

Anja Kozlowski, chercheuse pour le DART, travaille sur un nouveau projet d'accélérateur de particules. Elle dirige une équipe de recherche basée au laboratoire 2 du DART, où ils mettent en place et effectuent diverses expériences sur de nouvelles particules.

Seulement, ces expériences provoquent régulièrement des pannes de courant dans la région et particulièrement à Astoria. Alertée par ces coupures, une partie de la population a vivement réagi et les rumeurs les plus folles ont rapidement commencé à courir sur le laboratoire Ampère et son étrange directrice. En effet, Anja est une réfugiée du bloc soviétique. Diplômée de l'Université Technique de Varsovie, elle est passée à l'Ouest avec la famille de son frère. Leur arrivée dans la région n'est pas passée inaperçue. Une partie des habitants, inquiets des effets sur la santé des expériences menées dans le laboratoire 2, et excédés par les coupures électriques, ont d'ailleurs lancé une pétition.

La pression qui pèse sur les épaules d'Anja est très forte, d'autant que la direction du DART exige des résultats rapides afin de pouvoir s'en servir pour dissiper la gronde local. Craignant pour sa place et pour son équipe, Anja va accélérer prématurément le développement de son projet. Malheureusement, l'une des expériences connaît une fin funeste.

C'est un soir, assez tard, que l'expérience de l'équipe d'Anja échoue de façon catastrophique. Lors de celle-ci, une puissante vague d'énergie est libérée, provoquant une explosion qui peut être ressentie à plus d'un kilomètre à la ronde. De plus, cela provoque une coupure générale de courant pendant un long moment.

Au laboratoire Ampère, c'est une véritable catastrophe. Durant l'expérience, une faille dimensionnelle s'est ouverte. C'est ce qui a d'ailleurs provoqué l'erreur critique et entraîné l'explosion du laboratoire. Pratiquement toute l'équipe a été absorbée par la faille. Seul Anja et son assistant, Steven Dickson, ont été épargnés. Ils ne doivent leur survie qu'au simple fait d'avoir supervisé l'expérience, de l'autre côté de la vitre de protection. Cependant, Steven est grièvement

blessé et hospitalisé au centre médical d'Auroreville.

Anja ne s'en est pas vraiment sortie indemne non plus. Son esprit fut propulsé hors de son corps par la vague d'énergie provenant de la faille dimensionnelle. Elle s'est ainsi retrouvée dans le corps d'un robot assistant modèle AS-X1 de SEPRO. Revenant doucement à elle, elle découvre le laboratoire en feu et eu la surprise de voir son propre corps se relever pour aller à la rencontre des secours. Prise de panique, elle décida de s'enfuir. Ses souvenirs sont fragmentaires, mais elle sait que la chose qui habite son corps n'est pas de notre monde, et elle en a peur.

Anja AS-X1 a trouvé refuge dans la forêt du parc naturel de Haute-Pierre. Elle s'y remettra tant bien que mal de ses émotions. Quelques-uns de ses souvenirs refaisant surface, elle s'inquiétera alors du sort de ses neveux, Jacek et Ilona, tous deux au collège. Elle cherchera tout naturellement à les mettre hors de danger, même si cela implique de les kidnapper.

Pendant ce temps, l'entité qui a pris possession du corps d'Anja agira de manière totalement imprévisible et erratique, ce qui lui vaudra d'être arrêté par la police locale.

Ce Mystère consiste pour les Enfants à retrouver leurs amis enlevés, Jacek et Ilona, puis à aider Anja AS-X1 à retrouver son corps.

LE LABORATOIRE AMPÈRE

Le laboratoire 2 du DART (ou laboratoire Ampère) est une extension récente qui héberge diverses recherches sur de nouvelles particules. Le laboratoire a été construit en dehors du Loop pour éviter tout effet potentiel d'Eidolon sur les recherches qui y sont menées. La direction du DART voulait que le laboratoire Ampère soit le plus proche possible des autres installations et dans un lieu relativement sécurisé. Ainsi, un bâtiment, assemblage hétéroclite de préfabriqués et autres Algeco, vit rapidement le jour, amenant toujours plus de scientifiques à Astoria.

