce temps, dans le bar, les personnages vont pouvoir voir une interview à la télévision haute définition installée dans un coin : il reconnaissent sans peine Olger Viallat (étrangement bien conservé, mais après Mona, plus rien ne devrait étonner les personnages).

Il minaude à la télévision, répondant avec humour et fausse modestie aux questions complaisantes d'une journaliste. Durant l'interview, il est fait mention d'une soirée de charité organisée par Viallat à l'hôtel Chrome (établissement luxueux des Champs Elysées, comme le soulignera la journaliste).

C'est à ce moment que Pierre sort de l'arrière salle en courant comme convenu. Quelques secondes plus tard, le bar explose.

RENCONTRE AU SOMMET

Rentrer dans la soirée mondaine sans invitation, et sans habits ne va pas être simple. Pourtant cela pourrait bien être la destination des personnages après l'incident du bar. Rencontrer Olger Viallat relève presque du miracle, mais la scène présente son intérêt en terme de jeu. Il ne faut donc pas décourager les personnages.

L'hôtel Chrome est un établissement archi-moderne : les ouvriers sont des androïdes assez réalistes, le système de surveillance formidable, et les invités richissime. Tout le rez-de-chaussée est occupé par cette petite sauterie. La musique est tamisée, les convives coincés dans des costumes trop chers pour être sortis, et tout se déroule dans la convenance et la retenue. Il sera possible d'approcher Olger lorsque celui-ci ira se changer dans sa suite, au cours de la soirée. Fendre la foule, c'est s'exposer à être éconduit rapidement, car Olger ne peut pas cautionner les personnages en public. Toutefois, attirer l'attention peut suffire : il les fera retrouver plus tard (grâce à la balise de localisation de l'androïde-Simon, mais cela reste un secret) et la discussion aura lieu.

Quel que soit l'endroit, des gardes du corps ne sont jamais loin pour protéger le richissime entrepreneur.

La discussion est amicale, mais tendue. Il doit être évident qu'Olger n'est pas digne de confiance. Il lancera à plusieurs reprises des phrases du genre « *C'est épatant, vous êtes aussi jeunes qu'au millénaire dernier* » ou encore « *Avez-vous changé d'avis concernant notre affaire ?* ».

Dans tous les cas, Olger se rendra vite compte que les personnages ignorent réellement dans quoi ils sont impliqués (si nécessaire, il pourra écouter à distance les conversations grâce à l'androïde, pour s'en rendre compte).

Il comprend également qu'il doit changer de méthode pour parvenir à ses fins : les chercheurs qu'il connaissait (ceux de 70 ans et quelque, ceux qui ont inventé la machine à voyager dans le temps) ont forcément laissé des indices. Il finira par répondre aux questions que lui poseront les personnages (enfin celles qui l'arrangent) et pourra, par exemple, donner aux personnages les adresses de leurs domiciles.

N.B. : si les personnages ne souhaitent pas rencontrer Olger, ce sera lui qui va les retrouver, toujours grâce à l'androïde.

LES DOMICILES DES PERSONNAGES

Il y a donc au moins 2 domiciles différents : Simon d'un côté, Céline et Pierre de l'autre. En plus de cela, tous les autres personnages auront leur appartement propre.

Peu importe : chez Simon, ils découvrent une petite maison dans un quartier tranquille, mais qui a récemment brûlée (Simon y a mis le feu lui-même avant de mettre son plan à exécution). Rien n'est plus exploitable dans les ruines. Une enquête dans le voisinage confirme que le vieux chercheur est bien sorti précipitamment de chez lui l'avant-veille, et que l'incendie s'est déclaré peu après.

Chez Pierre et Céline par contre, c'est nettement plus intéressant : il s'agit d'un appartement au deuxième étage d'un immeuble qui en compte quatre. Il est assez vaste (cinq pièces, 105 m²), et la porte d'entrée a été fracturée. A l'intérieur, tout est sens dessus dessous : l'appartement a été manifestement fouillé (par des hommes de Viallat) : le linge est sorti des armoires, les matelas sont éventrés. Même les équipements électroniques ont été mis en pièce.

LA CLINIQUE

Si les personnages ne comprennent pas l'allusion, laissée intentionnellement par leurs alter ego, vous pouvez rajouter un acte d'achat d'une propriété dans le Vercors, bien caché au milieu des papiers. Mais la photo devrait suffire, si vous appuyez cette découverte.

