

INTERCEPTOR

Sommaire

Note d'intention.....	3
A. Concept.....	3
B. Public cible.....	3
C. Objectifs	3
Cahier des charges.....	4
A. Ressources médias.....	4
B. Structure et navigation.....	4
C. Formes et degrés d'interactivités.....	5
D. Choix graphiques et d'interface.....	6
E. Choix techniques	6
Scénario.....	8
A. Prologue.....	8
B. Chapitre 1	8
C. Chapitre 2	8
D. Chapitre 3	8
E. Chapitre 4.....	8
F. Chapitre 5	9
G. Fins	9
Conclusion.....	10
Annexe – Texte complet.....	11
Prologue	11
Chapitre 1	13
Chapitre 2	18
Chapitre 3 – Edward.....	31
Chapitre 3 – Chad.....	40
Chapitre 4	49
Chapitre 5	61
Fins	72

Note d'intention

A. Concept

Notre projet permet à l'utilisateur d'incarner un membre d'équipage d'un vaisseau spatial en mission. Cependant, la mission tourne au désastre quand l'équipage entre en contact avec un parasite meurtrier.

Le jeu est un Visual Novel (histoire vidéoludique) : par conséquent, il s'agit d'une histoire interactive à fortes dimensions narrative, visuelle et auditive. Le joueur sera confronté à des choix cruciaux et à des types de gameplays différents.

B. Public cible

Le public ciblé par notre jeu est constitué de lecteurs et/ou de joueurs habitués aux Role Play Games. Nous visons un public de minimum 16 ans (en suivant la réglementation PEGI), car le jeu peut proposer des thèmes et images potentiellement angoissants ou choquants. Il y a donc des trigger warnings (traumavertissements) au début du jeu pour avertir le public. Le public visé est donc principalement habitué ou familier des situations angoissantes ou d'horreur.

Comme nous visons un public disparate (lecteurs et joueurs), nous chercherons à instaurer un équilibre entre des aspects plus narratifs, et des aspects plus vidéoludiques.

C. Objectifs

L'objectif de ce jeu est de réussir à emmener le lecteur/joueur dans un univers fictif et qu'il se prenne au jeu. Le but est de divertir et d'apporter une expérience vidéoludique, narrative et interactive.

Pour le joueur, l'objectif est de réussir à terminer l'histoire (si possible dans une bonne fin) et de passer un moment agréable et divertissant.

Le but est également d'amener des questionnements sur le fond de l'histoire et sur le background de l'univers. Nous aimerions éventuellement susciter des questionnements et des réflexions sur les comportements humains en situation de crise.

Finalement, nous cherchons à susciter différentes émotions chez le joueur/lecteur, comme l'angoisse, la peur, le stress, le soulagement, le plaisir de jouer... Il est important que le joueur/lecteur puisse développer un fort attachement émotionnel à l'histoire, aux personnages, au background, etc.

Cahier des charges

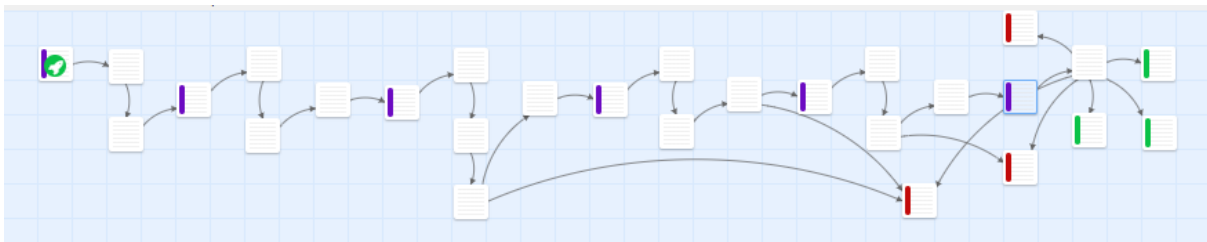
A. Ressources médias

Un Visual Novel est la plupart du temps construit selon la logique sprite-background. Le background est une image d'arrière-plan - nous avons ici sélectionné huit backgrounds. Un sprite est une image de premier plan - donc au-dessus du background - qui représente un personnage avec une posture et une expression donnée. Pour les personnages nous avons cinq sprites, qui possèdent chacun six expressions différentes.

Nous avons choisi de proposer une ambiance sonore qui se constitue tant de morceaux musicaux d'ambiance que de bruitages (alertes, soupirs, rires, cris...). Notre ambiance musicale repose principalement sur des morceaux instrumentaux, avec une préférence pour les œuvres de Hans Zimmer (bande originale du film Interstellar). Les bruitages sont utilisés pour étoffer les réactions et les expressions des personnages, pour insister sur l'état de notre personnage, ou bien encore à des fins narratives.

L'utilisation de vidéos reste minimaliste : on a une boucle vidéo de quelques secondes sur l'écran titre (espace étoilé). Cette boucle a pour objectif d'instaurer dès l'écran d'accueil une ambiance spatiale et inquiétante.

B. Structure et navigation

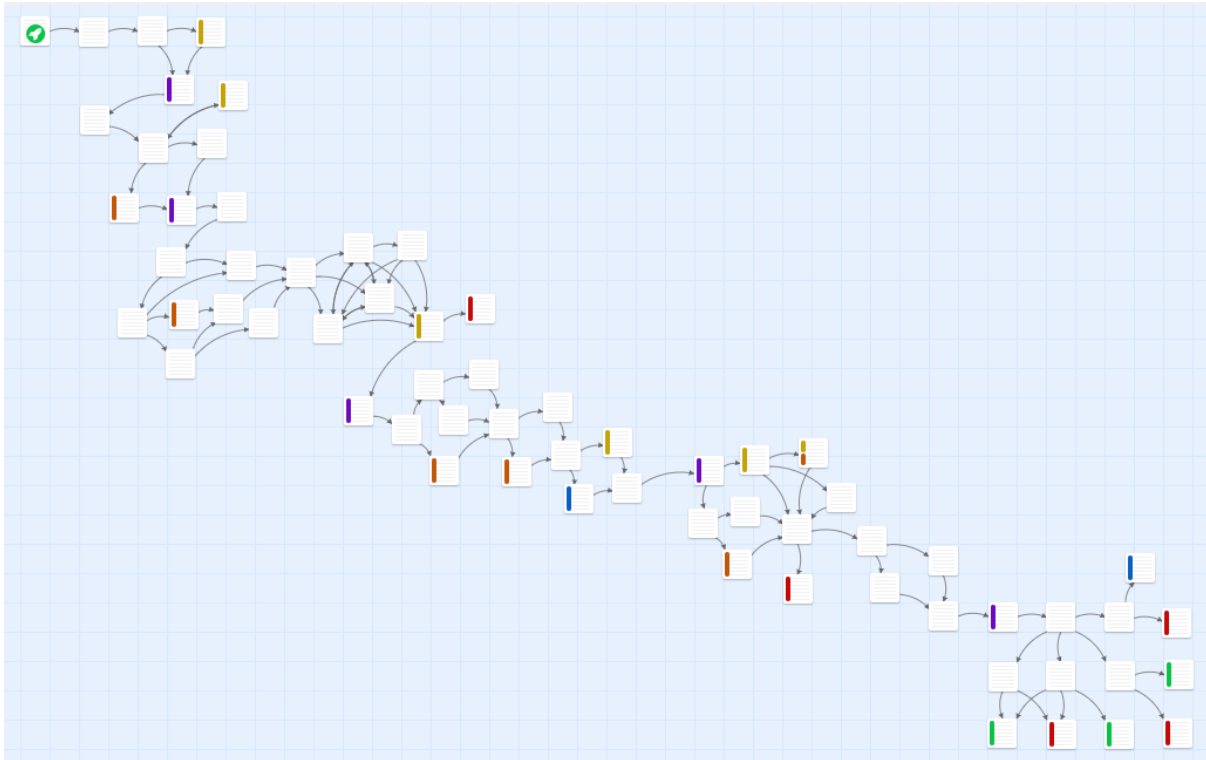


La structure est organisée en un prologue ainsi que 5 chapitres, marqués par les balises violettes. Chaque chapitre de l'histoire tourne principalement autour d'un Personnage Non Joueur (PNJ), et se conclut avec la mort de ce même personnage.

L'histoire possède 9 fins différentes, dont trois fins positives (balises vertes), cinq fins négatives (balises rouges), et une fin neutre (deuxième balise bleue). Deux des fins sont accessibles avant le dernier chapitre, ce qui ouvre la possibilité de finir le jeu de manière prématurée et inattendue.

Il y a également deux quêtes secondaires, repérables par les balises jaunes, ainsi que la première balise bleue, qui maximisent les chances de terminer le jeu dans une fin positive.

La culpabilité est une donnée quantifiable dans le jeu, et les interactions pouvant influencer sur la valeur de cette variable sont balisées en orange dans la structure. Cette donnée influe sur les comportements généraux des PNJ, ainsi que sur le déroulement de l'histoire.



La navigation classique dans un visual novel s'effectue à la souris, et ne nécessite pas d'autre touche. L'utilisateur clique pour passer à la ligne de dialogue suivante. Il a également accès à un historique. Les choix s'effectuent en cliquant sur l'action que l'on souhaite faire parmi les propositions. Nous avons également prévu quelques moments de point'n'click dans le gameplay.

C. Formes et degrés d'interactivités

L'interactivité au sein de notre projet se fait majoritairement par la présence des choix, qui influent considérablement sur l'histoire proposée au joueur/lecteur. En effet, celui-ci va être amené à plusieurs reprises à choisir parmi deux propositions ou plus. Ces choix changent également ses interactions possibles avec les PNJ, et la façon dont ceux-ci le perçoivent.

Plusieurs choix sont limités dans le temps : ils nécessitent donc une réactivité supplémentaire de la part du joueur/lecteur. De plus, ces choix sont associés à des chemins de dialogue et choisir trop de mauvaises réponses peut avoir des conséquences dramatiques pour la suite de l'histoire.

Les choix sont essentiels dans la réalisation des quêtes secondaires.

Nous avons également choisi de proposer plusieurs phases d'un gameplay orienté point'n'click : ce type de gameplay est à la frontière entre interaction et manipulation car il stoppe l'action narrative pour permettre au joueur/lecteur de fouiller à l'aide de sa souris une ou plusieurs pièces. Le point'n'click est ici utilisé à des fins de narration - quêtes secondaires - et de développement - interactions avec les personnages. Cette dynamique de gameplay nous permet également de présenter au joueur/lecteur des éléments de background narratif (lore).

D. Choix graphiques et d'interface

La charte graphique de notre projet est principalement constituée de couleurs froides et sombres, afin d'accentuer l'ambiance stressante et horrifique. En effet, les couleurs froides sont plus propices à ce genre d'univers et d'ambiances. L'action prend place dans un vaisseau spatial, un milieu naturellement froid et austère, peu propice au développement d'une ambiance chaleureuse et rassurante.

Des filtres colorés ont été appliqués sur l'ensemble des décors, afin de les assombrir, et de maintenir une cohérence visuelle la plus marquée possible. Les sprites ont également tous été assombris, afin de ne pas dénoter sur les décors.

Les sprites ont été réalisés à l'aide d'un logiciel indépendant nommé Mannequin, qui permet la réalisation très poussée de sprites orientés Visual Novel. Chaque PNJ possède six sprites, chacun avec une expression différente. Nous avons choisi de représenter la colère, la peine, la joie, la suspicion, ainsi que l'étonnement en plus de l'expression neutre (expression par défaut.) Ces expressions nous ont paru être les plus adaptées à notre projet. Il s'agit en effet, avec la gêne, des expressions les plus couramment utilisées dans des Visual Novel. Une expression gênée, plus facilement exploitée dans des contextes romantiques, ne convenait pas à la direction donnée à notre projet. Les sprites sont coupés à mi-cuisse environ : c'est la position classique et optimale d'un sprite dans un Visual Novel, car elle permet de bien distinguer les mouvements du haut du corps (mains, bras, torsion du torse etc.) ainsi que les expressions du visage. Les émotions sont également associées à des postures différentes, qui appuient le sentiment transmis par le personnage.

Les expressions neutres sont utilisées lors des scènes qui n'ont pas de charge émotionnelle particulière. Les autres expressions sont utilisées à des moments précis de l'intrigue, en fonction du chapitre, et de l'interaction avec le PNJ. Les différents choix du joueur/lecteur peuvent également influencer sur l'expression du PNJ à un moment donné.

Le jeu est en 2D, et il s'agit d'une succession d'images, et de calques qui sont placés les uns sur les autres. Il n'y a pas de dimension animée dans notre projet.

L'interface que nous souhaitons utiliser est la plus minimaliste possible. On affiche les dialogues et le texte dans un bandeau en bas de l'écran. Pour les choix, les différentes possibilités sont réunies dans un menu, qui s'affiche sur la dernière page visionnée.

Nous allons également ajouter sur le côté de l'écran une barre de progression qui symbolise la confiance de l'équipage, et qui est directement liée à la variable de culpabilité. Cette barre de confiance change de couleur à mesure qu'elle diminue, et s'assombrit. Elle passe de bleu à noir, afin de rester dans le thème global et de ne pas détoner par rapport à la charte graphique.

E. Choix techniques

Les deux structurations du Visual Novel ont été réalisées sur Twine, afin d'avoir une vue d'ensemble de la complexité et de l'architecture du projet. Twine a ici été utilisé uniquement comme outil de scénarisation, et nous ne nous sommes servis que des possibilités de base (variables, chemins). L'utilisation que nous avons faite de Twine est loin d'être exhaustive, et nous n'avons pas du tout utilisé toutes les possibilités à notre disposition, puisqu'il s'agit d'un travail temporaire et qui n'est pas destiné au joueur/lecteur.

Pour l'application des différents filtres et des recadrages des sprites ainsi que des backgrounds, nous avons utilisé Inkscape et Gimp, afin de modifier les images. Les sprites ont quant à eux été réalisés à l'aide de Mannequin, un logiciel indépendant trouvé sur itch.io, particulièrement adapté à la réalisation de sprites.

La version finale du projet est codée sur Ren'Py, un moteur de jeux dédié au Visual Novel, qui permet l'intégration de scripts Python et offre ainsi de très nombreuses possibilités de développement et

d'implémentations. En effet, Ren'Py offre des gameplay très différents, certains très éloignés de ce que l'on associe classiquement à un Visual Novel : on peut construire du point'n'click, du combat au tour par tour, des minimap interactives, des inventaires, ou bien même de la 3D isométrique... Nous utilisons toutefois Ren'Py dans ses possibilités les plus communes.

Le jeu fini sera exporté sous forme de fichier exécutable et au format web également. Le format web est toutefois plus lent et n'offre pas les mêmes possibilités.

Scénario

La structure du Visual Novel se compose d'un prologue, et de cinq chapitres, ainsi que de neuf fins différentes. Le découpage des chapitres est effectué en fonction des morts des différents PNJ. Chaque chapitre est plutôt centré sur un PNJ différent.

Le texte intégral est disponible en annexe.

A. Prologue

Le prologue commence par la transmission d'un rapport expliquant les derniers événements. Ainsi, le joueur dispose d'un minimum de contexte pour comprendre le jeu, et pour pouvoir effectuer ses premiers choix. Le prologue se termine sur le déclenchement d'une alerte.

B. Chapitre 1

Le chapitre 1 commence par la découverte du premier corps, celui d'un des mécaniciens du vaisseau. Après une série de dialogues visant à présenter les PNJ, le joueur échange ensuite avec Ezra, la capitaine, sur l'étrange maladie qui se propage à bord et sur la façon dont elle pourrait se propager. Le chapitre 1 se termine sur la fin de la discussion avec Ezra.

C. Chapitre 2

Le lendemain matin, le joueur et les autres personnages découvrent une lettre dans le mess, laissée par Ezra. Sa lecture est déterminante : Ezra est morte, et elle nomme le joueur capitaine de l'Intercepteur. Il faut ensuite s'occuper du corps d'Ezra : les décisions du joueur sont ici primordiales car elles déterminent une grande partie de la suite de l'histoire. La suite du chapitre consiste en une scène de *point n click* qui permet d'exposer le lore des PNJ, avant que le joueur ne retourne dans sa cabine.

D. Chapitre 3

Le troisième chapitre est divisé en deux parties. Selon les choix faits précédemment, ce n'est pas le même équipier qui est mort. Il y a donc une version où Chad, le cuisinier, est encore en vie, et une autre où c'est Edward, le médecin. Les scènes et les différentes interactions avec le personnage encore en vie sont très similaires, malgré quelques détails adaptés à chacun, et une implémentation adaptée à chaque version.

