

Play-back, ou la tragédie du THX-Chronos-31

One shot de Qui Revient de Loin pour *Lasers & Feelings* (<https://github.com/brunobord/lasers-et-sentiments/blob/master/lasers-et-sentiments.pdf>), joué en club en 3h, avec 3 PJ et 5 reboots.

Le concept

Jouer une boucle temporelle.

Adaptation des règles de Lasers & Feelings

Création

La fiche de perso (<http://qui.revient.de.loin.blog.free.fr/index.php?post/2014/Lasers-Feelings-feuille-perso-VF>) est adaptée à une génération aléatoire (6 possibilités à chaque fois, numérotées de 1 à 6).

À la création de personnage, pour créer du liant avec l'intrigue, faire choisir/tirer un historique :

1. Ton grand-père/concepteur a disparu à bord d'un vaisseau scientifique il y a très longtemps ;
2. Ta mère/conceptrice est morte en héros lors d'une tentative d'invasion de l'Essaim ;
3. Quelqu'un de très proche a déserté et s'adonnerait à la piraterie ;
4. Tu/un proche important as/a élaboré une thèse sur les inversions quantiques à proximité des singularités. Elle n'a jamais été prouvée et a été ridiculisée ;
5. Avant, tu étais récupérateur d'épaves, un métier très dangereux ;
6. Ton conjoint(e)/enfant a été tué(e) lors d'une attaque de pirates de l'espace.

Adapter le phrasé à la nature des PJ : androïde, clone, extraterrestre exotique...

Bonus de menace

Lorsqu'un PJ se confronte à la menace mortelle qu'il a décrit lors du pitch, il gagne 1 D gratuit (toujours max. 3 D).

Chaque échec ou divergence est l'occasion de remettre dans les pattes des PJ leur menace mortelle pour créer un sentiment d'inéluctabilité temporelle.

« Sentiment laser » et déjà vu

Lorsqu'un PJ tire les dés et obtient le score de sa statistique, il fait l'objet d'un sentiment de déjà vu ou perçoit des voix étouffées venant d'un autre continuum temporel dû aux boucles temporelles, et cela se traduit par le droit de poser une question au MJ.

Réussites de justesse, échecs, mort et reboots

Profiter au maximum des réussites à un prix et des échecs pour réintroduire la menace mortelle du PJ concerné ou provoquer sa mort (en prenant le temps de bien la décrire, c'est si rare en JDR...) et enclencher un reboot.

Demander aux PJ à partir de quel moment ils divergent (font quelque chose de nouveaux) pour faire une ellipse et reprendre le jeu quand les évènements changent.

À noter que les PJ peuvent forcer un reboot en se tuant volontairement, ou exécuter des séries de centaines de reboot pour acquérir une compétence ou être capable de construire un objet en moins de 3h (+ 1 D).

Le pitch

« Vous êtes à bord du GCS *Marauder* (*Galactic Confederation's Ship*), proche de l'hypergénérateur quand vous êtes soudainement traversés par une sphère de lumière et d'arc électrique en expansion » (façon *Terminator*). « Le vaisseau émerge en catastrophe dans le secteur GZ 221. Il est 18h52, Temps Universel » (à adapter à l'heure réelle de la partie).

Questionner les PJ pour déterminer un évènement énervant arrivant à l'un d'entre eux à ce moment-là.

« Les diverses analyses révèlent que le passage à proximité d'une supernova a causé une défaillance de l'hyperpropulseur et son émission de particules exotiques ionisées, heureusement sans danger, même si vous (les PJ) en avez reçu la plus forte dose. »

« L'hypergénérateur est réparable, cela prendra une demi-douzaine d'heures. Le secteur GZ 221 est vide de toute présence vivante mais est connu pour deux particularités : son trou noir et la légende qu'un « trésor » d'une valeur inestimable y a été perdu » (Question aux PJ ; quel était ce trésor ?).

(Faire un pause)

« 3h plus tard, le *Marauder* est déséquipé et chacun d'entre vous est bloqué dans un endroit différent du navire, affrontant un terrible danger. L'un d'entre vous est sur la passerelle. »

Questions :

- Qui est sur la passerelle ?
- Où êtes-vous bloqué et quel est ce danger mortel ? (bien le noter)

Puis, se tournant vers le PJ sur la passerelle, lui décrire :

« Flottant en apesanteur, tu vois l'espace étoilé au travers du cockpit, zébré par le passage d'une multitude de navires organiques chitineux, certains de la taille d'un béhémoth, venant de derrière votre vaisseau. C'est une flotte immense ! Des tirs partent de vos canons lasers, et d'un petit vaisseau plus loin devant toi, égratignant à peine l'Essaim. »

« Puis un grondement énorme tord les entrailles du *Marauder*, des fêlures constellent le plastacier du cockpit, et votre vaisseau implose sous la gravité du trou noir, réduit à une tête d'épingle de métal. »

« Votre dernière vision est le passage à travers vous une sphère de lumière et d'arcs électriques en expansion, l'horloge de bord affichant en chiffre sanglant le temps universel : 22h03... » (à adapter à l'heure réelle de la partie)

Reprendre la discussion par la fin du détail énervant et annoncer : « il est 18h52, Temps Universel et vous venez d'être traversés par une sphère de lumière et d'arc électrique en expansion, que faites-vous ? »

Annoncer : « À 22h03 (mettre une sonnerie de réveil ; à adapter à l'heure réelle de la partie), la boucle temporelle déchirera la trame du temps et tout sera détruit, vous aurez perdu » (ou alors ils sont bloqués pour l'éternité dans la même boucle d'évènements et deviennent fous).