Car c'est bien dans l'ancienne clinique que l'équipe de chercheurs a installé le second laboratoire. L'endroit plus calme était plus propice aux recherches, et il valait mieux doubler l'équipement devant la sensibilité de la découverte.

Reste à trouver un moyen d'aller jusque là. Toutes les options sont envisageables. La pire étant de demander de l'aide à Olger (dans ce cas, vous ne l'avez pas joué assez fourbe...).

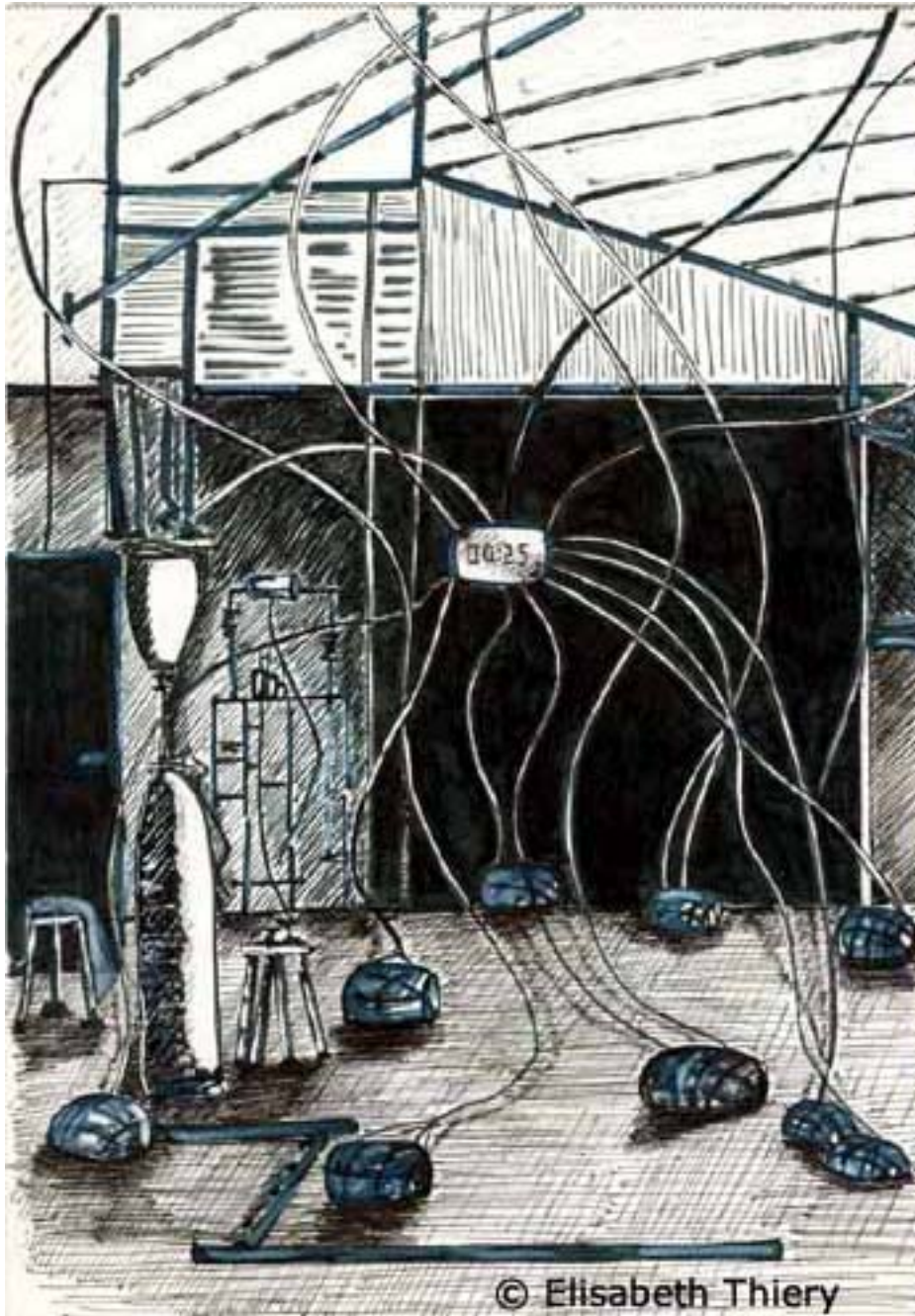
Peu importe d'ailleurs : l'androïde est toujours avec eux !