Au début du chapitre, on se rend compte de la mort d'un des équipiers, et après avoir explicité les théories et la chaîne de contamination, le PNJ contaminé est isolé. Il réussit à s'enfuir, et le reste de l'équipage part à sa recherche. Les principaux choix ici sont utiles pour des quêtes secondaires, qui optimisent les chances de victoire.

E. Chapitre 4

Le chapitre 4 a un début plus mouvementé que les chapitres précédents, car le joueur et les personnages survivants sont à la recherche du personnage contaminé (Chad ou Edward). Le corps est finalement trouvé dans un couloir et Alicia, désormais extrêmement fragile, se précipite sur le cadavre et avoue de façon frontale son implication dans la fuite du mort. Alicia est alors contaminée. Si la quête des

communications est enclenchée, le joueur a possibilité de la continuer via un échange avec Vlad, où il lui demande les outils nécessaires à la réparation des communications. Cette interaction est genrée : si le joueur est féminin, il n'obtient pas immédiatement les outils et peut soit abandonner, soit les voler.

Le chapitre 4 est le premier chapitre où sont introduits des choix limités dans le temps, cruciaux pour l'intrigue. Cette première série de choix est entre Vlad et le joueur, à propos de la situation à bord du vaisseau. Il y a ensuite une autre série de choix limités dans le temps avec Alicia. Ces choix sont "binaires" : ils conduisent à une bonne ou à une mauvaise interaction. En fonction du nombre de bonnes interactions, on peut incrémenter la valeur de la variable culpabilité de façon conséquente et atteindre une des neuf fins (en l'occurrence, une mauvaise fin).

Le chapitre se conclut sur la discussion avec Alicia.

F. Chapitre 5

Le cinquième chapitre commence avec la disparition, et la mort, d'Alicia. Selon les choix faits, le joueur sait, ou ne sait pas, qui est contaminé. Soit lui, soit Vlad, le dernier PNJ restant. Le joueur se retrouve donc dans un face à face final avec Vlad. Pour s'en sortir, il doit prendre les bons choix, en temps limité. Le joueur peut se retrouver dans quatre situations différentes. Soit il a pris un choix, et il s'y est conformé, soit il n'a pas su se décider, et se retrouve donc dans la voie restante. En fonction de ses décisions précédentes, ainsi que du hasard, le joueur accède à une fin.

G. Fins

Le Visual Novel dispose de neuf fins différentes. Parmi ces fins, il y a une fin neutre, trois bonnes fins, et cinq mauvaises fins.

Les fins sont atteintes en fonction des différents choix effectués durant le jeu. Sept des fins ne peuvent être atteintes qu'à partir du dernier chapitre. Les deux dernières peuvent cependant être atteintes plus tôt, mettant fin au jeu de manière prématurée.

Si le joueur a accompli une, ou même les deux quêtes secondaires, il peut atteindre une bonne fin malgré sa contamination. Cependant, si le joueur n'a réalisé aucune quête, et a pris trop de mauvaises décisions, il peut également perdre, même en étant encore en vie.

Quelle que soit la fin, le joueur est redirigé vers l'écran d'accueil, et peut donc recommencer une partie s'il souhaite explorer différentes options.

Conclusion

Solenne

Travailler sur ce projet a été une expérience très agréable ! J'ai pu construire et rédiger de A à Z une histoire complexe, à embranchements, tout en lui donnant une vraie dimension visuelle et sonore. Une vraie nouveauté pour moi a été d'écrire sur un long projet à plusieurs mains. Là-dessus, je suis vraiment contente d'avoir travaillé avec Marine, nos styles et nos points de vue sur le développement d'histoire ou de personnages étant concordants.

Écrivant très souvent des textes dramatiques voire horribles, j'étais en terrain connu avec le genre donné à notre projet.

Ce qui m'a plu était également de travailler les visuels ! J'ai pu me (re)faire la main sur GIMP et Inkscape principalement, ce qui m'a permis de parfaire ma connaissance de ces logiciels. J'ai vraiment apprécié le projet (et plus globalement, l'UV dans son entièreté) et j'ai vraiment ressenti la satisfaction très agréable d'avoir réussi à mener à bien un projet de longue haleine et que je trouve ambitieux.

Je connaissais déjà Ren'Py, que j'avais déjà utilisé pour des projets personnels de VN, et ça m'a fait très plaisir de pouvoir l'utiliser pour SI28 : j'ai pu me perfectionner dessus, découvrir de nouvelles fonctionnalités et apprendre à en maîtriser d'autres. La réalisation de ce projet me donne vraiment envie de concrétiser d'autres projets de Visual Novels.

Marine

Ce projet était, pour moi, un gros challenge personnel, puisque totalement différent de mes zones de confort habituelles. Je savais que je n'aurais aucune difficulté à travailler avec Solenne, car nous avons déjà effectué plusieurs projets ensemble, mais le thème, ainsi que le contexte, étaient assez nouveaux. Je suis cependant très contente d'avoir réussi à le mener à bout, et de m'être investie autant dans ce projet. J'ai également trouvé que c'était un bon moyen de mettre de côté les autres projets du semestre, plus scolaires.

Une chose qui nous a bien aidées sur ce projet, c'est la facilité que nous avons eu à partager nos idées, à nous mettre d'accord sur la plupart des points, et à travailler ensemble.

J'ai également pu découvrir Ren'py, que je n'avais jamais utilisé avant, et que j'ai beaucoup apprécié. Même si j'ai eu au début un peu de mal à me faire aux conventions d'écriture et différentes règles de rédaction, au final j'ai trouvé ça agréable d'avoir des règles strictes à suivre, et de ne pas avoir à me questionner cinq minutes sur l'utilisation d'un tiret quadratin ou semi-quadratin.

Au global, j'ai vraiment aimé réaliser ce projet. J'ai la satisfaction de voir ce Visual Novel fini, alors qu'il y a quelques mois à peine, ce n'était qu'une idée lancée au hasard. Voir que nous avons réussi à mener à bien un projet de cette envergure est très encourageant, et me motive à recommencer.

Annexe – Texte complet

Prologue

label rapport:

mc “Intercepteur à Centre de Contrôle.”

“...”

mc “Intercepteur à Centre de Contrôle.”

mc “Vous me recevez ?”

“Le poste de communications crachote un peu. C’est un son qui rythme mon quotidien depuis un bon moment, maintenant.”

“Comme d’habitude, la pièce est plongée dans une ambiance sombre et froide, à laquelle j’ai dû apprendre à m’acclimater.”

“Je me questionne de plus en plus sur l’utilité de mes actions. Sur l’importance de ces rapports que je livre régulièrement. Je n’ai jamais de réponse.”

“Peut-être bien qu’il n’y a personne pour m’écouter, là-bas, sur Terre...”

“Mais c’est la procédure.”

mc “Rapport du 11 juillet, année numéro 3. Nous sommes encore sept équipiers actifs, et nous avons huit autres équipiers en cryostase. Nos niveaux de carburant, d’oxygène et de nourriture sont bons, et nous maintenons le cap initial.”

mc “La mission a pris du retard suite à de mystérieuses disparitions. Ce retard est pour le moment estimé à huit mois, mais pourrait être en réalité bien plus long.”

mc “Nous déplorons neuf morts dans nos rangs.”

mc “En l’absence de réponse ou de prise de décision, nous nous retrouvons dans l’obligation d’agir par nous-mêmes afin d’empêcher des morts supplémentaires.”

mc “Quel qu’en soit le prix.”

mc “Nous gardons espoir d’obtenir un jour une réponse à nos sollicitations, et-”

“C’est le son strident et agressif de l’alarme du vaisseau qui m’interrompt en pleine transmission. C’est vraiment pas le moment...Mais je vais devoir y aller”

menu:

“Y aller directement”:

jump non_ordi

“Eteindre l’ordinateur”:

jump ordi

label non_ordi:

“Dès que l’alerte retentit, je quitte précipitamment mon poste.”

jump corps_1

label ordi:

“Je prends le temps d’éteindre mon ordinateur, puis je quitte mon poste.”

bonus_com=1

jump corps_1

label corps_1

“En sortant de la pièce, je tombe immédiatement sur Alicia. Elle a l’air inquiète.”

a “Il y en a eu un autre...”

mc “Où ça ?”

a “Au mess, allons-y.”

“Nous nous rendons ensemble au mess, où tout le reste de l’équipage est déjà rassemblé.”

“Ezra, notre capitaine, a déjà pris les choses en main, et s’occupe de rassurer tout le monde.”

“Edward s’occupe déjà du corps, et le recouvre d’un drap blanc.”

mc “Qui, cette fois ?”

e “Un des mécanos, Alex.”

“Je ne le connaissais pas beaucoup, mais Vlad l’aimait bien, ce qui est suffisamment rare pour être souligné.”

v “C’est quand même bizarre cette histoire...”

“Encore une fois, il pense que tout est de la faute des autres.”

mc “On fait quoi maintenant, Capitaine ?”

jump reunion

Chapitre 1

label reunion:

“Une fois que Chad et Edward se sont occupés du corps, nous nous asseyons tous autour de la table.”

“Personne n’ose parler pendant un instant et le silence se fait pesant.”

e “Je sais que vous êtes tous inquiets à cause des récents événements, et je ne peux pas vous en vouloir..”

e “Nous faisons face à la plus grande crise que nous ayons jamais affrontée, et je ne veux pas vous mentir juste pour vous rassurer.”

e “Le mensonge n’est pas la solution.”

v “Si le mensonge n’est pas la solution alors pourquoi le coupable ne se dénonce pas ?!”

v “Vous croyez quand même pas que c’est un monstre de l’espace ? On est pas dans un film, c’est la vraie vie là, réveillez vous !”

“Connaissant Vlad, ce genre de remarque ne m’étonne même plus.”

a “Arrête avec ça, Vlad ! Si on commence à tous se soupçonner les uns les autres on est pas sortis !”

v “Qu’est ce qu’elle me veut cette bonne femme ?! C’est un miracle qu’on soit encore en vie avec elle aux commandes !”

mc “Vlad, on est tous désolés pour Alex mais la mort de ton équipier justifie pas ta violence envers Alicia. Excuse-toi *{i}* tout de suite *{/i}*.”

if (\$ gender == “F”):

v “Ah non, la ramène pas avec ta solidarité féminine, t’es infoutue de faire ton job de toute façon, regarde l’état de nos communications !”

else:

v “Quoi ? C’est vrai en plus !”

a “Laisse tomber, tu sais comment il est...”

c “Bon les enfants, on se calme !”

ed “Si même Chad s’y met, on est foutus...”

e “BON ! VOUS ALLEZ M’ECOUTER MAINTENANT OUI !!!!”

“ Silence de mort.”

“ Personne n’est assez courageux - ou tout simplement inconscient - pour oser affronter la colère de notre bien-aimée capitaine.”

“ Ezra se racle la gorge, puis reprend.”

e “Bien, maintenant que vous êtes plus calmes, on va pouvoir commencer.”

e “J’ai beaucoup réfléchi à ce qui nous arrive en ce moment, et je pense avoir une théorie qui tient la route.”

e “Ca me semble évident qu’aucun d’entre nous n’est responsable de ces morts.”

v “Pfff !”

ed “C’est vrai qu’il n’y avait aucun signe de blessures externes, et ça ne ressemble pas à un poison. On est face à quelque chose de tout à fait singulier, et de très stimulant.”

“Moment de silence, tout le monde dévisage Edward.”

“Il finit par s’en rendre compte et hausse les épaules, visiblement peu perturbé.”

ed “Vous vous rendez quand même compte qu’on vit un moment {i}historique{/i} !”

ed “Nous sommes peut-être au cœur d’une avancée scientifique sans précédent ! Une preuve de vie extraterrestre !”

c “On n’a aucune preuve de toute façon...”

v “Si j’étais toi, je me la ramènerais pas.”

“Alors que Chad s’apprête à répondre, Ezra se racle bruyamment la gorge :”

e “Je pense que nous allons en rester là pour aujourd’hui. De toute façon, ce n’est pas en se disputant comme ça qu’on va arriver à quelque chose. Je vous libère, prenez soin de vous et faites attention.”

“Tout le monde quitte peu à peu le mess. Alors que je m’apprête à faire de même, Ezra me hèle d’un discret geste de la main.”

e “[name], viens avec moi.”

e “Il faut qu’on parle.”

jump entree_chambre

label entree_chambre:

“Je suis Ezra jusqu’à sa cabine, en me demandant ce qu’elle veut me dire.”

e “Entre, assieds-toi.”

e “Je n’ai pas voulu rentrer dans les détails plus tôt, pour ne pas paniquer tout le monde.”

mc “Pourquoi m’en parler à moi dans ce cas?”

e “Parce qu’il faut bien que quelqu’un soit au courant.”

e “Je pense avoir compris le mécanisme de diffusion de cette espèce de maladie qui nous tue.”

e “Mais si j’ai raison...”

mc “De quoi est-ce que tu parles ?”

e “Tu le sauras bien assez tôt.”

“J’ai peur de ne pas avoir compris, mais je n’insiste pas, je vois bien que ça la dérange.”

e “J’ai remarqué une étrange coïncidence, un genre de réaction en chaîne.”

mc “Comment ça une réaction en chaîne ? Tu veux dire une contamination ?”

e “Quelque chose dans le genre. Tous ceux qui sont morts étaient les premiers sur les lieux.”

mc “Tu veux dire la personne qui a découvert le corps?”

e “Exactement, celui qui a donné l’alerte a toujours été le suivant à mourir.”

“Un silence s’installe alors que je réfléchis à cette théorie.”

“Plus j’y pense, moins ça me paraît délirant.”

mc "Ça me semble cohérent. Mais dans ce cas, qui... ?"

“...”

“Ezra ne répond pas.”

“Finalement, pour échapper au silence qui devient de plus en plus pesant, je me prends à observer la décoration de la cabine.”

\$passage = 0

jump chambre_ezra

label chambre_ezra:

if (passage <2):

 #jump vers différents labels

else:

 jump sortie_chambre

label cle_USB:

e “Ah oui! Tu fais bien de m’y faire penser, j’allais oublier.”

e “C’est le manuel des communications, je voulais te la donner mais j’ai pas trouvé le bon moment.”

e “Prends- la, ça pourra sûrement t’aider.”

“Je récupère la clé USB et la mets dans la poche de ma veste.”

mc “Merci, on verra ce que j’arrive à en faire.”

e “Si t’y arrives...”

“Malgré le ton sérieux d’Ezra, je choisis de prendre ça comme une blague.”

\$communication = 1

jump sortie_chambre

label photo:

“Je remarque une photo qui traîne sur le bureau. On y voit clairement Ezra en plein milieu, souriante, entourée d’un groupe de gens que je ne connais pas.”

mc “Des amis ?”

“Ezra suit mon regard, et hausse vaguement les épaules, l’air peu concernée.”

e “Ils l’ont été, oui.”

“Son ton me surprend, il est froid et détaché. C’est loin de l’Ezra que je connais, et je choisis de ne pas insister.”

\$passages += 1

jump chambre_ezra

label medaille:

mc “De quand ça date? Je savais pas que tu avais fait des compétitions.”

e “Tu ne me crois pas assez intelligente pour ?”

“Un tel comportement de sa part m’étonne, elle n’est pas aussi immature d’habitude.”

mc “Bien sûr que si, ça m’étonne même de ne pas en voir plus.”

e “Je suis partie dans l’espace avant d’avoir pu.”

mc “Et tu ne regrettes pas?”

e “Pourquoi je regretterai?”

“Effectivement, ma question n’est pas très pertinente.”

\$passages += 1

jump chambre_ezra

label livre:

“Ezra attrape le livre et le feuillette rapidement, comme pour se le remettre en mémoire.”

e “Ah, oui!”

mc “Je croyais que c’était ton livre préféré, tu ne t’en souviens plus?”

“Elle balaye la remarque d’un geste de la main.”

e “Ca arrive à tout le monde d’avoir des trous de mémoire.”

mc “De ta part c’est étonnant.”

“Ezra hausse les épaules et repose le livre à sa place.”

\$passages += 1

jump chambre_ezra

label sortie_chambre:

e “Tu devrais y aller maintenant, pense à fermer la porte en sortant.”

menu:

“Fermer la porte”:

jump porte_fermee

“Laisser la porte ouverte”:

jump porte_ouverte

label porte_fermee:

“Je ferme la porte derrière moi et rejoins ma cabine.”

