

« Valérian »

Le Jeu

Scénario - Août 98

© **Dominique SCIAMMA**

52 avenue Jean Bart

95000 Cergy

Tel : 01 34 43 77 16

Email : domisciam@aol.com

0. Générique

Remarque : le traitement du générique suit les règles suivantes :

1. Il ne durera que 3 à 4 minutes. Il s'agit de plonger le plus rapidement possible le joueur dans le jeu. Le générique est donc là pour poser rapidement les fondamentaux incontournables de l'univers de Valérien, les autres aspects de cet univers seront découverts au cours du jeu.
2. Les premières séquences du générique seront carrément fabriquées à partir de scans intelligemment retouchés de la BD « l'Ambassadeur des Ombres ». Il s'agit ,non seulement de gagner en coûts, mais aussi de symboliser le passage de la BD à la 3D et de signifier la continuité, la fidélité et la filiation avec la BD.

Synopsis :

1 - On raconte l'histoire de Point Central. On assiste à la constitution autour de la cellule initiale des bases diverses et autres morceaux d'univers qui s'agglutinent les uns aux autres.

2 - On introduit ensuite le Grand Conseil, parlement et lieu de décision de Point Central.

Il est représenté comme dans la BD, sorte de coupole plus ou moins conique, sur la paroi de laquelle sont greffées comme des ventouses transparentes, les bulles des chaires des ambassadeurs des populations présentes sur Point Central. La caméra descend lentement vers le bas en faisant un travelling sur ces chaires. On illustre ainsi la diversité des peuples qui vivent sur Point Central.

3 - En fait, Valérien est à ce moment mis en accusation par le Grand Conseil. Celui-ci a la preuve qu'il a voulu détruire la Salle Cathédrale du Grand Conseil (appelée aussi « salle des écrans » grâce auxquels les ambassadeurs communiquent entre eux) : le système de Holo-surveillance l'a surpris alors qu'il tentait de poser une bombe temporelle dans l'ancienne bulle terrienne du conseil. Les senseurs génétiques de la cellule sont formels, il s'agit bien de Valérien et de personne d'autre ! Incrédule, Valérien regarde les images en relief défiler , pendant que les sages du Grand Conseil prononcent son accusation.

Ceux-ci ne sont pas étonnés : n'ont-ils pas banni les terriens de Point Central , parce que ceux-ci avaient voulu y prendre le pouvoir ? Les Terriens sont décidément incorrigibles.

4 - Malgré les protestations de Valérien, il est condamné à être emprisonné en attendant sont jugement.

5 - Encadré de garde, il se dirige vers la porte du Grand Conseil.

1. Monde 1 : Point Central

1.1 Niveau 1

1.1.0 Scène cinématique 1 : Irruption de Laureline et Evasion de Valérien

Alors que la Porte du Grand Conseil s'ouvre, une grande explosion (genre fumigène) se produit. C'est Laureline, la compagne et l'équipière de Valérien, aidé de quelques amis extra-terrestres qui a monté cette embuscade pour libérer Valérien (« Heureusement que je suis là non ? »)

Bagarre générale, Valérien se dégage et court, sur les injonctions de Laureline.

Course poursuite, tirs de Paralaser, Valérien se jette dans un puits gravitationnel, dans lequel il glisse violemment.

Il atterrit sur

1.1.1 L'atelier des Zools

VALERIAN atterrit dans ce qui ressemble à une sorte d'atelier. Il s'agit des ateliers de ZOOLS, dont une des tâches est d'assurer la maintenance de Point Central. Cela tient à la fois de la chaufferie, de l'usine de recyclage et de l'atelier de mécanique. Partiellement robotisées, des chaînes sont en fonction ; tels ces plateaux suspendus charriant divers détritiques vers différentes destinations ; telles ces salles de décontamination à la vapeur.