Les habitants d'Astoria n'ont pas réagi immédiatement en apprenant qu'une nouvelle

extension du DART allait être construite dans leur ville. D'ailleurs, beaucoup voient la chose d'un bon œil. Cela permettra à la ville de s'agrandir et de croître davantage.

Mais c'est aussi l'époque où l'on commence à se poser beaucoup de questions sur le nucléaire qui inquiète. Aussi, quand le bâtiment Ampère vit le jour et que les premiers panneaux "risque radioactif" ou "danger matière radioactive" apparurent, une frange de la population s'en inquiéta, inquiétude qui se renforça avec l'arrivée des premières coupures de courant dans la ville. Ces habitants, comprenant aussi du personnel de Pharmacoop inquiet de leur proximité avec le laboratoire Ampère, ont monté une association "l'Amicale pour la Santé Aurorevillaise". Ce sont eux qui ont lancé une pétition pour que le laboratoire Ampère soit démantelé, ce qui ne manque pas d'alimenter les discussions dans la ville entre pro laboratoire Ampère et pro ASA !

LA FAMILLE KOZLOWSKI

La famille se compose de Pavel Kozlowski, ancien professeur de français en Pologne, de ses deux enfants Ilona et Jacek, et d'Anja, sa jeune soeur. Pavel est veuf et, pour les enfants, Anja a peu à peu remplacé leur mère. Elle fait beaucoup pour les enfants malgré son travail. Pavel, lui, ne s'est jamais vraiment remis de la mort de sa femme Lorena. Il n'en parle que très peu.

Natalia a chargé deux de ses sbires de planquer devant la maison de la famille Kozlowski. Celle-ci ayant fui le bloc soviétique, ils sont sous étroite surveillance du KGB, qui souhaite en savoir plus sur les travaux très avancés d'Anja sur les particules.

La présence de ces agents pourra se faire sentir à divers moments. Vous pouvez faire monter la pression en faisant sentir aux Enfants qu'ils sont parfois suivis par un étrange van noir, ou que ce dernier les précède sur divers lieux.

COMPTE À REBOURS

1. D'étranges phénomènes électriques arrivent de plus en plus souvent. Coupures, surcharges électriques, plombs qui sautent. Brancher ou débrancher des appareils électriques peut provoquer de petits arcs électriques.
2. Les problèmes de tensions augmentent, ainsi que leur fréquence. Il peut arriver que des petites électrocutions aient lieu et il est probable qu'une personne de l'entourage des Enfants en ait fait les frais. Il peut s'agir d'un camarade de classe ou d'un professeur essayant de brancher un rétroprojecteur par exemple.
3. L'électricité devient folle. Les arcs électriques sont fréquents et il devient compliqué de se tenir trop proche d'une prise. Il est aisé de prendre un coup de jus. Le courant n'est pas assez puissant pour tuer mais peut blesser.
4. La puissance des arcs électriques augmente ainsi que la fréquence du phénomène. Les Enfants et leurs familles sont touchés.

Le Compte à rebours avance après chaque scène ou à chaque fois que vous pensez que c'est approprié. Les phénomènes électriques sont provoqués par le dérèglement dans le réseau suite à l'expérience d'Anja et ne seront résolus que lorsque celle-ci aura réussi à retrouver son corps.

En effet, c'est en reproduisant une partie de cette expérience que les surcharges dues à un surplus d'énergie consécutif à l'ouverture du portail disparaîtront lors de sa réouverture.

ACCROCHE

Les Enfants se retrouvent dans la cour de récré et parlent entre eux d'un évènement ayant eu lieu la veille. Durant la nuit, une puissante explosion a pu être entendue et ressentie. Certains Enfants ont pu être réveillés alors que d'autres auraient pu en entendre parler le matin en prenant le petit-déjeuner avec leurs parents, ou en entendant un flash info à la télévision ou à la radio.