\$culpabilite += 1

jump lettre

label porte_ouverte:

e “La porte !”

“J’entends le bruit de la porte qui claque dans mon dos.”

jump lettre

Chapitre 2

label lettre:

“Je me réveille en sursaut en entendant des coups sur la porte de ma cabine.”

“Les ignorant, j’essaie de me rendormir en grommelant au passage.”

ed “[name] réveille toi !”

“Je ne réagis toujours pas.”

ed “Debout ! C’est important.”

“Je finis par me lever, et m’habille machinalement avant de rejoindre Edward.”

mc “Qu’est ce qu’il se passe encore ?”

ed “Je sais pas trop, on m’a juste dit d’aller te réveiller rapidement.”

mc “Pas une mauvaise nouvelle j’espère...”

ed “On l’espère tous.”

“Nous nous rendons ensemble au mess, où Vlad Alicia et Chad semblent nous attendre.”

v “Ah bah t’en as mis du temps, on t’attendait...”

mc “Vous m’attendiez ? Pour quelle raison ?”

“ Chad me montre une enveloppe posée sur la table.”

a “J’ai trouvé ça ce matin en me levant. Ca avait l’air important, je voulais pas l’ouvrir sans vous.”

a “En plus c’est l’écriture d’Ezra.”

c “On a bien essayé d’aller la chercher, mais sa cabine est verrouillée et elle ne répond pas.”

“J’ai encore en mémoire notre discussion d’hier. Si c’est bien elle qui a laissé cette lettre...”

mc “Ouvre-la.”

mc “Immédiatement.”

“Chad me regarde avec hésitation, et Vlad lève les yeux au ciel.”

mc “Au moins comme ça on saura ce qu’il se passe.”

“Chad acquiesce, ouvre l’enveloppe, prend la lettre, et commence à la lire.”

c “Chers amis.”

c “Malgré tout le courage que j’ai pu rassembler, j’ai peur d’être arrivée à ma limite.”

c “Entretenir l’espoir est une tâche délicate, et je sais que ces mots toucheront durement la plupart d’entre vous.”

“Je remarque le regard insistant et quelque peu moralisateur d’Edward sur Vlad, qui l’ignore avec application.”

c “Cependant, je ne veux pas vous cacher la vérité. Je sais que je suis la prochaine.”

c “Mon serment de Capitaine m’a offert certains droits, mais aussi des devoirs.”

c “Le premier d’entre eux est de veiller à l’intégrité de mon équipage, malgré ce qu’on a déjà traversé tous ensemble.”

c “C’est pour cette raison que je vous demande de respecter ma décision.”

“J’ai peur de voir où elle veut en venir.”

“Et visiblement, tout le monde partage mon sentiment.”

c “Ne cherchez pas à rentrer dans ma cabine. Si j’ai raison, cela pourrait vous sauver la vie.”

c “Malgré mon départ, je ne veux pas vous laisser démunis face à cette épreuve qui vous attend.”

c “C’est pourquoi je nomme [name] Capitaine de l’Intercepteur.”

“Ca par contre je m’y attendais absolument pas. Et les autres non plus.”

if (\$ gender == “F”):

v “C’est une blague.”

ed “J’en doute. Et de toute façon c’est pas le moment.”

v “Nan mais attends déjà une femme capitaine c’était pas sérieux. Mais DEUX ? Vous voulez vraiment pas qu’on s’en sorte en fait !”

c “Sans Ezra on serait plus là, alors arrête avec tes remarques inutiles.”

a “[name] fera une très bonne Capitaine, j’en suis sûre.”

v “Evidemment, tu vas pas dire le contraire...”

mc “Vlad ça suffit.”

“Étonnement, Vlad obéit, même si ça lui coûte visiblement beaucoup.”

else:

v “Ah bah enfin une bonne décision.”

a “Comment tu peux dire ça ? Encore plus maintenant !”

“Vlad hausse les épaules sans répondre.”

mc “C’est pas le moment de se disputer. On doit rester soudés.

“Une fois que le silence est revenu, Chad reprend sa lecture.”

c “Je sais que [name] saura réussir là où j’ai échoué, et vous ramènera en vie sur Terre.”

“Un silence glacial s’installe, alors que nous prenons conscience de la situation.”

c “Je suis consciente du poids que je pose sur vos épaules. En particulier sur les tiennes, [name]. Et égoïstement, je me permet d’en profiter un peu. J’ai besoin de vous partager tout ce que je ne pourrai plus jamais vous dire en face.”

c “J’ai peur.”

c “Je suis terrifiée.”

“A côté de moi, Alicia commence à sangloter.”

c “Quand j’ai choisi de partir, de consacrer ma vie à l’exploration spatiale, j’étais très loin d’imaginer qu’elle se terminerait aussi tôt. Et de façon aussi...”

“La voix de Chad tremble sur le dernier mot.”

c “Brutale.”

c “J’ai toujours eu les yeux rivés sur les étoiles, et mourir parmi elles m’apparaissait comme l’aboutissement de toute une vie qui leur était consacrée.”

c “Mais je me rends compte aujourd’hui qu’il n’en est rien.”

c “Je meurs seule, privée de leur lumière et de leur grandeur.”

c “Mourir ne m’a jamais paru aussi effrayant qu’en ce moment. Maintenant je le sais :”

c “Je veux vivre.”

c “Mais c’est trop tard.”

c “C’est pourquoi je compte sur vous pour être plus soudés et prudents que jamais face à cette menace inconnue.”

c “Faisons une promesse.”

c “Je veillerai sur vous, et vous vivrez pour moi.”

c “Ça a été un honneur pour moi de servir à vos côtés.”

c “Adieu mes amis.”

c “Je vous aime.”

“Pendant un long moment, personne ne parle. Même s’ils essaient de ne pas le montrer, je vois bien que cette lettre a affecté tout le monde.”

a “Vous croyez qu’elle est...”

ed “Non, impossible.”

c “Il faut la sortir de là.”

“Avant même que je n’ai le temps de réagir, ils ont tous déjà quitté le mess.”

“Je les suis en direction de la cabine d’Ezra, et les trouve en train d’essayer de forcer la porte.”

“Il ne faut pas longtemps à Vlad avant de venir à bout du mécanisme, et il est déjà prêt à ouvrir la porte.”

mc “Attendez ! Est ce que vous êtes sûrs de ce qu’on fait ?”

“Ils se retournent tous vers moi, l’air interloqué.”

a “On peut pas la laisser comme ça, pas après tout ce qu’elle a fait pour nous !”

mc “C’est justement pour ça qu’on devrait respecter ses dernières volontés.”

ed “Rien ne nous prouve qu’elle est morte ! Arrête de parler d’elle comme si c’était le cas.”

v “Ca t’arrange bien qu’on rentre pas dans la cabine, hein ?”

c “Mais de quoi tu parles ?”

if (\$culpabilité == 1):

v “On sait tous que t’étais avec elle hier soir, qu’est ce qui nous prouve que tu l’as pas enfermée toi-même ? Je sais que c’est toi qui a fermé cette porte, je l’ai vu.”

mc “C’est n’importe quoi ! Ezra était mon amie ! Quelles raisons j’aurais eu de la tuer ?”

v “Bah regarde, maintenant c’est toi notre Capitaine maintenant.”

mc “Je vois pas le rapport !”

v “A qui profite le crime ?”

else:

v “On sait tous que t’étais avec elle hier soir, j’ai entendu Ezra crier.”

mc “Justement parce que j’avais pas fermé cette putain de porte !”

ed “Calmez vous ! Le plus important c’est de rester unis ! Il faut que j’aille vérifier si elle est encore en vie !”

“Je referme la porte pour l’empêcher de rentrer.”

mc “Si elle était encore en vie, tu crois vraiment qu’elle nous aurait laissé cette lettre ?”

“Un lourd silence s’installe alors que chacun réalise finalement l’horreur de la situation.”

mc “Il va falloir qu’on s’y fasse. Ezra est morte.”

mc “Elle est morte pour nous, alors respectons sa mémoire et son sacrifice.”

jump choix_autopsie

label choix_autopsie:

“Une poignée de minutes plus tard, nous nous retrouvons tous à l’infirmerie, Edward étant bien décidé à nous faire passer le plus de tests possibles.”

“Le connaissant, il y a moyen que ce soit plus par intérêt scientifique que par réelle inquiétude pour nous...”

“La mort d’Ezra est une certitude pour nous tous désormais.”

“Ce que l’on va faire de son corps, beaucoup moins.”

ed “Une occasion pareille, ça ne se rate pas ! Il faut l’autopsier !”

mc “Non.”

c “Mais pourquoi ?”

v “Quelque chose à cacher, peut-être ?”

mc “Ezra ne voulait pas qu’on rentre dans sa cabine je vous rappelle. Pour nous *protéger*.”

mc “Vous pensez vraiment que l’autopsier va dans le sens de ses dernières volontés ?”

mc “Je refuse d’aller à l’encontre de ses décisions. Point.”

a “Mais... Elle était en bonne santé et d’un coup, elle meurt ? C’est étrange, non ?”

a “Si on a plus d’indices, je pense que ça pourrait nous aider à mieux comprendre ce qui nous arrive.”

c “Et ça maximiserait nos chances de tous nous en sortir.”

a “S’il-te-plaît, [name]... Il faut le faire.”

menu:

“Accepter”:

jump autopsie

“Refuser”:

jump premier_refus

label autopsie:

“Je pousse un long soupir, avant de croiser les bras.”

“De toute façon, je ne peux pas vraiment lutter.”

mc “C’est... d’accord. Edward, je t’autorise à pratiquer une autopsie.”

“Malgré tout, Edward a du mal à dissimuler son petit sourire enthousiaste.”

ed “Merci Capitaine !”

\$edward=1

jump interactions

label premier_refus:

“Malgré leur insistance, je ne peux pas les laisser prendre de tels risques.”

mc “Je refuse. Ça ne me fait pas plaisir, mais je ne peux pas faire autrement.”

“Edward soupire, l’air visiblement déçu.”

ed “Je pense que c’est important, [name]. Il *faut* que je puisse examiner Ezra !”

menu:

“Accepter”:

jump autopsie

“Refuser”:

jump deuxieme_refus

“Refuser plus fermement”:

jump refus_ferme

label deuxieme_refus:

mc “Malheureusement je ne peux pas te laisser faire. Je sais que c’est important pour toi, mais je pense qu’il vaut mieux suivre les conseils de notre Capitaine.”

mc “Ezra n’aurait pas voulu que nous prenions de tels risques.”

mc “J’espère que tu comprends.”

“Edward soupire tristement, avant d’acquiescer, l’air dépité.”

ed “Très bien, c’est toi qui commande...”

“Chad lui tapote le dos pour le réconforter.”

c “Et du coup on fait quoi pour Ezra ? On peut pas la laisser comme ça...”

menu:

“Laisser Chad s’occuper du corps”:

jump chad_corps

“S’en occuper soi-même”:

jump mc_corps

label refus_ferme:

mc “J’ai dit non, Edward ! Dans quelle langue vais-je devoir te le dire pour que tu finisses par l’imprimer ?!”

“Tout le monde me regarde, les yeux écarquillés. Tous semblent choqués de ce brusque accès de colère.”

v “Qu’est-ce qui te prend ?!”

“Je reprends mon souffle pendant de longues secondes, tandis que je sens leurs regards posés sur moi.”

“J’ai encore du mal à mettre des mots sur ce qu’il vient de se passer.”

“Et le regard quasiment apeuré d’Alicia fait naître en moi un sentiment très dérangeant de culpabilité.”

mc “Enfin dans tous les cas, il...il faut qu’on s’occupe d’Ezra. On peut pas la laisser comme ça.”

\$culpabilite += 1

menu:

“Laisser Chad s’occuper du corps”:

jump chad_corps

“S’en occuper soi-même”:

jump mc_corps

label mc_corps:

\$mchara=1

mc “Je vais m’en occuper. Je suis votre Capitaine, après tout. C’est à moi de gérer ce genre de...souci.”

“Je ne reçois qu’un long silence comme réponse.”

“Prenant ça pour un assentiment, je me dirige vers la porte.”

“Soudain, Alicia retient son souffle, et fait quelques pas vers moi.”

a “[name] !”

“Je me retourne vers elle.”

a “Fais attention à toi, d’accord ?”

“Je me contente de lui sourire. Un sourire que j’essaie de rendre le plus rassurant possible.”

“Je quitte ensuite l’infirmierie, puis me dirige vers la cabine d’Ezra.”

“Je ne me sens pas très bien. On nous a certes préparé à affronter de gros problèmes, mais la mort...C’est autre chose.”

jump interactions

label chad_corps:

\$schad=1

c “Je vais m’en occuper.”

c “Allez-vous en.”

a “Mais...”

c “N’en rajoute pas, Alicia. C’est déjà suffisamment dur comme ça...”

“Alicia hoquette, puis baisse la tête. J’ai l’impression qu’elle va se mettre à pleurer.”

“Finalement, nous quittons tous l’infirmierie, laissant Chad seul.”

“Avant de partir, je me retourne vers lui.”

mc “Chad...Sois prudent, d’accord ?”

“Il ne me répond pas. Son visage, d’habitude si joyeux, est à ce moment-là fermé et dur.”

“Sans prononcer un mot, je quitte la pièce, et referme la porte derrière moi.”

jump interactions

label interactions:

#Mise en place sous forme de menu dans le texte, point n click dans le jeu

“Plusieurs heures plus tard.”

jump choix_inter

label choix_inter:

menu:

“Chad”:

jump inter_chad

“Edward”:

jump inter_edward

“Alicia”:

jump inter_alicia

“Vlad”:

jump inter_vlad

“Cabine”:

jump retour_cabine

label inter_chad:

“Je m’approche de Chad.”

if (chad==1):

mc “Ca s’est bien passé ?”

c “A ton avis ?”

c “Tu crois que c’est facile ?!”

c “J’ai pas envie d’en parler.”

“Voyant à quel point ça l’a touché, je décide de le laisser.”

else:

“En me voyant arriver, il me sourit immédiatement.”

c “Alors, comment va notre super capitaine ?”

c “Si tu veux, on pourrait prendre un verre ensemble. Histoire de se détendre. Avec tout ce qui nous tombe dessus...”

if (mchara==1):

mc “Tu crois vraiment que c’est le moment ?!”

“Chad me regarde, l’air choqué par cet éclat de voix.”

c “Tout va bien ?”

mc “A ton avis ?”

mc “Evidemment que non !”

“Je tourne les talons, et laisse derrière moi Chad. Il va tout de même s’asseoir à une table du mess, avec une bière.”

else:

“J’accepte la proposition de Chad, après tout ça ne peut pas nous faire de mal...”

“Nous récupérons nos bières dans le frigo, et nous installons à l’une des tables du mess.”

“Chad boit une gorgée de bière, puis repose la bouteille sur la table.”

c “Ca faisait un bail que j’en avais pas bue !”

“Et il en a l’air très satisfait.”

mc “Eh ben, quel enthousiasme...”

c “Dès qu’il y a de la nourriture, je suis heureux !”

mc “La bière n’est pas de la nourriture.”

c “On s’en fout ! C’est pareil ! Ça reste quelque chose qui me rend heureux.”

c “La nourriture résout tous les problèmes ! Même les plus tordus et les plus compliqués !”

“L’enthousiasme de Chad est rayonnant. Il a l’air sincèrement réjoui, sa bière à la main, et son éternel sourire sur son visage.”

“Je termine à peine ma bière qu’il est déjà à sa troisième. Il rit un peu plus fort, mais parle toujours autant.”

c “[name], ça te dirait d’aller en France avec moi ?”

mc “Quoi ? Pourquoi la France ? Monsieur est amateur de vin ?”

c “De bonne cuisine surtout ! Je crois que j’ai jamais aussi bien mangé que là-bas !”

c “Et aussi bien bu...”

!”
 c “Je voulais être chef, moi. Parcourir le monde, et partager ma cuisine avec les autres
 !”
 mc “C’est pas ce que tu fais ?”
 “Chad soupire, en secouant la tête.”
 c “Bien sûr que non ! Comment tu peux comparer de la haute gastronomie à nos vieilles
 rations lyophilisées !”
 mc “Tu crois pas que tu dramatises un peu ?”
 c “Un tel irrespect de la cuisine est une honte pour l’humanité ! Un sacrilège !”
 “Je secoue la tête et vais jeter ma bouteille de bière, le laissant à ses délires culinaires.
 Et alcoolisés...”

jump choix_inter

label inter_edward:

“Je m’approche d’Edward.”

if (edward==1):

mc “Ca s’est bien passé ?”

ed “Pas aussi bien que j’aurais voulu.”

ed “Pas bien du tout, même.”

ed “Tu te rends compte ?! J’ai RIEN trouvé ! Ca n’a aucun sens !”

mc “Tu devrais aller voir Chad. Il a toujours les mots justes.”