Valérien doit trouver la sortie de ces ateliers, en évitant les pièges qu'ils contiennent (ce qui lui permettra de se « prendre en main »), et en se servant à son avantage de certains mécanismes (qui fonctionnent en permanence ou qu'il devra faire fonctionner). Il doit cependant éviter les gardes du Grand Conseil qui veillent à la sortie des ateliers. d'un côté

Il existe toutefois un passage « secret » : le Grand Collecteur, vaste égout de Point Central. Problème : l'accès au grand collecteur est dans une des fosses à détritiques des ateliers, et sa trappe est derrière un gros monstre vorace qui vit des déchets qui y sont déversés. A force d'ingéniosité, Valérien utilise un certain nombre d'objets (qu'il a pu trouver sur place, ou précédemment dans l'atelier) pour faire bouger le monstre et libérer l'accès au grand Collecteur.

Maintenant dans les couloirs Zools, Valérien reçoit un message sur son beeper. Laureline cherche à rentrer en contact avec lui. Valérien accède à une cabine de *communication*.

Scène dialoguée :

Il rentre en contact avec Laureline.

- Alors ! Mmm ? Qu'est-ce qu'on dit ? ? ? lui dit-elle.

- Dans tout l'espace-temps, de plus belle équipière, il n'y a pas !

- Meilleure, tu veux dire, espèce de macho ! Toujours là au bon moment ta petite Laureline., non ?

- Qu'est-ce qui se passe d'après toi ?

- *Quelqu'un t'en veut, c'est clair. Les Shingouz prétendent savoir quelque chose. Ils t'attendent dans l'ancienne cellule terrienne.*
- *OK ! J'y cours.*

1.1.2 La cellule Terrienne

Valérien doit donc retrouver l'ancienne cellule terrienne.

Il déambule dans les couloirs Zools qui sont de plus en plus délabrés au fur et à mesure qu'il se rapproche du but. Valérien doit donc surmonter quelques obstacles. Arrivé au but, il doit trouver le mécanisme qui lui permet d'y pénétrer.

Maintenant abandonnée par ses occupants officiels, la cellule contient encore quelques objets cachés : quelques armes qui seront bien utiles à Valérien par la suite, telles qu'un « PARALASER » rayon paralysant mais sans effet sur les machines, ou bien encore un « Bug gun » qui a pour effet de rendre folle les robots qu'il atteint.

Scène dialoguée :

Valérien retrouve enfin les Shingouz qui disent posséder une information qui devrait l'aider dans sa quête, et qu'ils sont généreusement prêts à lui remettre moyennant quelques monnaies sonnantes et trébuchantes ! Mais Valérien est à sec ! Qu'à cela ne tienne ! Les Shingouz l'informent que les Bagoulins possèdent un transmuteur grognon de bluxte qui ne demande qu'à servir. Valérien se met alors en quête de ce porte-monnaie à plume.

1.1.3 A la recherche du Transmuteur

Valérien part donc à la recherche de la cellule des Bagoulins.

Déambulant dans les couloirs Zools, il récupère un jet pack qui lui sera bien utile pour pénétrer dans la cellule Bagouline.

Les Bagoulins, grands fêtards devant l'Eternel, viennent de finir une grande orgie. Ils cuvent leur vin d'Altaïr à même le sol. Valérien va devoir être discret ! Et ce d'autant plus que deux gardes - sobres eux ! - lui interdisent l'accès au reste de la cellule.

Une salle intéresse pourtant Valérien : La salle des Colonnes ! C'est dans celle-ci que les Bagoulins conservent le butin de leurs rapines célestes.

Pour y pénétrer, Valérien va devoir faire preuve de qualités athlétiques. Il y trouvera, au sommet de grandes colonnes, quelques objets qu'il espère utiles, dont le transmuteur grognon.

A la sortie de la cellule, Valérien retrouve les Shingouz.

1.2 Niveau 2

1.2.0 Scène Cinématique 2 : Le « Tuyau » des Shingouz

Sorti de ce guépier, Valérien retrouve les Shingouz., qui lui font répliquer quelque 500 perles d'Ebébé et lui donnent alors des informations troublantes, illustrées par des photos (un vieux truc de représentation sur papier). Son véritable sosie aurait été repéré dans les cellules de plaisirs des Suffuss. Ne serait ce pas ce double qui aurait été piégé par les Holo-détecteurs de la cathédrale du Grand Conseil ! Valérien part à sa recherche.