Le trajet se déroule bien. La tension se fait sentir : on espère approcher de la vérité, sans savoir ce que l'on va trouver. Le lieu est pareil à leurs souvenirs : abandonné, un peu sinistre.

Des travaux sont quand même repérables : une ligne à haute tension est raccordée directement au bâtiment, dont une aile a été presque blindée. Les autres parties sont laissées à l'abandon, si ce n'est quatre chambres et la cuisine, qui servaient régulièrement.

En entrant dans une des pièces, les personnages ont l'impression de revenir dans le passé : elle est exactement identique à celle dans laquelle ils sont apparus quelques jours avant.

On y trouve les mêmes cabines et le même appareillage complexe.



Difficile de croire qu'il reste ici un quelconque indice. Pourtant, il est là : invisible aux hommes de mains d'Olger, qui ne peuvent le comprendre. Bien en évidence sur un buffet, une simple photo représente le groupe d'amis. Sans aucune hésitation, la photo a bien été prise lors de ces vacances de 1995 : tout le groupe est réuni, devant la photo, souriant au soleil d'été devant la piscine. En arrière-plan, la vieille clinique. Sur le cadre, un simple post-it dit « **A vendre** ».



On y trouve également (et c'est plus inquiétant) le même système de petits paquets d'explosifs reliés grâce à de minces fils jusqu'à un système de détonateur, commandé par minuterie. Heureusement, ce dernier est désactivé (il s'agit du même dispositif de sécurité).

En plus de cela, une console d'ordinateur est active : sur l'écran, le visage d'un vieil homme apparaît (il présente de fortes similitudes avec Simon). Le symbole « Pause » apparaît en surimpression sur l'écran. Il suffit d'appuyer sur l'écran pour lancer la vidéo.

© Elisabeth Thiery



Céline Vinon

temporelle, et chaque particule ne peut exister qu'une fois à un moment donné.

Dès lors, l'idée d'un voyage temporel physique était interdite à l'humanité, mais d'autres possibilités existaient. En effet, après des essais dans nos deux laboratoires, nous avons vu qu'il était possible de ramener une particule à l'état dans lequel elle était à un instant donné.

Les essais avec un rat étaient éloquentes : le rat était remplacé par une version plus jeune de lui-même lorsque nous le faisons voyager de quelques semaines dans le passé. Quand nous

le faisons voyager ensuite quelques secondes en arrière, il reprenait sa forme adulte comme avant l'opération. Cela devenait rapidement évident : voyager dans le temps signifiait rapporter un objet, un animal ou un individu à l'exacte situation dans laquelle il était au

moment où on souhaitait se retrouver.

Cette découverte aurait pu apporter beaucoup de choses à l'humanité : réduire la faim dans le monde, assurer l'évolution des connaissances et bien d'autres choses. Mais elle pouvait également apporter le malheur, en assurant une espèce d'immortalité à celui qui s'en sert. Le danger était grand, et nos amis d'autrefois étaient devenus trop avides.

A ce moment, vous avez, sans aucun doute déjà reconstitué la suite : étant trop vieux, nous ne pouvions pas lutter longtemps, et nous n'avons pas pu assumer l'une ou l'autre des décisions à prendre. Nous sommes entrés nous-même dans notre machine : cela n'avait pas d'importance, notre temps était passé et nous avons eu des vies remplies. Il fallait passer la main, et qui pouvait mieux nous succéder que nous même ?

REVELATIONS

Tôt ou tard, les joueurs vont activer la vidéo, et bien leur en prendra : elle contient l'explication de toute cette histoire. Le vieil homme se met à parler. Il est évident qu'il n'est pas seul devant la caméra : les autres personnages (vieillis) sont également présents, mais restent muets.

« Si vous êtes parvenus jusqu'ici, c'est que notre triste plan a réussi. Nous sommes désolés de vous impliquer là-dedans, mais nous n'avons pas eu le choix.