“Edward se contente d’acquiescer, et je décide de le laisser.”

else:

“Lorsqu’il me voit arriver, il m’adresse un léger sourire. Malgré tout, je sens comme une pointe
 de déception dans son attitude.”

mc “Je sais que c’est important pour toi, Edward, mais ce n’était pas une bonne idée...”

“Il soupire, tout doucement.”

ed “Je sais que tu as pris la bonne décision. Au final, c’est sans doute mieux comme ça...”

mc “C’est surtout beaucoup plus sage...”

ed “J’ai vraiment l’impression de passer à côté de quelque chose d’exceptionnel, [name]...Tu
 ne penses pas ?”

mc “Je sais surtout que j’ai fait ce qui est le mieux pour nous.”

ed “J’ai le sentiment que ce dont nous sommes les témoins est vraiment important.

ed “Et que je passe à côté de quelque chose.”

mc “Edward...Tu regrettes ma décision ?”

“Edward se contente de soupirer.”

ed “Ne pas être les seuls dans l’univers, tu ne trouves pas ça exaltant ?”

ed “J’ai vécu toute ma vie pour un moment pareil !”

mc “Modère ton enthousiasme. L’extraterrestre en question ne nous veut pas du bien.”

“Il y a un petit moment de silence entre nous.”

if(mchara==1):

“Finalement, Edward me fixe du regard, les sourcils froncés.”

ed “Est ce que tout va bien? T’as l’air moins en forme que d’habitude!”

mc “Mêle toi de tes affaires.”

mc “Je m’en sors très bien sans ton aide.”

“Sans faire attention à son air blessé, je le laisse seul.”

else:

ed “Je vais te laisser, je crois. J’ai besoin de boire un coup.”

ed “Histoire de faire redescendre un peu la...pression.”

“J’acquiesce, et je m’éloigne.”

jump choix_inter

label inter_alicia:

“Je m’approche d’Alicia. Elle est soucieuse, les sourcils froncés, et ne réagit pas tout de suite lorsque je m’approche d’elle.”

“Finalement, lorsqu’elle remarque ma présence, elle soupire et prend la parole.”

a “Ah, [name]...”

mc “T’as pas l’air bien. Tu veux en parler ?”

“Elle hausse les épaules.”

a “Hmm...”

“Elle semble pensive, mais je n’arrive pas à savoir si elle cherche ses mots ou si elle a peur de m’en parler.”

mc “Alicia ?”

a “La Terre me manque.”

a “Ma famille, mes amis, me manquent.”

a “Parfois, je me demande si j’ai fait le bon choix.”

a “J’ai toujours été quelqu’un...d’ordinaire. Ecole, études, travail, amis...Rien de transcendant, rien de spécial. J’en ai beaucoup souffert.”

a “Alors, j’ai toujours voulu être autre chose. Être quelqu’un d’extraordinaire, tu vois ?”

a “L’espace m’a toujours fascinée. J’ai toujours cru que c’était quelque chose qui nous dépassait tous, qui était extraordinaire. J’ai même cru que...j’y avais ma place.”

a “Et regarde...Au final, rien ne change. Même à des milliers de kilomètres de la Terre, je reste la petite gamine de Manhattan....”

(if mchara==1): #le personnage est contaminé

mc “C’est jamais facile de se détacher de sa famille ou de ses amis. Surtout pour quelqu’un d’aussi...fragile.”

else:

mc “Tu n’es pas la seule, Alicia. On a tous dû laisser quelque chose derrière nous. L’espace nous rappelle cruellement que nous ne sommes rien dans cet univers.”

a “Tu as raison...”

“Il ne se passe rien pendant de longues secondes. Comprenant qu’Alicia n’a rien à ajouter, je la laisse seule.”

jump choix_inter

label inter_vlad:

“Je m’approche de Vlad. Ce dernier me toise, les bras croisés, visiblement de mauvaise humeur.

v “Qu’est-ce que tu m’veux ?!”

“Je décide de ne pas insister.”

jump choix_inter

label retour_cabine:

“Finalement, je prends la décision de m’en aller. Alicia comme Vlad me suivent de près, mais je remarque que Chad et Edward restent dans le mess, autour d’une bière.”

“Je ne dis rien : ils en ont bien besoin après tout.”

mc “Ne tardez pas trop les gars, d’accord ? On a une grosse journée demain.”

“Ils se contentent d’acquiescer, puis retournent à leur discussion.”

(if mchara==1):

 jump fin_mort_premature

(if chad==1):

 jump reveil_ed

(if edward==1):

 jump reveil_c

Chapitre 3 – Edward

label reveil_ed:

“Un cri terrifié perce le silence de ma cabine, et je me réveille en sursaut.”

“Immédiatement, je me lève et, sans même prendre le temps d’enfiler mes bottes, je me précipite dans le couloir, où je tombe sur Vlad, visiblement tombé du lit lui aussi.”

if (gender == “M”):

v “Tu as entendu ? Dépêchons nous !”

“Vlad part précipitamment vers le mess, et je le suis tout aussi rapidement.”

else:

“Vlad ne dit rien, et se contente de me dévisager.”

“Son regard s’arrête visiblement sur mes pieds nus, et il lève ensuite les yeux au ciel.”

“Sans rien dire, comme agacé par ma simple présence, il part vers le mess.”

“J’inspire profondément pour garder mon sang-froid, ce n’est pas le moment de se disputer, et je le suis rapidement.”

“Sur place, Edward et Alicia sont penchés sur une personne allongée au sol, inerte.”

“Il ne me faut pas longtemps pour comprendre qu’il s’agit de Chad.”

“En me voyant arriver, Alicia se relève rapidement, les larmes aux yeux.”

mc “Il est ... ?”

“Elle hoche la tête, visiblement secouée.”

mc “Qui l’a trouvé ?”

a “En quoi c’est important ?”

mc “Contentez vous de répondre. J’ai *besoin* de savoir qui a trouvé le corps de Chad !”

“Elle me dévisage un instant, choquée, avant de secouer la tête.”

ed “C’est moi. On s’est endormis ici et il ne s’est pas réveillé ce matin.”

mc “Dans ce cas Edward, il faut que tu ailles dans ta cabine. Et surtout, n’en sors sous *aucun* prétexte.”

a “Quoi ?”

ed “Pourquoi ?”

v “C’est encore un de tes coups fourrés c’est ça ?”

menu:

“Ne pas leur laisser le choix”:

jump forcer_ed

“Tenter de leur expliquer”:

jump expliquer_ed

label forcer_ed:

mc “Il n’y a pas de temps à perdre. Vous savez qu’Ezra avait une théorie sur cette histoire de maladie ?”

mc “Tout porte à croire qu’elle avait raison.”

mc “Il n’y a qu’une seule personne contaminée à la fois, et c’est celle qui a approché le corps en premier.”

mc “Ezra avait tenté de couper la chaîne en s’enfermant dans sa cabine.”

mc “C’est la seule solution qu’il nous reste.”

mc “De toute façon, on a pas le choix.”

mc “Et s’il le faut, je t’y enfermerai moi-même.”

“Malgré le choc visible sur son visage, Edward finit par obtempérer, et pars en direction de sa cabine, rapidement suivi des deux autres.”

\$ culpabilite += 1

jump echappe_ed

label expliquer_ed:

mc “Vous vous souvenez qu’Ezra avait une théorie sur cette histoire de maladie ?”

a “Oui, mais elle ne nous avait jamais vraiment expliqué ce que c’était.”

mc “C’est de ça dont on parlait la veille de sa mort.”

v “Evidemment, c’est à toi, et uniquement à toi, qu’elle en a parlé.”

ed “Ça coûte rien de l’écouter quand même, ça se trouve ça pourrait vraiment nous aider. Et ça reste intéressant de savoir comment ça se passe”

“Vlad lève les yeux au ciel, agacé par le commentaire d’Edward.”

mc “Vous êtes d’accord qu’il n’y a jamais eu plus d’une seule personne contaminée en même temps ?”

ed “Pour autant qu’on le sache, non en effet. Il y a toujours deux trois jours d’écart entre deux morts. Ce qui est très étrange comme processus de contamination d’ailleurs.”

mc “D’après Ezra, ces deux trois jours seraient le temps d’incubation.”

a “Où est-ce que tu veux en venir ?”

“Je soupire et cherche comment leur expliquer avec le plus de tact possible.”

mc “Selon cette théorie, la personne contaminée serait la première personne à trouver le corps.”

mc “C’est pour ça que je ne voulais pas que tu fasses cette autopsie Edward.”

“J’ajoute pour le médecin, qui est de plus en plus pâle.”

ed “Mais alors... C’est pour ça qu’Ezra nous a demandé de ne pas entrer dans sa cabine ?”

mc “Très certainement oui. Elle espérait briser la chaîne en empêchant la contamination de quelqu’un d’autre.”

mc “Elle se savait condamnée, et souhaitait nous sauver.”

a “Ca veut dire que...”

“Elle ne finit pas sa phrase, et se tourne vers Edward, les yeux écarquillés, et embués de larmes.”

“Même l’insensibilité de Vlad semble mise à mal, et un long silence assourdissant s’installe.”

“C’est finalement Edward qui le rompt.”

ed “Je comprends l’urgence de la situation mais je ne suis pas Ezra. Et puis si ce que tu dis est vrai, je viens juste d’être contaminé ! Il me reste encore du temps, je refuse de passer trois jours à tourner dans ma cabine ! En plus je veux en profiter pour étudier ce phénomène !”

menu:

“Se montrer plus ferme”:

jump forcer2_ed

“Essayer de le raisonner”:

jump convaincre_ed

label forcer2_ed:

mc “Il n’y a pas de temps à perdre. On ne sait rien de tout ça, si ce n’est ces théories.”

mc “On ne peut pas prendre de tels risques.”

mc “Je ne peux vraiment pas faire autrement. Je n’ai pas le choix Edward.”

“Alicia éclate en sanglots, alors que Edward a visiblement du mal à se retenir de répliquer.”

“Il finit par se lever, et se dirige vers sa cabine d’un pas raide, suivi par Alicia et Vlad.”

jump echappe_ed

label convaincre_ed:

mc “Sois raisonnable Edward, s’il te plaît. Je ne fais pas ça de gaieté de cœur, il n’y a vraiment pas d’autre option.”

“Edward soupire, et sourit tristement.”

ed “Je sais bien, [name]. C’est juste que c’est... Compliqué à accepter.”

“Alicia éclate en sanglots, et même Vlad semble bouleversé.”

mc “Je sais à quel point c’est dur pour vous tous. Et à quel point ça l’était également pour tous ceux qui ne sont plus là.”

mc “Mais face à cette maladie, nous n’avons pas le choix. Il faut se battre.”

mc “Et la seule manière pour nous de nous défendre c’est cette option.”

mc “Ça ne marchera peut être pas, et si ça se trouve on a même tort. Mais je refuse d’abandonner tant qu’il nous reste un espoir.”

“Edward acquiesce lentement.”

ed “Très bien. Je vais le faire. Mais est-ce que tu peux... T’occuper de Chad?”

“J’acquiesce immédiatement, refusant de penser à ce qui attend Edward.”

“Notre médecin finit par se lever, et, sans un mot, part en direction de sa cabine, suivi par Alicia et Vlad.”

if (culpabilite > 0):

 culpabilite -= 1

jump echappe_ed

label echappe_ed:

#ellipse, 2 jours plus tard

“Comme tous les matins, après mon rapport quotidien, je retourne vers ma cabine.”

“Je remonte le couloir, complètement vide. Seul le bruit de mes pas trouble le silence ambiant.”

“Bientôt, je remarque que la porte de la cabine de Edward est ouverte.”

“C’est loin d’être une bonne nouvelle.”

“Je me dirige alors vers le bouton d’alarme le plus proche, et donne l’alerte.”

“Alors que la sirène me vrille les tympanes, je me précipite vers le mess, fouillant les couloirs du regard.”

“Au mess, je retrouve Alicia. Bizarrement, Vlad n’est pas sur place.”

mc “Edward n’est plus dans sa cabine.”

“Alicia pâlit, et détourne le regard.”

if (culpabilite < 2):

 a “C’est de ma faute...”

 mc “Comment ça ? Explique toi !”

“Alicia hésite, et fuit mon regard, visiblement bouleversée.”

a “Je ne voulais pas, je te promets !”

a “Mais Edward... Le voir comme ça...”

“Elle s’interrompt, la voix tremblante.”

a “Je ne pouvais pas le laisser comme ça, tout seul.”

a “Je voulais juste lui parler !”

a “Mais plus il m’en disait, plus je me sentais mal.”

a “Alors j’ai fini par ouvrir la porte.”

a “Mais il m’attendait juste derrière.”

a “Il était prêt.”

a “Il ne m’a laissé aucune chance.”

a “Et il s’est échappé.”

else:

“Je comprends instantanément qu’elle est impliquée.”

mc “Alicia...”

mc “Qu’est ce que tu as fait ?”

“Alicia fuit encore un peu plus mon regard, et son silence est un aveu.”

mc “Alicia...”

mc “Tu es complètement inconsciente ou quoi ?!”

“Elle hoquette et se met à pleurer à chaudes larmes.”

a “Je voulais pas, [name]...Je te le jure...”

mc “Ça n'a plus aucune importance de toute façon.”

mc “C’est trop tard !”

a “S’il-te-plaît, [name]...”

menu:

“La reconforter”:

jump reconfort_ed

“La blâmer”:

jump blame_ed

label reconfort_ed:

“Je soupire longuement, mais je ne peux pas continuer à lui en vouloir.”

“Après tout, elle s’en veut déjà suffisamment.”

mc “Alicia, Edward savait très bien ce qu’il faisait.”

mc “Il a frappé là où il savait que ça t’atteindrai.”

mc “Je ne peux pas te tenir complètement responsable de ce qu’il s’est passé.”

mc “Et puis, il est important qu’on reste soudés.”

“Malgré ses larmes, Alicia acquiesce, et me remercie d’une petite voix.”

mc “Mais maintenant, il faut qu’on retrouve Edward.”

mc “Avant qu’il ne soit trop tard.”

jump discussion_ed

label blame_ed:

mc “T’as vraiment fait ça ?”

mc “Tu te rends compte que tu viens juste de tous nous condamner ?”

“Alicia écarquille les yeux, et se remet à pleurer.”

“Sans lui prêter attention, je me mets à faire les cent pas, les dents serrées par la rage.”

mc “Déjà qu’on était pas bien partis...”

mc “Autant dire qu’on est tous morts !”

mc “Je ne te fais pas mes compliments Alicia !”

a “Comment est-ce que tu peux dire ça ? Surtout maintenant !”

mc “Et toi alors ? Comment est-ce que tu as pu faire ça ? Surtout maintenant !”

mc “Tu savais très bien que tu jouais avec le feu.”

mc “Et qu’à force, ça brûle.”

“Alicia tente à nouveau de prendre la parole, sûrement pour se défendre, mais je ne lui en laisse pas l’occasion.”

mc “Maintenant, un problème de plus à régler.”

mc “Il faut qu’on retrouve Edward.”

mc “Avant qu’il ne soit trop tard.”

\$ culpabilite += 1

jump discussion_ed

label discussion_ed:

“Avant que je n’ai le temps d’ajouter quelque chose, Vlad débarque.”

“En retard, bien évidemment.”

mc “Où est ce que tu étais ? T’as pas entendu l’alarme ?”

“Vlad ne répond même pas, et se contente de poser une question.”

v “Je viens juste d’y penser, mais pourquoi on ouvrirait pas la salle de cryogénéisation ? Tous ensemble on aurait au moins eu une chance de s’en sortir !”

“L’idée peut sembler séduisante, mais elle est surtout complètement dénuée de bon sens.”

mc “C’est complètement inconscient.”