Les PJ, y compris androïdes, se rappellent de ce qu'ils vivent à chaque boucle temporelle, mais ils ont les seuls.

Plus tard dans la partie, à chaque reboot, rattraper rapidement le temps réel et rappeler régulièrement l'heure qu'il est et le délai avant l'heure fatidique pour mettre la pression aux PJ.

L'envers du décor

Des pirates de l'espace (dont un proche d'un des PJ, devenu déserteur puis pirate ? Ceux qui ont causé la mort du conjoint/enfant d'un des PJ ?), alléchés par un signal qu'ils ont décodé, se rendent sur l'épave d'une ancienne station scientifique avec l'intention d'actionner une machine expérimentale pour inverser le cours du temps et faire revenir du temps le fameux trésor inestimable.

Ce qu'ils ignorent, c'est que ce signal est en fait l'œuvre de l'Essaim qui, de l'autre côté

du trou de ver, veut passer dans la galaxie des PJ. Sa première tentative a amené à la mutinerie du *THX-Chronos-31*, qui s'est placé sur le point d'équilibre au-dessus du trou noir pour l'étudier et créer la machine (confirmant la fameuse thèse d'un proche d'un des PJ ?). Une poignée des officiers prisonniers (dont le grand-père d'un es PJ ?) ont réussi à contrecarrer ce plan. Le *THX-Chronos-31* est désormais une épave vide qui garde les traces des combats qui ont lieu à bord, et quelques antiques Doryphore ayant survécus de ce côté-ci du trou de ver...

La conjonction de l'exposition aux particules exotiques ionisées de l'hypergénérateur, à la singularité et aux effets du générateur de courbure d'espace-temps sont la cause de la boucle temporelle.

Chronologie initiale (avant le 1^{er} reboot)

- Dans des temps immémoriaux, un « trésor » d'une valeur inestimable a disparu dans le secteur GZ 221 ;
- Il y a 90 ans, le vaisseau scientifique *THX-Chronos-31* subit une mutinerie et va étudier un étrange signal venant du trou noir du secteur GZ 221. Il devient un vaisseau fantôme suite à une invasion ratée de l'Essaim, peut-être contrecarrée par le grand-père d'un PJ ;
- L'Essaim, au travers du trou noir, influence des pirates de l'espace (dont potentiellement un proche d'un PJ) pour les amener à activer le générateur de courbure d'espace-temps expérimental du *THX-Chronos-31* ;
- Le GCS *Marauder* (*Galactic Confederation's Ship*) subit une avarie d'hyperpropulseur au voisinage d'une supernova, les membres de l'équipage les plus proches (les PJ) reçoivent une forte dose de particules exotiques ionisées, et le vaisseau sort d'hyperespace dans le secteur GZ 221. Un bourdonnement étrange est perçu ;
- Un des PJ rappelle la légende du trésor perdu de ce secteur ;
- Après avoir atteint l'épave du *THX-Chronos-31* en équilibre instable au-dessus du trou noir, les pirates l'explorent et finissent par activer le générateur de courbure d'espace-temps expérimental ;
- L'avant-garde de l'Essaim passe le trou de ver, les pirates réagissent puis envoient un Mayday du « vaisseau de commerce FWS *Impénitent* (*Free World's Ship*) signalant leurs avaries et l'invasion par l'Essaim ;
- Le GCS *Marauder* fait la jonction avec les pirates et tentent vainement de retenir la Ruche tandis que le FWS *Impénitent* essaient de s'enfuir pour alerter la Confédération ;
- Le GCS *Marauder* implose sous la gravité du trou noir, l'hyperpropulseur émet brièvement des particules exotiques ionisées ;
- Reboot 3 heures auparavant.

À noter :

- Le nombre de reboot (pour l'anecdote) ;

- Les lieux et menaces mortelles de chaque PJ ;
- Les liens de causalités des morts des PJ ;

Inspirations

- *Un jour sans fin* avec Bill Murray.
- *L'Histoire sans fin* épisode S04E06 de *Stargate*
https://fr.wikipedia.org/wiki/L'Histoire_sans_fin_%28Stargate%29
- *Cause & effect* de *Star Trek : next generation* S05E18
https://en.wikipedia.org/wiki/Cause_and_Effect_%28Star_Trek:_The_Next_Generation%29
- *Le Trou Noir* de Walt Disney https://fr.wikipedia.org/wiki/Le_Trou_noir
- *La Stratégie Ender* (les romans).

A imprimer et distribuer aux joueurs

Historique des personnages

1. Ton grand-père/concepteur a disparu à bord d'un vaisseau scientifique il y a très longtemps ;
2. Ta mère/conceptrice est morte en héros lors d'une tentative d'invasion de l'Essaim ;
3. Quelqu'un de très proche a déserté et s'adonnerait à la piraterie ;
4. Tu/un proche important as/a élaboré une thèse sur les inversions quantiques à proximité des singularités. Elle n'a jamais été prouvée et a été ridiculisée ;
5. Avant, tu étais récupérateur d'épaves, un métier très dangereux ;
6. Ton conjoint(e)/enfant a été tué(e) lors d'une attaque de pirates de l'espace.