1.2.1 Vers la cellule Suffuss

Pour se rendre à la cellule Suffuss, il faut emprunter le ZOOLORAIL, sorte d'autorail suspendu courant au travers des coursives Zools. C'est en effet le seul moyen pour lui de passer au travers des patrouilles de Gardes du Conseil.

Il va donc devoir accéder au garage de Zoolorail, activer une machine et la conduire. Il pourra se débarrasser de ses adversaires en utilisant le zoolorail comme d'une auto-tamponeuse : en contrôlant le balancement de son véhicule, il pourra envoyer valdinguer les Gardes qui chercheront à l'arrêter.

Une fois arrivé à la cellule Suffuss, Valérien doit encore y pénétrer. Un CHAMBELLAN obséquieux est là pour lui vanter les mérites de l'établissement... et ses prix. Du travail en perspective pour le transmutateur grognon de Bluxte.

Scène dialoguée :

Dans la cellule Suffuss, Valérien se renseigne. Oui, quelqu'un lui ressemblant furieusement est actuellement sur les lieux ("mon frère jumeau" explique Valérien !). Il joue actuellement au "DreamFight", parcours ludique et "musclé" de mondes qu'il s'agit de parcourir le plus vite possible en se "défaisant" "d'ennemis" évidemment joués par les Suffuss. Ceux-ci sont des champions du camouflage ; ils peuvent prendre n'importe quelle forme. Valérien décide de se lancer dans le jeu, à la poursuite de son double : On lui donne une simple consigne : "découvrez rapidement le désactiveur de camouflage !"

1.2.2 Dans la cellule Suffuss

La cellule de jeux est composée de plusieurs salles - très différemment décorées - et reliées entre elles par des passages « secrets ». Des ennemis, joués par les Suffuss, y attendent le joueur, qu'ils doivent immobiliser. Pour s'en protéger Valérien doit trouver une « arme » spéciale - le décamoufleur - qui permet comme son nom l'indique de redonner leur forme initiale aux Suffuss : celle d'une motte de gélatine informe, grisâtre et tremblotante !

En décamouflant un des combattants, Valérien a la surprise de découvrir qu'il cachait en son sein l'homme qu'il recherche : son double.

Celui-ci s'enfuit dans la lanterne (la salle au sommet du dôme Suffuss) de la cellule Suffuss, dans laquelle Valérien le suit.

1.2.3 Dans la cellule de verre

La lanterne de la cellule Suffuss est une cellule de Verre.

Toute en transparence et en miroirs, difficile d'y poursuivre quelqu'un qui vous ressemble comme une goutte d'eau ! Y utiliser le « Paralaser » peut s'y révéler périlleux ! Les rayons lumineux rebondissent sur les parois réfléchissantes et risquent de revenir à leur point de départ.

Certains miroirs de cette salle ont aussi d'étranges vertus spatiales : ils agissent comme des raccourcis permettant de se déplacer instantanément d'un endroit à un autre. Il suffit pour cela de les traverser.

Par ailleurs, les gardes du Grand Conseil ont aussi pénétré dans la place. Ils vont aussi avoir un peu de mal à savoir qui pourchasser.

Contre ces nombreux adversaires, ruse, l'ingéniosité et force seront nécessaires à Valérien pour capturer son double.

La scène se termine dans un grand fracas de verre, d'ou son double ne sortira pas indemne.

1.3 Niveau 3 :

1.3.0 Scène cinématique 3 : Le double est blessé

Le double est salement blessé au visage (balafre). Penché sur lui, Valérien tente - en vain - de lui retirer un masque. Peine perdue. Il s'agit bien de sa copie conforme !

Les gardes du grand conseil font alors irruption. Valérien a juste le temps de se cacher. Les Gardes, pensant avoir mis la main sur celui qu'ils recherchent, emmènent le Double, toujours inconscient.