“Vlad lève les yeux au ciel, les bras croisés.”

v “N’importe quoi.”

v “Comme d’habitude, tu surréagis.”

mc “C’est toi qui ne comprends pas. En faisant ça, on les sacrifie.”

mc “Plus il y a de vie à bord, plus ce truc peut continuer à se propager. Si on lui en laisse l’opportunité…”

mc “On détruit nos dernières chances de mener à bien la mission.”

v “Mais au moins, on aura essayé.”

mc “De toute façon, nous sommes déjà condamnés. On a pas le droit de les emmener avec nous.”

mc “Ça ne résoudra en aucun cas notre problème, ça ne fera que l’aggraver.”

v “C’est juste ton complexe de supériorité qui parle.”

mc “Que tu me reproches ça, c’est vraiment la meilleure. Après tout, j’essaie de nous sauver.”

mc “Ou au moins de limiter les dégâts au maximum.”

a “Arrêtez !”

“Nous nous interrompons dans notre dispute pour nous tourner vers Alicia, qui s’est remise à pleurer.”

a “Vous croyez vraiment que c’est le moment de se disputer pour des broutilles ?”

a “Je sais que c’est de ma faute, mais il faut vraiment retrouver Edward, le temps presse.”

“Je soupire, mais elle n’a pas tout à fait tort.”

mc “Est ce que tu saurais où il a pu aller?”

“Alicia réfléchit quelques instants, et sèche ses larmes, avant de reprendre la parole.”

a “J’ai pas vu où il est parti, mais il a pas pu aller bien loin de toute façon.”

a “Si tu ne l’as pas vu au niveau des cabines, alors il est soit aux communications, soit à l’infirmierie.”

mc “Allez vérifier l’infirmierie, je m’occupe des communications.”

mc “Pas de discussions !”

“J’ajoute en les voyant prêt à remettre ma décision en question.”

“Ils partent rapidement, et je me dirige à mon tour vers la salle de communication.”

“Malgré tout, le souvenir de ma discussion avec Vlad me travaille.”

“Il faudrait peut-être vérifier la salle de cryogénéisation.”

menu:

“Aller vérifier la salle de cryogénéisation”:

jump verif_cryo_ed

“Aller vérifier la salle des communications”:

jump verif_comm_ed

label verif_cryo_ed:

“J’arrive devant la salle de cryogénéisation, et tape rapidement le code pour entrer.”

“Rien. La salle est aussi calme et silencieuse que d’habitude.”

“Les équipiers sont toujours endormis.”

“Finalement, n’ayant rien trouvé, je prends la décision de partir.”

menu:

“Verrouiller la salle derrière moi”:

jump verrouiller_cryo_ed

“Partir vers les communications”:

jump verif_comm_ed

label verrouiller_cryo_ed:

“Une fois à l’extérieur, je prends soin de bien verrouiller la porte.”

“De cette manière, il n’est plus possible de l’ouvrir de l’extérieur.”

“Il faudra attendre le réveil programmé des équipiers pour qu’ils puissent sortir par eux-même.”

“Même dans le pire des cas, tout ne sera pas perdu.”

\$ cryo = 1

jump corps_survivant

label verif_comm_ed:

“La salle de communications est, comme d’habitude, vide.”

“Silencieuse même.”

“Par réflexe, je prends malgré tout le temps de jeter un œil aux écrans de contrôle.”

“Mais rien. Pas la moindre information, pas le moindre signe que nous sommes entendus.”

if (communication > 0):

 “Malgré tout, je veux quand même tenter quelque chose.”

 “Eh, mais...”

 “Ezra m’avait donné une clé, avant sa mort.”

 “Si je me souviens bien, elle m’avait dit que ça me servirait...”

 “Avec un léger regain d’espoir, je branche la clé au port le plus proche, et une fenêtre apparaît à l’écran.”

 “Un bête manuel.”

 “Malgré une certaine déception, j’essaie de voir les choses du bon côté.”

 “Ça peut toujours m’être utile.”

 “Malgré l’urgence de la situation, je prends le temps de sauvegarder les informations, avant de débrancher la clé.”

 “Je m’y intéresserai plus en détails quand toute cette histoire sera réglée.”

“Je pousse un long soupir, et décide de quitter la pièce. De toute façon, Edward n’est définitivement pas ici.”

jump corps_survivant

Chapitre 3 – Chad

label reveil_c:

“Un cri terrifié perce le silence de ma cabine, et je me réveille en sursaut.”

“Immédiatement, je me lève et, sans même prendre le temps d’enfiler mes bottes, je me précipite dans le couloir, où je tombe sur Vlad, visiblement tombé du lit lui aussi.”

if (gender == “M”):

v “Tu as entendu ? Dépêchons nous !”

“Vlad part précipitamment vers le mess, et je le suis tout aussi rapidement.”

else:

“Vlad ne dit rien, et se contente de me dévisager.”

“Son regard s’arrête visiblement sur mes pieds nus, et il lève ensuite les yeux au ciel.”

“Sans rien dire, comme agacé par ma simple présence, il part vers le mess.”

“J’inspire profondément pour garder mon sang-froid, ce n’est pas le moment de se disputer, et je le suis rapidement.”

“Sur place, Chad et Alicia sont penchés sur une personne allongée au sol, inerte.”

“Il ne me faut pas longtemps pour comprendre qu’il s’agit d’Edward.”

“En me voyant arriver, Alicia se relève rapidement, les larmes aux yeux.”

mc “Il est ... ?”

“Elle hoche la tête, visiblement secouée.”

mc “Qui l’a trouvé ?”

a “En quoi c’est important ?”

mc “Contentez vous de répondre. J’ai *besoin* de savoir qui a trouvé le corps d’Edward !”

“Elle me dévisage un instant, choquée, avant de secouer la tête.”

c “C’est moi. On s’est endormis ici et il ne s’est pas réveillé ce matin.”

mc “Dans ce cas Chad, il faut que tu ailles dans ta cabine. Et surtout, n’en sors sous *aucun* prétexte.”

a “Quoi ?”

c “Pourquoi ?”

v “C’est encore un de tes coups fourrés c’est ça ?”

menu:

“Ne pas leur laisser le choix”:

jump forcer_c

“Tenter de leur expliquer”:

jump expliquer_c

label forcer_c:

mc “Il n’y a pas de temps à perdre. Vous savez qu’Ezra avait une théorie sur cette histoire de maladie ?”

mc “Tout porte à croire qu’elle avait raison.”

mc “Il n’y a qu’une seule personne contaminée à la fois, et c’est celle qui a approché le corps en premier.”

mc “Ezra avait tenté de couper la chaîne en s’enfermant dans sa cabine.”

mc “C’est la seule solution qu’il nous reste.”

mc “De toute façon, on a pas le choix.”

mc “Et s’il le faut, je t’y enfermerai moi-même.”

“Malgré le choc visible sur son visage, Chad finit par obtempérer, et pars en direction de sa cabine, rapidement suivi des deux autres.”

\$ culpabilite += 1

jump echappe_c

label expliquer_c:

mc “Vous vous souvenez qu’Ezra avait une théorie sur cette histoire de maladie ?”

a “Oui, mais elle ne nous avait jamais vraiment expliqué ce que c’était.”

mc “C’est de ça dont on parlait la veille de sa mort.”

v “Evidemment, c’est à toi, et uniquement à toi, qu’elle en a parlé.”

c “Ça coûte rien de l’écouter quand même, ça se trouve ça pourrait vraiment nous aider, arrête avec ta susceptibilité inutile.”

“Vlad lève les yeux au ciel, vexé.”

mc “Vous êtes d’accord qu’il n’y a jamais eu plus d’une seule personne contaminée en même temps ?”

c “Pour autant qu’on le sache, non en effet. Il y a toujours deux trois jours d’écart entre deux morts.”

mc “D’après Ezra, ces deux trois jours seraient le temps d’incubation.”

a “Où est-ce que tu veux en venir ?”

“Je soupire et cherche comment leur expliquer avec le plus de tact possible.”

mc “Selon cette théorie, la personne contaminée serait la première personne à trouver le corps.”

mc “C’est pour ça que je ne voulais pas qu’Edward fasse cette autopsie.”

c “Mais alors... C’est pour ça qu’Ezra nous a demandé de ne pas entrer dans sa cabine ?”

mc “Très certainement oui. Elle espérait briser la chaîne en empêchant la contamination de quelqu’un d’autre.”

mc “Elle se savait condamnée, et souhaitait nous sauver.”

a “Ca veut dire que...”

“Elle ne finit pas sa phrase, et se tourne vers Chad, les yeux écarquillés, et embués de larmes.”

“Même l’insensibilité de Vlad semble mise à mal, et un long silence assourdissant s’installe.”

“C’est finalement Chad qui le rompt.”

c “Je comprends l’urgence de la situation mais je ne suis pas Ezra. Et puis si ce que tu dis est vrai, je viens juste d’être contaminé ! Il me reste encore du temps, je refuse de passer trois jours à tourner dans ma cabine !”

menu:

“Se montrer plus ferme”:

jump forcer2_c

“Essayer de le raisonner”:

jump convaincre_c

label forcer2_c:

mc “Il n’y a pas de temps à perdre. On ne sait rien de tout ça, si ce n’est ces théories.”

mc “On ne peut pas prendre de tels risques.”

mc “Je ne peux vraiment pas faire autrement. Je n’ai pas le choix Chad.”

“Alicia éclate en sanglots, alors que Chad a visiblement du mal à se retenir de répliquer.”

“Il finit par se lever, et se dirige vers sa cabine d’un pas raide, suivi par Alicia et Vlad.”

jump echappe_c

label convaincre_c:

mc “Sois raisonnable Chad, s’il te plaît. Je ne fais pas ça de gaieté de coeur, il n’y a vraiment pas d’autre option.”

“Chad soupire, et sourit tristement.”

c “Je sais bien, [name]. C’est juste que c’est... Compliqué à accepter.”

“Alicia éclate en sanglots, et même Vlad semble bouleversé.”

mc “Je sais à quel point c’est dur pour vous tous. Et à quel point ça l’était également pour tous ceux qui ne sont plus là.”

mc “Mais face à cette maladie, nous n’avons pas le choix. Il faut se battre.”

mc “Et la seule manière pour nous de nous défendre c’est cette option.”

mc “Ça ne marchera peut être pas, et si ça se trouve on a même tort. Mais je refuse d’abandonner tant qu’il nous reste un espoir.”

“Chad acquiesce lentement.”

c “Très bien. Je vais le faire. Mais est-ce que tu peux... T’occuper d’Edward ?”

“J’acquiesce immédiatement, refusant de penser à ce qui attend Chad.”

“Notre cuisinier finit par se lever, et, sans un mot, part en direction de sa cabine, suivi par Alicia et Vlad.”

if (culpabilite > 0):

culpabilite -= 1

jump echappe_c

label echappe_c:

#ellipse, 2 jours plus tard

“Comme tous les matins, après mon rapport quotidien, je retourne vers ma cabine.”

“Je remonte le couloir, complètement vide. Seul le bruit de mes pas trouble le silence ambiant.”

“Bientôt, je remarque que la porte de la cabine de Chad est ouverte.”

“C’est loin d’être une bonne nouvelle.”

“Je me dirige alors vers le bouton d’alarme le plus proche, et donne l’alerte.”

“Alors que la sirène me vrille les tympans, je me précipite vers le mess, fouillant les couloirs du regard.”

“Au mess, je retrouve Alicia. Bizarrement, Vlad n’est pas sur place.”

mc “Chad n’est plus dans sa cabine.”

“Alicia pâlit, et détourne le regard.”

if (culpabilite < 2):

a “C’est de ma faute...”

mc “Comment ça ? Explique toi !”

“Alicia hésite, et fuit mon regard, visiblement bouleversée.”

a “Je ne voulais pas, je te promets !”

a “Mais Chad... Le voir comme ça...”
 “Elle s’interrompt, la voix tremblante.”
 a “Je ne pouvais pas le laisser comme ça, tout seul.”
 a “Je voulais juste lui parler !”
 a “Mais plus il m’en disait, plus je me sentais mal.”
 a “Alors j’ai fini par ouvrir la porte.”
 a “Mais il m’attendait juste derrière.”
 a “Il était prêt.”
 a “Il ne m’a laissé aucune chance.”
 a “Et il s’est échappé.”

else:

“Je comprends instantanément qu’elle est impliquée.”
 mc “Alicia...”
 mc “Qu’est ce que tu as fait ?”
 “Alicia fuit encore un peu plus mon regard, et son silence est un aveu.”
 mc “Alicia...”
 mc “Tu es complètement inconsciente ou quoi ?!”
 “Elle hoquette et se met à pleurer à chaudes larmes.”
 a “Je voulais pas, [name]...Je te le jure...”
 mc “Ça n'a plus aucune importance de toute façon.”
 mc “C’est trop tard !”
 a “S’il-te-plaît, [name]...”

menu:

“La reconforter”:
 jump reconfort_c
 “La blâmer”:
 jump blame_c

label reconfort_c:

“Je soupire longuement, mais je ne peux pas continuer à lui en vouloir.”
 “Après tout, elle s’en veut déjà suffisamment.”
 mc “Alicia, Chad savait très bien ce qu’il faisait.”
 mc “Il a frappé là où il savait que ça t’atteindrai.”

mc “Je ne peux pas te tenir complètement responsable de ce qu’il s’est passé.”

mc “Et puis, il est important qu’on reste soudés.”

“Malgré ses larmes, Alicia acquiesce, et me remercie d’une petite voix.”

mc “Mais maintenant, il faut qu’on retrouve Chad.”

mc “Avant qu’il ne soit trop tard.”

jump discussion_c

label blame_c:

mc “T’as vraiment fait ça ?”

mc “Tu te rends compte que tu viens juste de tous nous condamner ?”

“Alicia écarquille les yeux, et se remet à pleurer.”

“Sans lui prêter attention, je me mets à faire les cent pas, les dents serrées par la rage.”

mc “Déjà qu’on était pas bien partis...”

mc “Autant dire qu’on est tous morts !”

mc “Je ne te fais pas mes compliments Alicia !”

a “Comment est-ce que tu peux dire ça ? Surtout maintenant !”

mc “Et toi alors ? Comment est-ce que tu as pu faire ça ? Surtout maintenant !”

mc “Tu savais très bien que tu jouais avec le feu.”

mc “Et qu’à force, ça brûle.”

“Alicia tente à nouveau de prendre la parole, sûrement pour se défendre, mais je ne lui en laisse pas l’occasion.”

mc “Maintenant, un problème de plus à régler.”

mc “Il faut qu’on retrouve Chad.”

mc “Avant qu’il ne soit trop tard.”

\$ culpabilite += 1

jump discussion_c

label discussion_c:

“Avant que je n’ai le temps d’ajouter quelque chose, Vlad débarque.”

“En retard, bien évidemment.”

mc “Où est ce que tu étais ? T’as pas entendu l’alarme ?”

“Vlad ne répond même pas, et se contente de poser une question.”

v “Je viens juste d’y penser, mais pourquoi on ouvrirait pas la salle de cryogénéisation ? Tous ensemble on aurait au moins eu une chance de s’en sortir !”

“L’idée peut sembler séduisante, mais elle est surtout complètement dénuée de bon sens.”

mc “C’est complètement inconscient.”

“Vlad lève les yeux au ciel, les bras croisés.”

v “N’importe quoi.”

v “Comme d’habitude, tu surréagis.”

mc “C’est toi qui ne comprends pas. En faisant ça, on les sacrifie.”

mc “Plus il y a de vie à bord, plus ce truc peut continuer à se propager. Si on lui en laisse l’opportunité…”

mc “On détruit nos dernières chances de mener à bien la mission.”

v “Mais au moins, on aura essayé.”

mc “De toute façon, nous sommes déjà condamnés. On a pas le droit de les emmener avec nous.”

mc “Ça ne résoudra en aucun cas notre problème, ça ne fera que l’aggraver.”

v “C’est juste ton complexe de supériorité qui parle.”

mc “Que tu me reproches ça, c’est vraiment la meilleure. Après tout, j’essaie de nous sauver.”

mc “Ou au moins de limiter les dégâts au maximum.”

a “Arrêtez !”

“Nous nous interrompons dans notre dispute pour nous tourner vers Alicia, qui s’est remise à pleurer.”

a “Vous croyez vraiment que c’est le moment de se disputer pour des brouilles ?”

a “Je sais que c’est de ma faute, mais il faut vraiment retrouver Chad, le temps presse.”

“Je soupire, mais elle n’a pas tout à fait tort.”

mc “Est ce que tu saurais où il a pu aller?”