C'est alors qu'ils seront témoins d'une scène gênante. Des grands viennent embêter les deux derniers arrivés dans la région: Jacek et Ilona Kozlowski. Ce sont les Enfants de Pavel Kozlowski. Ils sont assez connus dans le collège car ils ont débarqué en début d'année, venant tout droit de Pologne. De plus, tout le monde ou presque sait que leur tante est la directrice du laboratoire qui se trouve non loin et qui fait tant parler de lui. Les personnages joueurs sont peut-être amis avec ces derniers. Ils peuvent aussi en être secrètement amoureux. Laissez les Enfants se positionner par rapport à Jacek et Ilona, mais ces deux derniers se sont toujours montrés plutôt sympathiques envers les personnages joueurs qui, idéalement, sont de la même classe.

Les grands commenceront par leur faire peur en rejetant sur eux l'explosion de la veille. Le ton monte assez vite et les Enfants peuvent intervenir. Ils peuvent convaincre les grands d'arrêter d'embêter les deux jeunes. Ils peuvent aussi se battre contre les grands. Un surveillant ne manquera pas d'intervenir si la bagarre dégénère un peu trop. Les grands, eux, jureront qu'ils se vengeront plus tard.

Une fois que les grands sont partis, les Enfants se retrouvent avec les frère et soeur Kozlowski qui les remercient et leur racontent leur soirée. C'est après 21h30 qu'a eu lieu l'explosion. Ils ne dormaient pas encore car ils attendaient que leur tante rentre. Seulement, quand l'explosion et la coupure de courant eurent lieu, la peur les a envahis. Ils ont passé de longues heures sans la moindre information, uniquement le bruit des sirènes des pompiers, des ambulances et de la police. Toutefois, les deux enfants finirent par s'assoupir.

C'est là que sonne la fin de la récré. Jacek et Ilona proposent aux Enfants de les retrouver à la fin des cours pour leur raconter la suite. La rencontre est fixée derrière un bâtiment du collège, dans un coin un peu discret afin d'éviter de retomber sur les grands.

Quand la cloche de fin de journée sonne, les Enfants se rendant au lieu de rendez-vous sont retenus par le pion qui leur fait la morale sur l'incident survenu plus tôt dans la journée. Ils arriveront en retard et pourront voir Jacek et Ilona se faire enlever par une mystérieuse et grande silhouette encapuchonnée. Ils se rendront compte à certains détails (bras, jambes, antennes) qu'il s'agit d'un robot.

Les Enfants peuvent suivre le ravisseur de leurs deux camarades et tenter de comprendre que le ravisseur se dirige vers le parc de Haute-Pierre. Les Enfants peuvent savoir qu'il y a dans ce coin-là une vieille cabane de chasse laissée à l'abandon. L'autre option consiste à se rendre chez les Kozlowski. Enfin, si les Enfants racontent à un adulte ce qu'ils ont vu, personne ne les croira. Quelle personne saine d'esprit pourrait croire qu'un robot enlèverait des enfants? Ils ne sont pas programmés pour ça!

LA CABANE DANS LES BOIS

Avant que le parc de Haute-Pierre ne soit protégé, il était possible de chasser dans ces bois. La cabane est un ancien abri de chasseurs construit en bois dans une petite clairière. Elle servait surtout à entreposer du matériel ou à se retrouver avant ou après une partie de chasse. D'ailleurs, on y trouve toujours un peu de matériel, quelques couvertures et de quoi faire du feu. Les gardes-chasses l'ont réhabilitée afin d'en faire un refuge et ils le gardent à l'oeil pour éviter les squatteurs. C'est là qu'a trouvé refuge Anja AS-X1 et c'est donc là qu'elle a ramené avec elle son neveu et sa nièce après les avoir récupérés.

En arrivant devant la cabane, les Enfants peuvent observer la configuration des lieux via une fenêtre. Cela leur permet de voir que Jacek et Ilona ne sont pas maltraités. Ils sont tous les deux assis en face d'un robot qui leur distribue diverses friandises.