Les Gardes partis, le chambellan apparaît alors. Valérien le met en joue.

- Du calme ,cher client, du calme ! dit le Chambellan en reprenant une forme Suffuss. Je suis le gérant de cet établissement.

Ceci dit, le Chambellan reprend alors sa forme initiale pour s'adresser très obséquieusement à Valérien

- Cher, Très cher client, la maison est vraiment désolée de ce regrettable imprévu ! Depuis que notre établissement existe, aucun de nos clients n'a jamais eu à se plaindre de nos prestations. Notre réputation dépasse les frontières de l'espace, et nous serions fâchés de la voir ainsi ternie. Puis-je compter sur votre discrétion ?

C'est à ce moment qu'un « BOURFLUQ GUIDEUR » arrive à toute vitesse : il porte un message de Laureline au cou, lui demandant de suivre le petit animal jusqu'à elle.

1.3.1 A la recherche de Laureline

Valérien suit alors le BOURFLUQ. En tous cas, c'est ce qu'il s'efforce de faire, car ce n'est pas une mince affaire. C'est que le BOURFLUQ (petit animal à l'odorat puissant) passe par des chemins souvent difficiles, voire impraticables, pour Valérien qui doit retrouver son compagnon en utilisant parfois d'autres chemins.

Laureline a visiblement décidé de se cacher dans une partie de Point Central assez oubliée, car les coursives Zools sont très atypiques, et encombrées d'obstacles nombreux.

Scène dialoguée :

Valérien a enfin retrouvé Laureline. Ils se tombent dans les bras l'un de l'autre. Puis font le point de situation :

« - Quelqu'un a voulu me compromettre en faisant ostensiblement exécuter par un sosie des actes terroristes.

- Mais Pourquoi ?

- Accusé, emprisonné, je ne représente plus un obstacle à leurs plans, j'imagine. Je ne sais pas de quoi il s'agit, mais cela doit être suffisamment important qu'ils prennent de tels risques.

- Maintenant qu'on tient le coupable, tu peux prouver ton innocence. Tu dois aller trouver le Président du Grand Conseil. Allons-y séparément pour limiter les risques..

1.3.2 Le Grand Conseil

Valérien doit maintenant se rendre dans la Cathédrale du Grand Conseil.

Véritable parlement de Point Central, la cathédrale du Grand Conseil est en fait un immense dôme dont les parois sont couvertes de bulles transparentes qui permettent aux ambassadeurs des civilisations de l'espace de participer aux sessions du Grand Conseil, tout en baignant dans leur atmosphère et leur gravité d'origine.

Valérien parvient à pénétrer dans les coulisses de la Cathédrale. Celles-ci se présentent comme des parois couvertes de nombreux sas, et auxquels des ascenseurs pouvant bouger aussi bien horizontalement que verticalement permettent de se connecter. L'ascenseur lui-même est connecté à une grosse gaine. C'est ainsi que les ambassadeurs peuvent rejoindre leur chaire.

Valérien doit identifier la Chaire du président, et y pénétrer. Pour ce faire, il devra trouver un scaphandre lui permettant de survivre dans différentes atmosphères.

Scène dialoguée :

Valérien pénètre dans la chaire du Président. Celle-ci est vraiment enfumée.

Le président l'attendait.

- Vous pouvez vous débarrasser de votre scaphandre.. A moins que vous ne supportiez pas la fumée du cigare.

En fait d'atmosphère irrespirable, il s'agit plutôt de volutes bleutées produites par un havane barreau de chaise (le péché mignon du Président qui a ses propres filières pour s'en procurer).

- je ne suis pas venu pour vous agresser, Président. Mais seulement pour vous prouver mon innocence.

- Je sais, je sais cher Valérien. Quelqu'un m'a déjà tout expliqué.

On découvre alors Laureline, assise dans un fauteuil.

- Laureline ? ! ?

- Oui, j'ai été assez efficace, je trouve..