Voilà dix ans, nous avons pris conscience de la nature linéaire du temps. Les particules que nous étudions ne laissaient aucun doute à ce sujet : il n'y a qu'une seule et unique trame



Nous sommes sincèrement désolés de vous avoir volé votre vie. Faites bon usage du temps qu'il vous reste. ».

La vidéo s'éteint alors. Les personnages ont la possibilité de la repasser indéfiniment. De plus, la console donne accès à toute la documentation sur la machine, dont un document simplifié, sorte de mode d'emploi rapide. Étonnamment, le programme de lancement est très peu complexe. Pierre a bien fait son travail.

ARRIVEE DE VIALLAT

Au moment où les personnages commencent à réfléchir pour trouver une solution, des bruits se font entendre à l'extérieur : plusieurs hélicoptères sont en approche. Les personnages vont peut-être commencer à se demander comment ils ont été retrouvés.

Quoi qu'il en soit, c'est ce moment que choisira l'androïde-Simon pour se démasquer. D'une cache à l'intérieur de son corps, il sort une arme qu'il pointe vers les personnages. Il est pourtant visible qu'il rechigne à s'en servir compte tenu de la quantité d'explosif disséminé. Rapidement, il altère son visage pour reprendre une expression lisse d'androïde. Si les personnages le demandent, il expliquera tout le stratagème, en montrant les visages de Mona et de Viallat (son commanditaire). Il faut noter que durant les phases de transformations, l'androïde est complètement vulnérable.

Il est probable que le conflit éclate bientôt. Gérer cet épisode comme dans un film : arrangez-vous pour que l'un ou l'autre des personnages soit gravement blessé, avant que l'androïde ne soit mis hors d'état.

Peu importe : Viallat est là avec ses hommes. Le siège du laboratoire peut commencer.

DECISIONS

Les personnages sont donc pris comme les rats de laboratoire qu'ils se révèlent être. Beaucoup de sentiments contradictoires doivent se jouer en eux : comprendre qu'on s'est servi d'eux n'est pas facile à accepter, même lorsqu'on est soi-même coupable de la manipulation...

La fin est laissée entièrement ouverte et jamais les joueurs n'ont eu un choix aussi difficile à faire.

Examinons tout de même trois solutions possibles :

1.- Les joueurs se rendent. Ce n'est pas un mal : tout le monde n'a pas le courage de résister et de défendre un idéal. Se rendre, c'est livrer la machine à Olger, qui l'acceptera avec grande joie. De plus, les personnages auront même la vie sauve, et se verront offrir des postes intéressants dans les industries de Viallat, une nouvelle identité, de l'argent, etc. Ce n'est pas la plus mauvaise des fins, mais c'est la moins héroïque.

2.- Les joueurs détruisent la machine. Ils ont plusieurs façons de s'y prendre, mais la meilleure et plus radicale est certainement d'utiliser les explosifs prévus à cet effet. Inutile de dire qu'ils perdront la vie dans l'explosion. Est-ce vraiment si grave ? Ils l'ont déjà perdue une fois. Certains ont perdu des amours, des enfants, des joies... Même s'ils lancent la minuterie avant de sortir, Viallat ne s'encombrera pas des personnages : ils ne savent rien, et la machine est définitivement perdue.

3.- Une troisième option présente l'avantage de l'ironie et de la vengeance : si les personnages ont bien compris la théorie du voyage dans le temps, ils devinent que s'ils utilisent la machine pour « se transporter » quelques jours en arrière, ce sont leurs alter ego plus âgés qui seront rappelés. S'ils mettent à exécution ce plan (en lançant éventuellement le compte à rebours des explosifs avant), la fin devient pathétique : les esprits des joueurs se dissolvent dans le temps, perdus à jamais. Les vieux chercheurs sortent des cabines, nus et effrayés. Suivant le moment du passé que les joueurs auront choisi, ils comprendront ou non en un clin d'œil ce qui s'est déroulé.

Et contempleront les dernières secondes qui s'égrènent sur le minuteur... à moins qu'ils ne prennent finalement la décision de se livrer, ou de faire exploser le laboratoire eux-mêmes... Ce sera vous, meneur, qui déciderez des actions de ces personnages-là. Le mieux sera sans doute de juger d'après les prestations de vos joueurs.

Quoi qu'il en soit, cette machine entrera dans les propriétés de Viallat ou sera détruite à jamais... Qui peut dire quelle alternative est la meilleure ?