Difficultés

Si les Enfants essayent de rentrer dans la cabane, Anja AS-X1 les entendra et sortira à leur rencontre. Elle est sur la défensive et tentera d'empêcher quiconque d'entrer dans la cabane. Elle ne fait pas confiance aux Enfants et tentera de les chasser en leur faisant peur. Le robot se dressera de toute sa hauteur et agitera sa cape. Son visage-écran affichera des images inquiétantes et émettra un horrible son de radio qui grésille. Les enfants peuvent s'apercevoir rapidement que Anja AS-X1 n'a aucune intention malveillante et que si les Enfants entament le dialogue, elle cessera d'être agressive.

La communication avec Anja AS-X1 n'est pas aisée. Elle ne peut pas parler, mais seulement diffuser des morceaux d'émissions de radio ou télévisées qu'elle capte. Cependant, cela ne forme pas un tout cohérent et il est très difficile de la comprendre. L'AS-X1 a été endommagé par l'explosion du labo et il est possible de le réparer. Dès lors Anja pourra faire défiler du texte sur son écran, permettant aux Enfants de la comprendre plus aisément.

Indices

Une fois que la communication avec Anja AS-X1 est établie, elle installe les Enfants aux côtés de Jacek et Ilona. Ces derniers vont bien et, même s'ils sont apeurés, ils ont rapidement compris que le robot ne leur voulait aucun mal. Leur niveau de français rendra la lecture de ce qu'Anja va révéler aux Enfants difficile et ils ne pourront pas tout saisir, c'est d'ailleurs ce que souhaite leur tante.

Anja AS-X1 explique aux Enfants qu'elle a mené une expérience qui a mal tourné la veille au soir et que c'est comme cela qu'elle s'est retrouvée projetée dans le corps d'un robot. Elle a vu son propre corps se relever et ne sait pas qui se trouve « aux commandes », mais elle est inquiète. De plus, elle sait que son expérience a été volontairement sabotée, mais elle ne sait pas par qui. Pour elle, il ne peut s'agir que d'un membre de son équipe. Elle doit retrouver son corps et, pour cela, elle a besoin de l'aide des Enfants. Elle explique aussi que si elle a kidnappé Jacek et Ilona, c'était par peur de ce qui pouvait arriver s'ils tombaient sur son corps et la chose qui l'occupe.

Jacek et Ilona restent toutefois inquiets et souhaitent retourner chez eux. Ils veulent surtout retrouver leur père. Anja s'y résoudra car, après tout, si Pavel déclare la disparition de ses enfants, ses mouvements seront très limités. Et puis, même si elle craint pour ses neveux, elle ne souhaite pas inquiéter son frère outre mesure.

CHEZ LES KOZLOWSKI

Les Kozlowski habitent une maison située à l'extérieur de la ville. Il y a un petit jardin très mal entretenu devant la demeure, ainsi qu'une petite cour pavée donnant sur le garage situé sur le côté. Pavel rentre généralement tard et Jacek et Ilona ont l'habitude de rentrer seuls. D'ailleurs, ils ont un jeu de clés habituellement confié à Ilona. Un second jeu de clés est dissimulé dans une mangeoire à oiseaux située sur la terrasse à l'arrière de la maison.

Difficultés

Si les Enfants se rendent chez les Kozlowski sans J & K, ils pourront voir que la maison semble vide. Aucune lumière n'est allumée. Il y a juste un van noir garé non loin, mais il semble également vide. Rentrer dans le jardin n'est pas compliqué, le muret et le portail ne sont pas très hauts et les Enfants peuvent se faire la courte échelle. Seulement la porte de devant, tout comme celle de derrière, est fermée à clé. Si les Enfants cherchent un peu, ils trouveront le double des clés dissimulé dans la mangeoire.

Si les Enfants se rendent chez les Kozlowski sans J & K, Anja AS-X1 se montre soudain stressée à la vue d'un van noir garé non loin. Ce dernier est en effet positionné en direction de la maison et des individus louches et patibulaires l'observent depuis l'intérieur.