- Parlons clair, Terrien. Nous nous doutons depuis peu que vous n'êtes pour rien dans ce qui ressemble à un complot. En fait depuis que nous avons su que votre vaisseau, avait effectué un saut spatio-temporel au moment même ou vous étiez en accusation.

- Mon vaisseau ? Mais il ne peut obéir qu'à moi ou à Laureline !

- C'est bien ce qu'on te dit ! dit Laureline en levant les yeux au ciel. Et il a été caché à KUBRICK BAY !.

- Kubrick bay ! Le royaume des pirates et de la contrebande...

- Il faut à tout prix récupérer le vaisseau.

1.3.3 KUBRICK BAY : Vers le vaisseau

Valérien se rend à KUBRICK BAY, le repaire de tout ce que Point Central compte de pirates et de contrebandiers. Coin mal famé, on y fait rarement des rencontres heureuses. Ici, pas d'amis ou d'alliés, il faut se méfier de tout le monde.

Après avoir emprunté à nouveau les couloirs Zools, Valérien arrive sur place. Il doit trouver l'endroit où est caché le vaisseau.

Il ne peut compter sur personne dans ce coin mal famé. Bien au contraire, son arrivée risque de gêner contrebandiers et corsaires de l'espace dans leurs tractations

et négociations. Sans compter la garde robotisée « privée » de KUBRICK BAY. Il s'agit en fait de gardes du conseil qui ont été bricolés et détournés de leur mission originelle.

En fouinant, il va tomber sur un déchargement APOMINOBAS, qui sont les plus grands contrebandiers de l'univers. En les gênant, il va s'attirer les foudres de ces derniers. Il ne leur échappe qu'en accédant au niveau de contrôle de l'astroport. Il se met alors à chercher le hangar 117 dont le Président du Grand Conseil lui avait donné le badge d'accès.

L'astroport de KUBRICK BAY comporte un certain nombre de hangars. Chaque hangar est lui-même divisé en plusieurs niches, chacune accueillant un vaisseau. Arrivé au fameux hangar 117, il s'aperçoit que les Shingouz y sont retenus prisonniers (le risque des affaires comme dirait Sir Philipp !). En les délivrant, il comprend qu'il est tombé dans une embuscade : il était attendu par son double lui-même (qui devrait normalement être en prison non ? ! ? Que fait-il là ? Il se serait donc échappé ? !)

Suite à une bagarre acharnée, le Double déclare forfait et s'échappe dans un vaisseau. Le Shingouz apprennent à Valérien que son vaisseau est en réparation dans les ateliers de l'astroport.

Valérien le retrouve , et utiliser le réseau de plates-formes et de passerelles pour accéder à son vaisseau, à l'intérieur duquel il ne peut pénétrer qu'en utilisant une grue.

2. Monde 2 : Rubanis

2.1 Niveau 1 : A la recherche du Double dans le cercle des affaires

2.1.0 Scène cinématique 1 : Dans le Vaisseau - Vers Rubanis

On assiste au départ du vaisseau de point central.

Laureline et Valérien s'affairent devant le tableau de bord du vaisseau. Ils préparent le saut spatio-temporel :

- Destination Rubanis : c'est là que s'est rendu notre homme.

Le saut spatio-temporel a lieu (et est mis en scène).

Le vaisseau réapparaît aux alentours de système Rubanien. Il croise un troupeau de ZIPANONS DE ZIP.

Laureline interpelle Valérian :

- Viens voir ... Il y a quelque chose d'inattendu dans la soute ..

Celle-ci contient en effet 4 grands sarcophages. Ils contiennent chacun un être humain en hibernation : un asiatique en treillis, un arabe moustachu en uniforme , un guerrier enturbanné, et un blanc en costume 3 pièces.

- Mais ... Ce sont des terriens !

- XXème siècle qui plus est !. Voilà pourquoi On avait besoin de notre vaisseau !

- Mais à quoi peuvent bien leur servir 4 terriens ?

- Attrapons ce type pour avoir la réponse. Mais où le chercher ?