“Alicia réfléchit quelques instants, et sèche ses larmes, avant de reprendre la parole.”

a “J’ai pas vu où il est parti, mais il a pas pu aller bien loin de toute façon.”

a “Si tu ne l’as pas vu au niveau des cabines, alors il est soit aux communications, soit en salle de repos.”

mc “Allez vérifier la salle de repos, je m’occupe des communications.”

mc “Pas de discussions !”

“J’ajoute en les voyant prêt à remettre ma décision en question.”

“Ils partent rapidement, et je me dirige à mon tour vers la salle de communication.”

“Malgré tout, le souvenir de ma discussion avec Vlad me travaille.”

“Il faudrait peut-être vérifier la salle de cryogénéisation.”

menu:

“Aller vérifier la salle de cryogénéisation”:

jump verif_cryo_c

“Aller vérifier la salle des communications”:

jump verif_comm_c

label verif_cryo_c:

“J’arrive devant la salle de cryogénéisation, et tape rapidement le code pour entrer.”

“Rien. La salle est aussi calme et silencieuse que d’habitude.”

“Les équipiers sont toujours endormis.”

“Finalement, n’ayant rien trouvé, je prends la décision de partir.”

menu:

"Verrouiller la salle derrière moi”:

jump verrouiller_cryo_c

“Partir vers les communications”:

jump verif_comm_c

label verrouiller_cryo_c:

“Une fois à l’extérieur, je prends soin de bien verrouiller la porte.”

“De cette manière, il n’est plus possible de l’ouvrir de l’extérieur.”

“Il faudra attendre le réveil programmé des équipiers pour qu’ils puissent sortir par eux-même.”

“Même dans le pire des cas, tout ne sera pas perdu.”

\$ cryo = 1

jump corps_survivant

label verif_comm_c:

“La salle de communications est, comme d’habitude, vide.”

“Silencieuse même.”

“Par réflexe, je prends malgré tout le temps de jeter un œil aux écrans de contrôle.”

“Mais rien. Pas la moindre information, pas le moindre signe que nous sommes entendus.”

if (communication > 0):

“Malgré tout, je veux quand même tenter quelque chose.”

“Eh, mais...”

“Ezra m’avait donné une clé, avant sa mort.”

“Si je me souviens bien, elle m’avait dit que ça me servirait...”

“Avec un léger regain d’espoir, je branche la clé au port le plus proche, et une fenêtre apparaît à l’écran.”

“Un bête manuel.”

“Malgré une certaine déception, j’essaie de voir les choses du bon côté.”

“Ça peut toujours m’être utile.”

“Malgré l’urgence de la situation, je prends le temps de sauvegarder les informations, avant de débrancher la clé.”

“Je m’y intéresserai plus en détails quand toute cette histoire sera réglée.”

“Je pousse un long soupir, et décide de quitter la pièce. De toute façon, Chad n’est définitivement pas ici.”

jump corps_survivant

Chapitre 4

label corps_survivant:

if (edward == 1):

 “N’ayant pas trouvé Chad, je retourne vers le mess, en espérant que Vlad et Alicia aient eu plus de chance que moi.”

else :

 “N’ayant pas trouvé Edward, je retourne vers le mess, en espérant que Vlad et Alicia aient eu plus de chance que moi.”

 “Malheureusement, ils ont l’air eux aussi bredouille.”

mc “Vous ne l’avez pas trouvé ?”

 “Alicia secoue la tête.”

v “On a été vérifier la salle de repos et l’infirmerie, mais rien.”

mc “Qu’est ce qu’on peut avoir oublié ?”

a “On a pas été vérifier le poste de commande, mais pourquoi il serait allé là bas?”

v “Aucune idée mais ça coûte rien d’aller voir.”

 “J’acquiesce, et nous partons rapidement vers le poste de commande, Alicia ouvrant la marche.”

 “Nous remontons les longs couloirs vides et froids, et le silence qui nous entoure n’est brisé que par le rythme de nos pas.”

 “Aucun d’entre nous ne parle. Il règne dans l’air une ambiance presque glauque.”

 “Soudain, au détour d’un couloir, Alicia se met à hurler. Son cri n’a quasiment rien d’humain tant il est terrifié.”

 “Avant même que je ne puisse voir ce qui l’a fait réagir à ce point, je distingue sa silhouette s’écrouler au sol.”

 “Et tout son corps se tord, agité de soubresauts et de sanglots nerveux.”

a “C’est de ma faute...”

 “Sa voix tremble, alors qu’elle me fixe de ses yeux embués de larmes.”

 “Sans rien dire, je me rapproche d’elle, et l’aide à se relever. Elle tient à peine debout, incapable de détacher son regard du corps allongé au sol, à quelques pas de nous.”

 “Vlad regarde la scène, impassible.”

v “Qu’est ce qu’on fait ?”

 “Je le foudroie du regard, tentant de lui faire comprendre silencieusement que ce n’est pas forcément la meilleure chose à dire vu la situation.”

 “Il hausse les épaules.”

v “Je pense pas que ce soit le moment de s’inquiéter de la blesser ou pas. Après tout si t’as raison elle est déjà...”

mc “VLAD !”

“Je le coupe avant qu’il n’ait le temps de finir, mais c’est apparemment trop tard, Alicia semble avoir compris.”

“Elle me repousse, et va s’appuyer contre le mur.”

a “Je crois que j’ai besoin d’être seule un moment.”

“Sans trop savoir quoi faire, je la regarde s’éloigner d’un pas peu assuré vers les cabines.”

mc “T’es content de toi ?”

“Comme d’habitude, Vlad ignore ma question.”

v “Tu as remarqué où on était ?”

mc “Devant la salle des commandes, pourquoi. Et en quoi c’est important maintenant ?”

v “On est juste à côté des capsules de sauvetage. Tu crois que c’est un hasard ?”

“Je fronce les sourcils. Ca me semble quand même peu pertinent.”

mc “Tu veux dire qu’il aurait essayé de se sauver alors qu’il était mourant ? Ca me paraît complètement tiré par les cheveux. Si tu veux mon avis...”

if(chad==1):

 “Sans me laisser le temps de finir, il hausse les épaules et repart en direction de la salle des machines, me laissant m’occuper d’Edward.”

else:

 “Sans me laisser le temps de finir, il hausse les épaules et repart en direction de la salle des machines, me laissant m’occuper de Chad.”

“Après avoir terminé, je rejoins à mon tour la salle des machines.”

“Il faut que je parle avec Vlad.”

if (communication > 0):

 jump outils

else :

 jump machines

label outils:

mc “Je peux te parler deux minutes ? J’ai un service à te demander.”

“Vlad relève à peine les yeux de son travail pour me regarder.”

v “Quoi encore ? Tu crois que j’ai que ça à faire ?”

“J’inspire profondément en tentant de garder mon calme. Ce n’est vraiment pas le moment de se disputer.”

mc “Tu sais sûrement que les communications ne fonctionnent plus depuis un moment ?”

v “Evidemment, le seul truc que t’as à faire, et même ça t’y arrives pas...”

mc “Ezra m’a confié une clé USB avant de mourir, avec des pistes pour tenter de réparer le système. Je veux juste t’emprunter quelques outils pour ça.”

if(gender == “M”):

 “Il soupire longuement.”

 v “T’as pas tes propres affaires ? Tu aurais dû savoir que ce genre de problèmes pouvait arriver !”

 mc “Tout a été vérifié avant le départ, ce genre de choses n’est pas censé arriver.”

 v “C’est ce qui s’appelle un accident oui.”

 “Je lève les yeux au ciel sans répondre, et il soupire, visiblement agacé.”

 v “Enfin bref sers-toi, mais n’oublie pas de me ramener ce que tu empruntes !”

 “Je le remercie, et prend ce dont j’ai besoin, avant de quitter rapidement la pièce de peur qu’il ne change d’avis.”

 \$ communication += 1

 jump fuite_a

else:

 v “Parce que tu penses que tu pourrais te servir de mes outils ?”

 v “Je vois pas ce que tu pourrais en faire de toute façon.”

 “Alors que j’ouvre la bouche pour me défendre, il me coupe la parole.”

 v “C’est non, pas la peine d’insister !”

 menu:

 “Laisser tomber”:

 jump abandon

 “Se servir quand même”:

 jump voler

label abandon:

“Je soupire et décide de ne pas insister. Vlad n’acceptera pas, de toute manière.”

“Tant pis, je trouverai bien un autre moyen.”

jump fuite_a

label voler:

“J’observe Vlad retourner à son travail, les dents serrées.”

“Le fait que je sois devenue capitaine ne change rien à l’absence de respect qu’il me porte depuis toujours.”

“Tant pis. Ce n’est pas comme si j’avais absolument besoin de son accord de toute façon.”

“J’attends qu’il ai le dos tourné puis, discrètement, je me sers dans sa boîte à outils. Je reviendrai si j’ai besoin d’autre chose.”

\$ culpabilite += 1

\$ communication += 1

jump fuite_a

label machines:

\$ compteur = 0

if(gender == “F”):

 \$ compteur = 1

“Quand j’arrive dans la salle des machines, Vlad est tranquillement en train de travailler sur son établi, comme si de rien n’était.”

menu:

 “Tu aurais pu être plus sympa avec elle...”:

 jump choix_1_bon

 “Bon, c’est quoi ton problème avec Alicia ?”:

 jump choix_1_mauvais

label choix_1_bon:

“Il lève les yeux au ciel.”

v “Arrête de la materner, ça ne l’aidera absolument pas.”

menu:

“Parce que tu crois que la démoraliser c’est mieux peut être ?”:

jump choix_2_mauvais

“Il n’est pas question de la materner, mais elle ne va déjà pas bien en ce moment c’est pas la peine d’en rajouter !”:

jump choix_2_bon

label choix_1_mauvais:

“Il se redresse, et me fusille du regard.”

v “Et toi, c’est quoi ton problème avec moi ?”

v “Tu couves beaucoup trop cette gamine, ça ne donnera rien de bon. Ouvre un peu les yeux.”

compteur += 1

menu:

“Parce que tu crois que la démoraliser c’est mieux peut être ?”:

jump choix_2_mauvais

“Il n’est pas question de la couvrir, mais elle ne va déjà pas bien en ce moment c’est pas la peine d’en rajouter !”:

jump choix_2_bon

label choix_2_bon:

v “Je n’en rajoute pas, arrête de dramatiser. Si elle n’avait pas les nerfs pour cette mission elle aurait jamais dû se proposer.”

v “Mais évidemment on pouvait pas attendre une réflexion aussi poussée de sa part...”

menu :

“Tu sais quoi, laisse tomber...”:

jump choix_3_bon

“Arrête avec ta misogynie mal placée, c’est vraiment pas le moment.”:

jump choix_3_mauvais

label choix_2_mauvais:

v “Pour la démoraliser il faudrait déjà qu’elle ai eu le moral à un moment. Depuis que tout ça a commencé, elle ne fait que paniquer et crier.”

v “Ca ne fait que rajouter du stress inutile aux autres.”

v “Je savais depuis le début que c’était une mauvaise idée d’avoir des pleurnichardes à bord.”

compteur += 1

menu :

“Tu sais quoi, laisse tomber...”:

jump choix_3_bon

“Arrête avec ta misogynie mal placée, c’est vraiment pas le moment.”:

jump choix_3_mauvais

label choix_3_bon:

“Je soupire en secouant la tête. Je savais que je n’aurais rien dû attendre de lui, mais malgré tout, j’espérais qu’il comprenne l’urgence de la situation.”

jump dispute_v

label choix_3_mauvais:

“Vlad me dévisage avec un sourire sarcastique.”

v “Franchement, vu la situation, je suis pas sûr que ça soit si mal placé que ça.”

“Je serre les dents pour me forcer à ne pas lui répondre. Je savais que je n’aurais rien dû attendre de lui, mais malgré tout, j’espérais qu’il comprenne l’urgence de la situation.”

\$ compteur += 1

jump dispute_v

label dispute_v:

if (compteur < 2):

“Je regarde Vlad se replonger dans son travail, et quitte la salle des machines.”

else :

mc “J’espère que tu vois quand même à quel point la situation est catastrophique !”

v “Je suis toujours pas convaincu par ta pseudo théorie.”

v “Pour l’instant tout ce que je vois, c’est que la situation tourne plutôt à ton avantage.”

mc “A mon avantage ? Des gens sont morts Vlad ! Des gens que j’appréciais, qui étaient mes amis ! Comment... Comment tu peux dire un truc comme ça ?”

v “Alors quoi, je suis censé croire à ce foutu alien qui nous tuera les uns après les autres ?”

v “S’il te plaît [name], je ne suis pas aussi idiot.”

mc “Mais arrête deux secondes de douter de tout ! C’est ce genre d’attitude qui va finir par tous nous tuer !”

v “Donc quoi, maintenant c’est moi que tu accuses ?”

mc “Mais pas du tout où est ce que tu vas chercher ça ?”

“Alors que le ton monte entre nous, la porte s’ouvre brusquement, nous interrompant.”

“Je sursaute, et me tourne vers Alicia, qui semble avoir entendu une bonne partie de la discussion.”

“Elle nous dévisage en silence, les yeux brillant de larmes.”

a “Quand vous aurez décidé si c’est [name], Vlad, ou un alien qui va me tuer, vous me tiendrez au courant.”

“Elle tourne les talons et claque la porte derrière elle, nous laissant seuls dans la pièce.”

“Pour ne pas changer, Vlad lève les yeux au ciel.”

v “Tu vois ? Exactement ce que je disais.”

“Je décide de l’ignorer, et quitte à mon tour la salle des machines.”

culpabilité += 1

jump fuite_a

label fuite_a:

“Alors que je retourne à ma cabine, la remarque de Vlad suite à la découverte du corps me revient en tête et, par acquis de conscience, je me dirige vers la salle des commandes.”

“Assise devant le panneau de contrôle, Alicia semble perdue dans ses pensées.”

“Je me racle la gorge pour lui signifier ma présence, et elle sursaute.”

mc “Je peux m’asseoir ?”

“Alicia me dévisage un instant avant d’acquiescer.”

“Je lui souris, et m’assois face à elle.”

\$compteur = 0

menu:

“Est-ce que ça va ?”:

jump discu_1_bon

“Qu’est ce que tu fais ici ?”:

jump discu_1_mauvais

label discu_1_bon:

“Alicia hausse les épaules.”

a “Physiquement oui.”

menu:

“Physiquement ?”:

jump discu_2_bon

“Tant mieux alors.”:

jump discu_2_mauvais

label discu_1_mauvais:

a “Je suis encore la pilote de ce vaisseau, je vois pas où je pourrais être à part ici.”

“J’acquiesce lentement.”

mc “Et comment tu te sens ?”

a “Physiquement ça va.”

compteur += 1

menu:

“Physiquement ?”:

jump discu_2_bon

“Tant mieux alors.”:

jump discu_2_mauvais

label discu_2_bon:

“Alicia hausse légèrement les épaules, et semble chercher ses mots, avant d’avouer.”

a “J’ai l’impression que c’est de ma faute.”

menu :

“Ce qui est fait est fait, ne revenons pas dessus...”:

jump discu_3_mauvais

“Bien sûr que non, il aurait trouvé un autre moyen dans tous les cas.”:

jump discu_3_bon

label discu_2_mauvais:

“Alicia me dévisage un instant avec de baisser la tête, se mettant à jouer avec ses doigts.”

“Le silence s’étire, inconfortable, et je cherche comment relancer la conversation.”

compteur += 1

menu :

“Ce qui est fait est fait, ne revenons pas dessus...”:

jump discu_3_mauvais

“Tu sais, par rapport à tout ça... Ce n’est pas de ta faute.”:

jump discu_3_bon

label discu_3_bon:

a “C’est gentil d’essayer de me reconforter mais je le sais.”

a “Il faut être réaliste.”

menu:

“Disons que tu n’as pas forcément réfléchi avant d’agir...”:

jump discu_4_mauvais

“C’est trop tard pour changer ce qu’il s’est passé de toute façon.”:

jump discu_4_bon

label discu_3_mauvais:

a “Tu penses que c’est de ma faute... Pas la peine de le nier.”