Anja AS-X1 demande dès lors aux Enfants de se montrer très discrets. Elle-même ne prend pas le risque de se montrer aux types du van. Les Enfants peuvent donc rentrer facilement dans la maison mais, s'ils ne veulent pas attirer l'attention, ils doivent se montrer discret. Si ce dernier échoue, un des hommes dans le van en sortira et parlera en polonais aux enfants Kozlowski. Il leur demandera de les accompagner soi-disant dans le but de les aider. Bien sûr, les deux enfants ne leur feront pas confiance et commenceront à courir vers la maison. Les Enfants peuvent les suivre en testant leur mais peuvent aussi alerter le voisinage, ce qui ne manquera pas de faire fuir les types louches. Si les Enfants ne peuvent s'en sortir seuls, ils subiront l'État Effrayé, mais seront « sauvés » par l'intervention d'Anja AS-X1.

Indices

Si les Enfants se rendent chez les Kozlowski sans J & K, ils trouveront un mot dans la cuisine: « *Je suis désolée de ne pas être là et de me cacher, mais je n'ai pas le choix. Je vais récupérer les enfants. Je suis au parc. A.* »

Pendant qu'ils fouillent la maison, le téléphone sonne. Au bout de quatre sonneries, le répondeur s'enclenche et les Enfants peuvent entendre le message suivant: « *Bonjour Mme Kozlowski. C'est*

le centre médical. Nous vous appelons car Mr Dickson s'est réveillé. Il est encore blessé ou fatigué, mais il a demandé à vous voir. Si vous pouvez passer, ça serait vraiment bien. »

Si les Enfants se rendent chez les Kozlowski sans J & K, ils trouveront la maison en grand désordre. Elle a été fouillée de fond en comble.

C'est à ce moment-là que le téléphone sonne. Si personne ne décroche, ils pourront tous entendre le message laissé sur le répondeur par la voix de Pavel. « Les enfants, vous êtes à la maison ? J'espère que vous ne faites pas de bêtises. Je rentre, là. Je suis passé à l'hôpital et ils ont retrouvé votre tante. Elle n'a rien de grave mais semble avoir été bien secoué par la soirée d'hier. Ils la gardent en observation. Je serai bientôt là. »

Bien que très préoccupés par le sort de leur tante, Jacek et Ilona souhaitent surtout retrouver leur père. Ils sont fatigués et apeurés. Il est logique qu'ils préfèrent rester chez eux et attendre leur père. Sauf peut-être dans le cas où les Enfants n'ont pas fait suffisamment preuve de discrétion. Il peut apparaître comme assez peu logique qu'ils restent dans une maison en désordre avec des types louches qui rôdent dans le coin.

Dans ce cas, Mme Bloom, une voisine bienveillante, ne manquera pas de venir frapper à la porte pour s'assurer que tout va bien.

L'HÔPITAL

Le centre médical d'Astoria est assez petit, mais il peut gérer des cas graves. Le personnel est en revanche en sous-effectif et un peu débordé.

Les Enfants seront rejoints par Anja AS-X1 vers le centre médical. Celle-ci, ne pouvant pas rentrer, leur demandera de prendre des nouvelles de Steven. De plus, si les Enfants savent déjà que le corps d'Anja est à l'hôpital, Anja AS-X1 les attendra aussi dehors pour le récupérer.

Difficultés

Les Enfants se rendent à l'hôpital pour accomplir deux choses. La première, c'est d'aller prendre des nouvelles de Steven; si la personne à l'accueil

du centre médical ne manquera pas de s'étonner de la présence d'Enfants ici, ils pourront avoir rapidement raison de ses réticences et permettra aux Enfants de trouver la chambre de Steven (chambre 2, à l'étage).

Si les Enfants ne savent pas encore que le corps d'Anja est ici, la télé dans la chambre de Steven diffusera les informations régionales dans lequel il sera fait mention de la scientifique disparue, enfin retrouvée et placée en observation au centre médical.