- Allons trouver le chef des renseignements sur Rubanis : l'homme qui sait tout ! et qui trahit tout le monde

- l'ignoble CROUPATCHOV ?

Ils accostent la station de police atmosphérique de Rubanis. Valérien en descend, et Laureline repart en orbite.

2.1.1 A la recherche de Croupatchov

La station de Police atmosphérique de Rubanis est une sorte d'île dans le ciel, à l'abri de troubles chroniques que connaissent les Cercles de Rubanis.

Ancien indicateur (Il sait tout, connaît tout ... et est prêt à vendre tout), le sieur Croupatchov en est devenu le chef, après avoir été le serviteur fourbe de tous les pouvoirs. Pas un embrouille, pas un complot, pas une grosse affaire que ne lui soit connues.

Amarré au dock de la station, Valérian se met en chasse du le personnage. Le problème, c'est qu'on ne l'aborde pas comme ça ! Il est non seulement très protégé (par sa garde personnelle), mais son bureau privé n'est pas facile d'accès.

Scène dialoguée :

Valérien a rejoint CROUPATCHOV dans son bureau. Celui-ci est assez ridicule, dans un uniforme d'apparat, caché derrière un grand bureau, au-dessous duquel se trouve le portrait grandiloquent du Colonel TLOCQ (le ex-chef de la police).

- Croupatchov ! vous n'avez pas mis trop de temps à prendre la place dites-moi ?

- Ne me faites rien ! Ne me faites rien ! geint le petit personnage. Y a certain un moyen de s'entendre non ? Au nom de notre ancienne collaboration !

- C'est le terme qui vous convient le mieux.... Allons droit au but : un individu me ressemblant comme deux gouttes d'eau est arrivé dernièrement sur Rubanis.

- Effectivement.. On l'a vu plusieurs fois dans le cercle des affaires. On prétend qu'il est à la recherche d'une ligne de crédit faramineuse : 100 Milliards de Poutibloks !

- et Alors ?

- Il n'y a qu'un endroit où il lui sera possible de trouver une somme pareille :: la Méga-Bourse. C'est facile à trouver : c'est plus haute tour du cercle des affaires

2.1.2 En auto-taxi vers la Méga-Bourse

Au sortir de la station orbitale, Valérien doit trouver un moyen de se rendre à la méga-bourse, dans le cercle des affaires. Il loue un auto-taxi (qu'il doit piloter) pour ce faire.

Valérien cherche alors son chemin au travers des allées aériennes de Rubanis, au sein du Cercle des Affaires, tout en évitant les pluies d'hommes d'affaires (phénomène lié aux turbulences boursières).

La Méga-bourse est un gigantesque édifice genre "Bourse du travail", surmontée d'une tour gigantesque. Véritable « TRADE IN » ou on peut entrer avec son véhicule pour y boursicoter, l'endroit tient à la fois du centre commercial et de la bourse. Les murs sont couverts d'écrans listant sans cesse les cours de toutes les matières premières et devises imaginables. Les sociétés cotées disposent de plates-formes privatives où on peut accoster et effectuer ses opérations, et où des Holo-Pubs font la promo de chaque société. Les personnels de bourse se baladent verticalement le long des parois sur des sortes d'ascenseurs personnels, pour mettre à jour tel ou tel affichage.

Valérien tente d'y pénétrer. Les robots gardiens de la Méga-bourse le refoulent : ne peuvent entrer dans la Méga-bourse que les investisseurs ou les représentants des sociétés cotés.

2.1.3 La Tour de la Méga-Bourse

Il s'agit de la plus haute tour du Cercle des Affaires. Avec son architecture faite de décrochés et plans inclinés, elle est dotée d'une sorte d'exosquelette métallique.

Aidé de son jet-pack, il rejoint une des terrasses supérieures du Building. Il doit ensuite affronter des parois verticales vertigineuses, emprunter des corniches étroites, glisser de toit pentu en toit pentu, tout en se protégeant de vilains oiseaux hargneux (genre « les oiseaux du maître ») qui vivent dans les superstructures de la tour.