“Je soupire légèrement.”

compteur += 1

menu:

“Disons que tu n’as pas forcément réfléchi avant d’agir...”:

jump discu_4_mauvais

“C’est trop tard pour changer ce qu’il s’est passé de toute façon.”:

jump discu_4_bon

label discu_4_bon:

a “Je sais, mais je n’arrive pas à ne pas m’en vouloir.”

a “Et j’ai peur que vous m’en vouliez aussi.”

menu:

“C’est sûr que Vlad est un peu énervé...”:

jump discu_5_mauvais

“Ca n’a plus d’importance, on doit juste rester soudés.”:

jump discu_5_bon

label discu_4_mauvais:

“Alicia se mordille la lèvre, et évite mon regard.”

compteur += 1

menu:

“Je comprends que Vlad soit un peu énervé...”:

jump discu_5_mauvais

“Enfin, ça n’a plus d’importance, on doit juste rester soudés.”:

jump discu_5_bon

label discu_5_bon:

“Alicia acquiesce.”

a “Merci d’essayer de me réconforter.”

jump fin_discussion

label discu_5_mauvais:

a “Je sais... Mais j’espère qu’il ne m’en voudra pas trop quand même... Tu crois qu’il faudrait que j’aïlle le voir ?”

mc “J’en reviens, il était pas forcément de très bonne humeur... Attends peut-être un peu.”

compteur += 1

jump fin_discussion

label fin_discussion:

compteur += culpabilite

if (compteur > 5):

```
    jump fin_fuite  
else:  
    jump reu_mess
```

Chapitre 5

label reu_mess:

“Comme tous les matins, je retrouve le reste de l’équipage au mess.”

“Mais quand j’y arrive, je ne trouve que Vlad.”

“Bizarrement, ça ne semble pas l’intriguer plus que ça.”

v “Ah bah pas trop tôt ! Je t’attendais !”

mc “Où est Alicia ?”

v “Je sais pas, et entre nous, je m’en fous.”

mc “La ferme, c’est pas le moment. Et tu viens la chercher avec moi.”

“Vlad croise les bras et grommelle dans sa barbe.”

mc “C’est un ordre.”

“Il soupire, mais finit par me suivre.”

mc “On n’a pas beaucoup de temps. Faut se dépêcher.”

#choix limité dans le temps. Si aucun choix n’est fait, jump alea

menu:

“Aller dans la cabine”:

jump cabine_alicia

“Aller à l’infirmierie”:

jump inf_alicia

label alea:

#Génération d’un entier aléatoire, 0 ou 1.

#mchara prend cette valeur.

#si mchara = 1, mc est contaminé.

#si mchara = 0, Vlad est contaminé.

v “Bah quoi ? T’as du mal à prendre une décision ?”

v “Ca la fout mal pour un Capitaine !”

“Je pousse un long soupir, fatigué.”

mc “Dans ce cas, ne nous séparons pas, et allons à l’infirmierie ensemble.”

“Nous remontons le vaisseau jusqu’à atteindre l’infirmierie, dont nous passons la porte en même temps.”

“Le corps blême et sans vie d’Alicia git, inerte, sur le sol blanc.”

“J’ai du mal à dissimuler mon émotion, mais Vlad est beaucoup plus stoïque.”

v “C’est bizarre...C’est trop tôt.”

mc “Quoi ?”

v “T’as dit toi-même que c’est au bout de trois jours environ qu’on clamse à cause de cette saloperie.”

v “Du coup, je pense qu’elle s’est suicidée.”

“Je n’arrive pas à répondre. Aucun son ne sort de ma bouche tandis que des débuts de sanglots me serrent à la gorge.”

“Je suis tout bonnement incapable de m’opposer à Vlad, et ce d’une quelconque façon.”

v “Je suis même pas étonné, en fait.”

v “Elle avait clairement pas les épaules pour un merdier pareil.”

“Je serre les dents sans répondre. Alicia ne méritait pas ça...”

mc “On peut pas la laisser comme ça...On doit s’occuper d’elle.”

jump s_repos_alea

label cabine_alicia:

“Je pars en courant vers la cabine d’Alicia. J’ai peur de ce que je pourrais y trouver.”

“Mais rien. La cabine est vide.”

“Sans perdre de temps, je repars en direction de l’infirmerie.”

“Mais en chemin, je crois Vlad, qui m’arrête en secouant la tête.”

v “Elle est morte.”

“Je pâlit devant la nouvelle.”

mc “Quoi ? Mais... Comment ? Elle ne devrait pas...”

“Vlad hausse les épaules.”

v “Tu vas pas aimer ma supposition. D’après moi elle s’est suicidée.”

“Je n’arrive pas à répondre. Aucun son ne sort de ma bouche tandis que des débuts de sanglots me serrent à la gorge.”

“Je suis tout bonnement incapable de m’opposer à Vlad, et ce d’une quelconque façon.”

v “Je suis même pas étonné, en fait.”

v “Elle avait clairement pas les épaules pour un merdier pareil.”

“Je serre les dents sans répondre. Alicia ne méritait pas ça...”

mc “On peut pas la laisser comme ça...On doit s’occuper d’elle.”

jump s_repos

label inf_alicia:

“Je pars en courant vers l’infirmier. J’ai peur de ce que je pourrais y trouver.”

“Je pousse doucement la porte, la gorge nouée par un mauvais pressentiment.”

“Sous mes yeux, le corps blême et sans vie d’Alicia est allongé sur le sol blanc.”

“Ma vision se brouille, et je dois m’appuyer au mur pour rester debout.”

“Un bruit de pas dans mon dos me fait sursauter, et je me tourne vers Vlad, qui observe la situation en secouant la tête.”

v “Quel bordel...”

v “Elle avait pas les épaules cette gamine.”

mc “Qu’est ce que tu veux dire par là ?”

“Vlad hausse les épaules.”

v “Tu vas pas aimer ma supposition. D’après moi elle s’est suicidée.”

“Je n’arrive pas à répondre. Aucun son ne sort de ma bouche tandis que des débuts de sanglots me serrent à la gorge.”

“Je suis tout bonnement incapable de m’opposer à Vlad, et ce d’une quelconque façon.”

v “Je suis même pas étonné, en fait.”

“Je serre les dents sans répondre. Alicia ne méritait pas ça...”

mc “On peut pas la laisser comme ça...On doit s’occuper d’elle.”

\$ mchara = 1

jump s_repos_contamine

label s_repos_contamine:

“Vlad et moi avons rapidement rejoint la salle de repos du vaisseau, encore sous le choc des derniers événements.”

“La tension est encore très forte entre nous, ce qui est loin d’être surprenant.”

“Vlad, assis sur un tabouret, ne me lâche pas du regard.”

if (mchara==1): #joueur contaminé

 “Finalement, il pousse un long soupir.”

 v “C’est toi qui l’a trouvée en premier. On sait ce que ça veut dire.”

v “Tu dois faire quelque chose.”

else:

“Je le toise, moi aussi, en triturant mes doigts.”

mc “Vlad...Tu es contaminé. Il faut qu’on fasse quelque chose.”

mc “Et vite.”

jump s_repos

label s_repos_alea:

“Après tout ce qu’il vient de se passer, je suis complètement sous le choc. Je ne sais pas vraiment comment Vlad peut être aussi impassible face à tout ça, mais j’en serais presque à l’envier.”

“Au moins, il n’a pas à supporter toutes les questions qui m’assaillent à cet instant.”

v “Qu’est ce qu’on fait ?”

“Ou peut-être que si au final, il sait juste mieux le dissimuler que moi.”

mc “Qu’est ce que tu veux que je te dise ? J’en sais pas plus que toi. Tu as passé toute la mission à remettre mes choix en questions, et maintenant je dois prendre les responsabilités pour nous deux ?”

v “C’est bien toi qui est le Capitaine non ?”

“Le ton de Vlad est railleur, presque accusateur.”

mc “Tu te fous de moi ou quoi ?”

mc “Tu veux dire que maintenant que j’ai besoin d’aide pour savoir comment on peut s’en sortir, tu vas te contenter d’obéir aux ordres ?”

mc “Mais réveille toi putain ! On est dans le même merdier ! On peut pas s’en tirer comme ça !”

mc “Si on prend pas une décision là, tout de suite, on est morts.”

jump s_repos

label s_repos:

\$ fuite = 0 #s’enfuir

\$ vlad = 0 #enfermer vlad

\$ com = 0 #s’enfermer dans la salle de communications

“Nous nous observons un instant sans bouger, avant que je ne me décide.”

menu:

“Il faut que je sorte d’ici”:

jump choix_1_fuite

“J’ai pas le choix, je dois maîtriser Vlad”:

jump choix_1_vlad

“On peut peut-être encore contacter la Terre”:

jump choix_1_com

label choix_1_fuite:

\$ fuite += 1

“Ma décision est prise, je dois m’en aller. Ignorant Vlad, je me précipite vers la porte.”

“Mais il ne semble pas décidé à me laisser faire, et s’interpose entre la porte et moi.”

v “Qu’est ce que tu fais ?”

menu:

“Essayer de le contourner”:

jump choix_2_fuite

“Le bousculer pour passer”:

jump choix_2_vlad

“Lui expliquer mon idée”:

jump choix_2_com

label choix_1_vlad:

\$ vlad += 1

“Ma décision est prise, je dois isoler Vlad dans la salle de repos. L’ignorant, je me précipite vers la porte.”

“Mais il ne semble pas décidé à me laisser faire, et s’interpose entre la porte et moi.”

v “Qu’est ce que tu fais ?”

menu:

“Essayer de le contourner”:

jump choix_2_fuite

“Le bousculer pour passer”:

jump choix_2_vlad

“Lui expliquer mon idée”:

jump choix_2_com

label choix_1_com:

\$ com+=1

“Ma décision est prise, je dois retourner dans la salle des communications. Ignorant Vlad, je me précipite vers la porte.”

“Mais il ne semble pas décidé à me laisser faire, et s’interpose entre la porte et moi.”

v “Qu’est ce que tu fais ?”

menu:

“Essayer de le contourner”:

jump choix_2_fuite

“Le bousculer pour passer”:

jump choix_2_vlad

“Lui expliquer mon idée”:

jump choix_2_com

label choix_2_fuite:

\$ fuite += 1

“Je soupire longuement. Evidemment.”

“Je jette un petit coup d’œil derrière Vlad, et localise rapidement le loquet de déverrouillage de la porte.”

“Je me décale sur le côté pour le saisir, mais Vlad parvient encore une fois à s’interposer.”

“Il commence à vraiment m’agacer...”

menu:

“Forcer le passage”:
 jump choix_3_fuite
“Frapper Vlad”:
 jump choix_3_vlad
“Lui crier dessus”:
 jump choix_3_com

label choix_2_vlad:

\$ vlad += 1

“Vlad a l’air peu décidé à me laisser passer, mais ce n’est pas ça qui va m’arrêter.”

“Je rassemble mes forces et essaie de le bousculer pour passer, mais il est bien plus fort que moi et arrive à me repousser, assez facilement.”

“Tellement facilement que ça commence à sérieusement m’énervé...”

menu:

“Forcer le passage”:
 jump choix_3_fuite
“Frapper Vlad”:
 jump choix_3_vlad
“Lui crier dessus”:
 jump choix_3_com

label choix_2_com:

\$ com += 1

mc “En fait, je...”

“Mais Vlad m’interrompt d’un geste de la main.”

v “Non, non, non ! N’essaie pas de m’embrouiller avec de belles paroles !”

v “Tu sors pas d’ici, point.”

menu:

“Forcer le passage”:

jump choix_3_fuite

“Frapper Vlad”:

jump choix_3_vlad

“Lui crier dessus”:

jump choix_3_com

label choix_3_fuite:

“Il en faut plus que ça pour m’arrêter ! Je feinte à droite, à gauche.”

“Mes mouvements sont rapides, mais réfléchis, et j’ai clairement comme but d’embrouiller Vlad.”

“Finalement, profitant d’un de ses moments d’inattention, j’arrive à me faufiler, à appuyer sur le loquet, et à sortir.”

jump choix_fins

label choix_3_vlad:

“Vlad est fort, c’est vrai.”

“Mais il a un point faible.

“Il est beaucoup trop sûr de lui.”

“Je lui fais face, stable sur mes appuis. Même si ma force physique n’atteint pas la sienne, je sais me montrer fourbe.”

“Je vise d’abord ses yeux, les pointant avec deux de mes doigts.”

“Ils rencontrent vite ses paupières closes, mais Vlad a reculé et s’est légèrement penché.”

“J’en profite pour le saisir aux épaules et, d’un coup de genoux bien placé, je le frappe le plus fort possible au niveau de l’entrejambe.”

“Il étouffe très difficilement un cri, et se tord de douleur en tombant au sol.”

if (gender == “M”):

 “Je suis clairement content de ne pas être à sa place...”

“La voie étant désormais libre, j’ouvre la porte, et je sors.”

jump choix_fins

label choix_3_com:

mc “MAIS TU VAS M'ÉCOUTER OUI!”

“Vlad se fige légèrement, visiblement peu habitué à ce que j'élève la voix.”

mc “J'ai un plan. Un vrai. Il faut qu'on en discute.”

mc “Mais pas ici.”

“Il finit par soupirer.”

v “Très bien, je te suis.”

jump choix_fins

label choix_fins:

if(vlad > 2):

 jump fins_vlad

if(fuite > 2):

 jump fins_fuite

if(com > 2):

 jump fins_com

jump fins_non_choix

label fins_vlad:

“Je ferme la porte derrière moi, laissant Vlad à l'intérieur.”

“Il aura suffisamment de provisions pour tenir quelques jours.”

“C'est plus prudent pour nous deux de procéder ainsi.”

if(mchara == 0):

 jump fin_vlad_mort

else:

 jump fin_mort_mc

label fins_fuite:

“Sans perdre un seul instant, je rassemble des provisions, de quoi tenir un bon moment.”

“Après tout, je ne sais pas combien de temps on va mettre à me retrouver.”

“Je jette un dernier regard derrière moi. Ça fait quand même un peu mal au cœur de partir comme ça, mais je n’ai pas le choix. C’est la meilleure solution.”

“Finalement, je rentre dans la capsule, enclenche le signal de détresse, et me désarrime.”

```
if(mchara == 0):
    jump fin_fuite_mc
else:
    jump fin_fuite_contamine
```

label fins_com:

“Nous sortons de la salle de repos, et nous nous dirigeons ensemble vers la salle de communications.”

v “Alors, ce plan ?”

mc “On a peut-être encore une chance de prévenir la Terre de ce qui nous arrive.”

v “C’est beau d’avoir de l’espoir.”

mc “Apparemment, ça fait vivre...”

“Une fois devant la porte de la salle, je me retourne vers Vlad.”

mc “A partir de maintenant, il vaut mieux qu’on se sépare. Je vais m’isoler dans la salle de communications, et voir si je peux contacter la Terre.”

“Vlad ne répond rien. Je sais qu’il comprend enfin mes décisions. C’est sans doute un peu tard, malheureusement.”

“Puis, sans prononcer un mot, il s’éloigne sans même regarder derrière lui.”

“J’entre dans la salle de communications, toujours aussi silencieuse, et m’installe à mon poste.”

```
communication += bonus_com
```

```
if(communication > 4)
    jump fin_comm
else:
    if(mchara == 0):
        jump fin_vlad_mort
    else:
```

```
    jump fin_mort_mc
```

label fins_non_choix:

```
if (stase == 1)
    jump fin_neutre
else:
    jump fin_stase
```

Fins

label fin_mort_prematuree:

“Je retourne jusqu’à ma cabine d’un pas lourd, salue rapidement Alicia, et me laisse tomber sur mon lit.”

“Malgré ma fatigue, je n’arrive pas à trouver le sommeil.”

“Je me sens bizarre, mes membres sont engourdis, et je ne parviens plus à mettre en ordre mes pensées.”

“Je me masse les tempes pour tenter de faire passer une migraine douloureuse.”

“En vain.”

“Enfin, après de nombreuses heures à me tourner dans mon lit, la fatigue devient plus forte que la douleur, et je finis par m’endormir.”

“Malgré tous vos efforts, vous n’avez pas réussi à contenir l’étrange épidémie qui décime votre équipage. Victime à votre tour de la maladie, vous avez fini par y succomber.”

“Sans vous pour les guider, votre équipage n’a que peu de chances de s’en sortir.”

“En réalité ils n’en ont aucune.”

“L’Intercepteur est donc condamné à errer dans l’espace jusqu’à ce que, peut être, une autre mission parte à sa recherche.”

“GAME OVER”

return

label fin_fuite:

“Finalement, après mûre réflexion, je décide de réunir tout le monde dans le mess.”

“Le visage d’Alicia est fermé, et Vlad, comme à son habitude, ne dit pas un mot.”

mc “J’ai beaucoup réfléchi à toute cette histoire, et je pense que la meilleure chose à faire est de rester prudents.”

mc “Par conséquent, il faut que nous nous isolions tous. Chacun prend de quoi manger pour trois jours, et reste cloîtré dans sa cabine.”

v “C’est un peu extrême, non ?”

mc “Peut-être, mais c’est nécessaire. De toute façon, je ne vous laisse pas le choix.”