Une fois que les Enfants savent que le corps d'Anja est là, il leur suffit de trouver dans quelle chambre il se trouve et de le sortir discrètement de l'hôpital (chambre 1). Par chance, le corps est sous sédatif et est donc facile à transporter, mais il reste assez difficile de la sortir. Fort heureusement, il y a toutes les ressources nécessaires sur place. Ils peuvent par exemple la ramener sur un fauteuil roulant en la faisant passer pour une proche ou autre (et la proximité de l'ascenseur rend la chose plus aisée, surtout s'ils passent par la sortie de secours du rez-de-chaussée, située non loin de l'ascenseur, évitant ainsi de passer devant l'accueil). À eux de se débrouiller, mais n'hésitez pas à appliquer les tests appropriés (notamment pour ne pas déclencher l'alarme de la sortie de secours).

Indices

La chambre de Steven est assez impressionnante, c'est d'ailleurs la plus grande et la plus « médicalisée ». L'homme est sévèrement blessé et il est entouré de tout un tas d'appareils médicaux.

Si Steven est tiré de son sommeil lorsque les Enfants entrent dans sa chambre, il ne se rend pas compte de qui est réellement présent dans la pièce. Il va alors commencer à légèrement délirer en appelant un certain « Vassili ». Les Enfants peuvent comprendre qu'il les prend pour le dénommé Vassili. Il leur suffit de ne rien dire et il continuera de parler. « Natalia... Je... je... suis désolé... j'ai essayé... mais... mes... ils étaient faux... Tous mes travaux... chez moi... »

Pour en savoir plus sur ces mystérieux propos, les Enfants devront se rendre chez Steven.

Lorsque les Enfants sortent de l'hôpital, ils se retrouvent pour en discuter avec Anja AS-X1. Pour cette dernière, il est maintenant possible de mettre en place l'expérience lui permettant de retrouver son corps, mais les recherches que Steven a mentionnées peuvent très largement aider. Ils n'ont plus qu'à fixer un RDV directement au laboratoire Ampère, les Enfants pouvant, s'ils le veulent, se rendre chez Steven entre-temps.

CHEZ STEVEN

Steven habite dans une rue de maisons mitoyennes. Il y vit seul. Quand les Enfants arrivent sur les lieux, ils vont croiser le fameux van noir qui en part à toute vitesse. Steven vit seul avec son chat Schrödy, un Persan gris au mauvais caractère qui n'aime pas qu'on empiète sur son territoire et qui est passablement irrité par l'arrivée des Enfants.

La porte de la maison a été fracturée et il est donc très aisé d'y entrer. Une fois à l'intérieur, les Enfants vont pouvoir fouiller les lieux. Les éléments importants (les notes de recherches de Steven ainsi que son ordinateur) se trouvent dans son bureau. Les Enfants trouveront tout un tas de documents assez complexes en vrac. Ces derniers concernent des tests sur un accélérateur de particules.

D'autres notes, rajoutées à la main, semblent indiquer la volonté de détourner ces recherches... et il est fait mention « d'Eidolon ».

Les Enfants peuvent allumer l'ordinateur de Steven et pourront ainsi accéder à tout son dossier et le sauvegarder sur disquette pour peu qu'ils arrivent à forcer le mot de passe. Mais, alors qu'ils s'y attelleront, ils entendront la sirène d'une voiture de gendarmerie. Ces derniers ont certainement été alertés par des voisins inquiets des étranges bruits qu'ils ont entendus plus tôt.

Les Enfants doivent trouver un moyen de s'en sortir sans se faire arrêter. Le bureau se trouve au premier étage de la maison de village et ils pourront descendre par la fenêtre et une corde faite en draps noués, ou se cacher et se faufiler pour ne pas se faire attraper par les gendarmes. Si les Enfants se font attraper, ils seront

raccompagnés chez leurs parents par les gendarmes et souffriront de l'État Contrarié.

À la lecture des documents et des dossiers informatiques de Steven, les Enfants apprendront que ce dernier était en contact avec une certaine Natalia qui lui avait demandé de détourner l'expérience que menait Anja dans un tout autre but. Steven semblait en effet certain de pouvoir ouvrir un portail vers un autre endroit appelé « Eidolon ». Il est question dans le dossier de fortes sommes d'argent et d'un échange avec une puissance étrangère écrivant en caractères cyrilliques.