“Seul un silence froid me répond. Puis, finalement, Alicia et Vlad vont chercher des provisions dans les garde-manger du mess.”

“Une fois qu’ils sont partis, je prends moi aussi quelques provisions, et rejoins ma cabine.”

“Je m’écroule sur mon lit, les bras derrière la tête et les yeux rivés sur le plafond.”

“C’est loin d’être agréable de prendre ce genre de décisions.”

“D’une certaine façon, ça me fait même peur...”

“Mais je ne pourrai jamais l’avouer.”

“Finalement, je ferme les yeux, et je me concentre sur ma respiration.”

“Trois jours, ce n’est pas si long. Et avec tout le travail en retard que j’ai, je ne vais pas avoir le temps de m’ennuyer...”

#3 jours plus tard

“Je peux enfin sortir. Et vu mon état, je ne suis visiblement pas malade.”

“C’est sans doute la seule bonne nouvelle du jour.”

“Je quitte ma cabine et remonte silencieusement le couloir jusqu’à celle de Vlad.”

“Je toque à la porte et, très vite, une voix bourrue me répond :”

v “Ouais, ouais, j’suis là !”

“Bon. Deuxième bonne nouvelle. Même si je ne l’apprécie pas beaucoup, ça me soulage de voir que Vlad va bien.”

“J’attends une poignée de secondes, jusqu’à ce qu’il quitte sa cabine et la verrouille derrière lui.”

v “C’est pas trop tôt ! Je me suis bien emmerdé pendant tout ce temps !”

v “A tourner en rond sans pouvoir bosser !”

mc “Vois le bon côté des choses. T’es encore en vie. D’autres n’ont pas eu cette chance.”

v “Ouais, ouais...”

“Nous nous rendons alors ensemble vers la cabine d’Alicia. On sait déjà ce que l’on va y trouver, mais on ne peut pas la laisser pourrir dans sa cabine.”

“Mais, très vite, on réalise que quelque chose ne va pas. Ne va pas du tout, même.”

“La cabine d’Alicia est grande ouverte.”

v “Merde ! Et on fait quoi maintenant ?!”

“Alicia s’est échappée. Malgré le fait que vous soyez encore en vie, ce n’est pas forcément une bonne nouvelle.”

“La capsule de sauvetage émettant un signal de détresse, Alicia sera forcément retrouvée par un autre vaisseau, et pourra les contaminer à son tour.”

“Vous avez échoué à maintenir la maladie sous contrôle, et ne pouvez rien faire pour prévenir la Terre du danger qui les guette.”

“GAME OVER”

label fin_neutre:

#le joueur meurt isolé, sacrifice, il “tue” le parasite

#ellipse de 3 jours

“Cela doit faire plus ou moins deux jours que nous sommes seuls. A tourner en rond, seuls avec nos pensées.”

“Nous ne pouvons pas sortir. Nous sommes condamnés.”

“C’est la pire chose qui pouvait nous arriver.”

“Nous nous parlons à nous-mêmes pour ne pas devenir complètement fous.”

mc “J’ai peur de mourir.”

mc “Mais tu vas mourir. Comme tous les autres. Tu n’es qu’un pion, une étape.”

mc “Je ne veux pas mourir. Pas ici. Pas maintenant. Je veux...Je veux rentrer à la maison.”

mc “Ta maison est si loin...Si loin...Tu ne la reverras jamais. Il n’y a que nous deux ici...”

mc “J’ai peur...J’ai tellement...peur...”

mc “Accepte ton destin. Abandonne-toi. Tu ne peux rien faire. Tu ne peux pas lutter contre nous.”

mc “Si je le pouvais, je te tuerais.”

mc “Mais c’est à cause de moi que tu meurs.”

mc “Tais-toi...Tais-toi...”

mc “Petit à petit, ton être m’appartient, et j’en fais ce que je veux. D’ici peu, tu cesseras même complètement d’exister.”

mc “TAIS-TOI ! SORS DE MA TÊTE !”

“Nous nous effondrons sur le sol, pris d’un violent haut-le-cœur.”

“De grosses gouttes de sueur perlent sur notre front, tandis que notre vue commence à se brouiller.”

“Nous avons besoin de sommeil. Même quelques minutes...”

“Nous nous écroulons sur notre lit et, tout doucement, nous fermons les yeux.

“Vous avez succombé à la maladie, mais sans aucun contact avec l’extérieur. Malgré votre mort, ce qui reste de l’Intercepteur est sauvé. Vous avez réussi à gérer la situation. La maladie a été stoppée et aucun autre être humain ne pourra être contaminé.”

“FIN”

label fin_stase:

#la salle de stase est encore ouverte

#ellipse de deux jours

if (mchara == 1):

“Cela fait plusieurs jours que nous sommes seuls.”

“Les heures passent sans discontinuer, et nous nous ennuyons profondément.”

“Mais quoi faire, à part attendre ?”

“C’est ce qu’ils auraient dit.

“Mais nous n’aimons attendre.”

“La passivité n’est pas une solution. Pour résoudre, il faut agir.”

“Le couloir est vide et froid. Seuls des bruits de pas percent le silence et, bientôt, la lumière de la salle de cryogénéisation apparaît.

“La salle est plongée dans une obscurité rassurante, seulement troublée par les lumières blafardes des écrans et des capsules de cryogénéisation.”

“Le code d’éveil est très simple à modifier et, très vite, quelques équipiers commencent à émerger de leur stase.”

“L’un d’eux rencontre très vite notre regard. Il a l’air encore endormi, mais aussi un peu inquiet.”

eq “C’est...C’est déjà le moment ?”

“Notre main, rassurante et ferme à la fois, vient se poser sur son épaule.”

mc “Ne t’inquiète pas. Nous allons bien.”

“Vous avez été contaminé par l’étrange maladie qui affecte l’Intercepteur. Guidé par un étrange instinct, vous avez ouvert la salle de cryogénéisation, et réveillé vos équipiers. Ce qui vous contrôle est maintenant plus fort, mieux habitué à la vie dans le vaisseau, et sera maintenant capable d’agir plus vite.”

“Vous finissez par mourir, après avoir échoué à retenir la contamination.”

“GAME OVER”

else:

“Depuis plusieurs jours, je n’ai pas vu Vlad. Mais je ne m’en porte pas plus mal pour autant.”

“Il y a tellement de choses à faire, maintenant que je dois m’occuper de tout, et je n’ai pas le temps de m’inquiéter pour lui, ou de me disputer avec lui.”

“Malgré tout, cette absence commence à m’intriguer. Statistiquement, on aurait dû se croiser au moins une fois.”

“N’arrivant plus à me concentrer sur ce que je faisais, je finis par abandonner. De toute façon, mon rapport quotidien n’est qu’une formalité inutile...”

“Je quitte la salle des communications, et fais le tour du vaisseau.”

“Le silence glacial qui règne dans les couloirs n’est pas pour me rassurer, et j’accélère inconsciemment le pas.”

“Mais rien. Pas le moindre signe de vie.”

“Ce n’est qu’en passant devant la salle de cryogénéisation que je remarque quelque chose d’étrange.”

“La porte est ouverte, et j’aperçois même de la lumière.”

“Le cœur battant, je me précipite à l’intérieur.”

“Debout au milieu de la pièce, Vlad regarde les équipiers émerger lentement du sommeil dans lequel ils étaient artificiellement plongés.”

“Sur ses lèvres flotte un sourire satisfait.”

“C’est la première fois que je le vois sourire et, bizarrement, je n’aime pas ça du tout.”

me “Vlad, qu’est ce que...”

“Vlad me coupe la parole, sur un ton calme.”

v “Ne t’inquiète pas, [name] tout va bien.”

“Vlad a été contaminé par cette étrange maladie qui affecte l’Intercepteur, et a réussi à convaincre les équipiers que vous étiez responsable de toutes les morts. Vos équipiers vous enferment donc dans votre cabine, malgré vos tentatives de leur expliquer la vérité.”

“Vos équipiers sont condamnés à leur tour par cette maladie.”

“GAME OVER”

label fin_vlad_mort:

#vlad et le parasite meurent, mc va dans sa cabine et att stase

#ellipse de quatre jours

“Les quatre jours qui viennent de passer ont sûrement été les plus longs de ma vie. Strictement rien à faire. Juste attendre.”

“Et ce n’est que le début. Je ne sais pas pendant combien de temps encore Vlad sera contagieux, et il ne faut pas que je prenne de risques.”

“Je vais devoir rester le plus loin possible de lui, pendant autant de temps que je le peux.”

“Il me reste encore au moins une semaine de provisions avant que je ne doive retourner dans le mess pour me ravitailler.”

“Avec un peu de chance, le danger sera écarté d’ici là.”

“Et après l’attente reprendra. Sans aide, je ne peux pas piloter ce vaisseau.”

“Mais dès que les équipiers seront réveillés, tout ira mieux. Je pourrais enfin rentrer.”

“Après avoir passé six mois seul dans le vaisseau, vos équipiers se sont enfin réveillés. Malgré leur confusion, vous avez pu leur expliquer la situation, et l’Intercepteur est retourné sur Terre.”

“Vous êtes maintenant le seul témoin de cette maladie inexplicée. Les scientifiques restent perplexes, peu convaincus. Mais vous, vous le savez bien. Ce que vous avez vécu n’est pas anodin, et c’est seulement grâce à vous que la Terre n’a pas connaissance de cette maladie.”

“BRAVO”

label fin_comm:

#répare les comms, prévient la terre

“Je m’installe rapidement à mon poste, et remet la clé dans l’ordinateur.”

“Maintenant que j’ai plus de temps pour étudier ce manuel, je devrais finir par trouver une solution.”

“Je reste des heures à feuilleter le manuel et à suivre scrupuleusement toutes les étapes, et manque de m’arracher les cheveux plusieurs fois.”

“Mais je n’ai pas le droit de tout abandonner maintenant.”

“Peu à peu, j’arrive à réparer le poste de communications et une lueur d’espoir commence à renaître.”

“Malgré ces conditions précaires, j’espère que ce sera suffisant...”

“Je connecte mon microphone, calibre les appareils sur la bonne fréquence, et pousse un long soupir.”

“C’est le moment de vérité.”

mc “Intercepteur à Centre de Contrôle.”

“...”

mc “Intercepteur à Centre de Contrôle.”

mc “Vous me recevez ?”

“Le poste de communications crachote toujours autant. C’est très loin de me plaire.”

mc “Intercepteur à Centre de Contrôle.”

“...”

“La panique m’envahit. J’ai trop entendu ce silence si assourdissant que je crains de ne même plus être capable de le supporter.”

mc “Intercepteur à Centre de Contrôle.”

mc “Vous me recevez ?”

“...”

“...”

“...”

cc “Centre de Contrôle à Intercepteur. Bien reçu.”

“Je n’arrive même plus à parler. Tout ce que j’arrive à faire, c’est sourire.

“Vous avez réussi à rétablir les communications et à prévenir la Terre de ce qui est arrivé à l’Intercepteur. Même si le voyage retour est encore long, vous avez sauvé ce qui pouvait encore l’être.”

“BRAVO”

label fin_mort_mc:

#le parasite meurt et toi aussi - mauvaise fin

#ellipse de 3 jours

“Cela doit faire plus ou moins deux jours que nous sommes seuls. A tourner en rond, seuls avec nos pensées.”

“Nous ne pouvons pas sortir. Nous sommes condamnés.”

“C’est la pire chose qui pouvait nous arriver.”

“Nous nous parlons à nous-mêmes pour ne pas devenir complètement fous.”

mc “J’ai peur de mourir.”

mc “Mais tu vas mourir. Comme tous les autres. Tu n’es qu’un pion, une étape.”

mc “Je ne veux pas mourir. Pas ici. Pas maintenant. Je veux...Je veux rentrer à la maison.”

mc “Ta maison est si loin...Si loin...Tu ne la reverras jamais. Il n’y a que nous deux ici...”

mc “J’ai peur...J’ai tellement...peur...”

mc “Accepte ton destin. Abandonne-toi. Tu ne peux rien faire. Tu ne peux pas lutter contre nous.”

mc “Si je le pouvais, je te tuerais.”

mc “Mais c’est à cause de moi que tu meurs.”

mc “Tais-toi...Tais-toi...”

mc “Petit à petit, ton être m’appartient, et j’en fais ce que je veux. D’ici peu, tu cesseras même complètement d’exister.”

mc “TAIS-TOI ! SORS DE MA TÊTE !”

“Nous nous effondrons sur le sol, pris d’un violent haut-le-cœur.”

“De grosses gouttes de sueur perlent sur notre front, tandis que notre vue commence à se brouiller.”

“Nous avons besoin de sommeil. Même quelques minutes...”

“Nous nous écroulons sur notre lit et, tout doucement, nous fermons les yeux.

“Vous avez succombé à la maladie, mais sans aucun contact avec l’extérieur. Malgré votre mort, ce qui reste de l’Intercepteur est sauvé. Vous avez réussi à gérer la situation.”

“GAME OVER”

label fin_fuite_contamine:

#mauvaise_fin

#ellipse deux jours

“Cela fait déjà un moment que nous dérivons dans l’immensité de l’espace.”

“Mais nous avons espoir que notre signal de détresse porte ses fruits.”

“Finalement, notre poste de communications crachote et une voix numérisée, mais humaine, se fait entendre.”

vai “Nous avons capté votre signal de détresse et nous venons à votre secours.”

vai “Est-ce que tout va bien à bord ?”

mc “Oui, nou- Je vais bien.”

“Ouf. C’était moins une...”

vai “Préparez-vous à l’arrimage.”

“Une dizaine de minutes plus tard, nous sommes assis au milieu d’un groupe d’équipiers, dans une couverture de survie.”

eq “Vous avez de la chance qu’on ait capté votre signal. Vous auriez pu rester sacrément longtemps là-dedans...”

mc “Quelle est votre mission ? De l’exploration ?”

eq “On en revient justement ! On est sur le chemin du retour.”

“Nous nous contentons de sourire.”

“La Terre n’est plus très loin.”

“A cause de votre sauvetage, la maladie a réussi à se propager à bord du vaisseau, puis sur la Terre toute entière. L’espèce humaine n’a pas encore conscience de ce qui l’attend.”

“GAME OVER”

label fin_fuite_mc:

#joueur retrouvé par autre vaisseau

#ellipse de trois jours

“Cela fait déjà un moment que je dérive dans l’immensité de l’espace.”

“Mais j’ai espoir que le signal de détresse émis par la capsule porte ses fruits.”

“Finalement, le poste de communications crachote et une voix numérisée, mais humaine, se fait entendre.”

“Je me permets enfin d’espérer. Je vais pouvoir rentrer.”

vai “Nous avons capté votre signal de détresse et nous venons à votre secours.”

vai “Est-ce que tout va bien à bord ?”

“Je dois m’y reprendre à deux fois pour appuyer sur le bouton, tellement mes mains tremblent.”

mc “Oui ! Oui... Tout va bien.”

“Des larmes de soulagement brouillent ma vision, et je les essuie rapidement.”

vai “Préparez-vous à l’arrimage.”

“Une dizaine de minutes plus tard, je me retrouve à bord d’un vaisseau, très semblable à l’Intercepteur.”

“Une bouffée de panique me prend, mais je parviens à me contrôler, et m’assois dans un coin.”

“Un équipier pose une couverture de survie sur mes épaules.”

eq “Vous avez de la chance qu’on ait capté votre signal. Vous auriez pu rester sacrément longtemps là-dedans...”

mc “Quelle est votre mission ? De l’exploration ?”

eq “On en revient justement ! On est sur le chemin du retour.”

“Je soupire de soulagement. Rentrer. Je vais enfin pouvoir rentrer.”

“Sans pouvoir m’en empêcher, je souris de manière incontrôlable.”

“Enfin, le cauchemar est fini.”

“Après plusieurs semaines, vous finissez par rentrer sur Terre, où vous retrouvez votre famille, et vos amis. Malgré les missions lancées à la recherche de l’Intercepteur, le vaisseau n’est jamais retrouvé. Lentement, vous faites votre deuil de l’équipage, et réussissez enfin à surmonter ce qu’il s’est passé.”

“Malgré la situation difficile, vous avez réussi à rester en vie, et à stopper l’épidémie.”

“BRAVO”