Une fois que les Enfants ont ces informations en main, ils pourront les transmettre à Anja qui pourra ainsi reprendre le contrôle de son corps.

LA « CONFRONTATION »

Une fois que les Enfants ont rejoint Anja AS-X1, ils vont pouvoir l'assister dans son expérience. En effet, elle devra se tenir à côté de son corps endormi pendant que les Enfants achèvent le processus qu'elle a mis en route.

Le laboratoire Ampère est un bâtiment inquiétant. Une partie de ce dernier a été soufflée par l'explosion et, pour s'y rendre, les Enfants vont devoir passer sous les rubalises posées par la gendarmerie. Le site n'est pas gardé, mais il faut du cran pour marcher au milieu des décombres calcinés, du goudron fondu, des restes de préfabriqué et des murs éventrés de la bâtisse. C'est sur le lieu même de l'incident qu'ils seront attendus par Anja AS-X1.

La salle est totalement noircie par la suie. Il reste quelques débris de verres et de métal de-ci de-là. Anja AS-X1 a installé une sorte de console de contrôle d'où partent de gros câbles vers des générateurs situés à l'arrière de la salle. Au centre se trouve une table récupérée d'on ne sait où sur laquelle se trouve le corps endormi d'Anja. Des câbles partent de son crâne et pendouillent mollement.

Anja AS-X1 leur explique alors qu'ils n'ont plus qu'à lancer la machine alors qu'elle doit se connecter à son corps pour le récupérer.

Les Enfants vont devoir se coordonner. Il faut qu'ils lancent un programme sur la console et qu'ils agissent de concert pour que le circuit électrique soit ouvert en deux points avec un timing précis sinon, tout rate.

Deux Enfants doivent donc se placer au niveau de chaque génératrice et devront abaisser un levier à un moment précis suivant les instructions de celui qui lance la séquence de programmation.

Quand la séquence se lance, le vrombissement des génératrices va croissant et, à chaque fois qu'un palier est rempli et que le voyant d'une génératrice passe au vert, d'impressionnants arcs électriques se manifestent. Les cheveux des Enfants se dressent sous le phénomène.

Une fois que tous les leviers sont enclenchés, une puissante décharge électrique émane du centre de la pièce et, pendant quelques secondes, un anneau électrique formant une sorte de portail se forme, puis se disperse dans une onde de choc assourdissante provoquant une panne de courant généralisée dans les environs.

Très vite, tout revient à la normale et les Enfants pourront constater avec bonheur qu'Anja, la vraie Anja, se lève de la table en leur adressant un grand sourire.

CONSÉQUENCES

Anja va remercier les Enfants. Elle les aidera à sortir de la zone avant que les autorités n'arrivent sur place.

Elle deviendra une alliée des Enfants et essaiera à l'avenir de les aider dans la mesure du possible. Les conséquences pour Anja seront compliquées car elle sera mise à pied pendant que la direction du DART décide de son sort.

Les Enfants, quant à eux, pourront rentrer chez eux. Il est alors important de leur faire jouer à chacun une scène de la Vie quotidienne. Ils rentrent chez eux et leurs parents leur demandent s'ils ont bien fait leur devoir, ou ils se retrouvent à manger en famille, etc. La seule différence, c'est qu'il n'y a plus de soucis d'électricité pour l'instant.

Vous pouvez aussi aller plus loin et vouloir continuer l'aventure. Qui sont les hommes du van noir et que cherchaient-ils? Ils ont vu les Enfants et pourraient vouloir se renseigner sur eux et leur implication dans toute cette histoire. L'expérience visant à ramener Anja dans son corps a fonctionné, mais elle a pu avoir de nombreuses conséquences. Est-ce que ce monde parallèle, Eidolon, s'est étendu? Était-ce un portail vers une nouvelle dimension encore inconnue du DART? Est-ce que quelque chose a pu en sortir?