Il va réussir à pénétrer dans la Tour par une bouche d'aération dont il doit arrêter la turbine. Cette bouche d'aération aboutit à un circuit de gaines dont certaines débouchent sur un certain nombre de pièces. L'une d'elle est une salle de régie vidéo. Deux individus y opèrent que Valérien doit neutraliser.

En manipulant les boutons de la régie Vidéo , il va pouvoir assister à la fin de l'entretien entre le double et le "MDG" de la Méga-Bourse.

2.2 Niveau 2

2.2.0 Scène cinématique : Fin de Négociation

Enfin dans la salle de régie vidéo, Valérien va pouvoir espionner la toute fin de l'entretien entre le double et le Maréchal Directeur Général de la Méga-Bourse.

« - Comme vous l'avez maintenant compris, les financements que offrirez au plan que je viens de vous décrire, devrait vous ouvrir des perspectives de dividendes jamais atteints.

- Ils vous sont acquis, cher client...Mais il vous manque une pièce maîtresse. Le METAVISEUR... Ah les temps étaient plus simples quand les masses laborieuses passaient leur temps à regarder les écrans de ces machines sans se douter un seul qu'elles les rendaient dociles.

- Je crois que seul le chef de la Police de Rubanis en possédait encore un : le Colonel TLOCQ,.

- C'est que le Colonel est prisonnier de la sulfureuse NA'ZULTRA et de ses mercenaires. Elle est retranchée dans le Cercle de la haute administration. Elle y résiste toujours aux assauts de S'TRAKS, le maître du moment sur Rubanis.

- Aïe ! Comment faire alors ?

- Ecoutez, il y a certainement mieux à faire que de trouver ce pauvre TLOCQ. Nous avons l'outil idéal pour retrouver la trace de cet appareil... L'argent..."

2.2.1 La Zone de STRAK'S

Valérien doit retrouver le COLONEL TLOCQ, et le METAVISEUR, avant son double. Il arrive en auto-taxi dans le Cercle de la Haute Administration.

On peut y voir les signes d'une guérilla urbaine permanente : barricades, carcasses brûlées, trous et impacts, bivouacs divers, etc.

Deux factions s'y battent :

- les STRAK'S BOYS, ancien chauffeurs de taxi, de moto et de gros culs volants, conduits par STRAK'S, un jeune rubanien, ancien chauffeur de Limouzingue devenu le maître du moment sur Rubanis.
- et les MERCENAIRES DE VLAGO-VLAGO, hordes aux ordres de NA-ZULTRA, sorte de gorgone bien foutue avide de pouvoir.

Les premiers tentent de réduire la résistance des seconds Na'Zultra, qui se sont retranchés dans le cercle de l'administration.

En dépit du danger d'être pris pour un ennemi par chacune des factions, Valérien doit pénétrer là-dedans, pour tenter de retrouver le Colonel Tlocq.

Vu la situation, Valérien utilise les moyens de la guérilla urbaine pour pénétrer les lignes de Strak's : explosifs divers, véhicules utilisés comme bélier, etc. ..

La dernière de ses opérations sera effectivement de défoncer une barricade avec un taxi. Cette opération se déroulera mal. IL est capturé par les STRAK'S BOYS.

Scène dialoguée :

Valérien est amené devant STRAK'S lui-même. Celui-ci le reconnaît (il lui demande d'ailleurs des nouvelles de Laureline !).

Valérien lui explique qu'il doit trouver le Colonel Tlocq. S'Traks décide de l'aider, à une condition : lui livrer Tlocq après.

Il lui apprend que le Colonel est détenu au cœur même du cercle de l'administration, le saint des saints. Il l'arme suffisamment pour qu'il puisse affronter les troupes de Na'Zultra.

2.2.2 La Zone Na'Zultrienne

Valérien va maintenant changer d'adversaires : Les MERCENAIRES DE VLAGO-VLAGO.

Son objectif : rejoindre le Saint des Saints ou le Colonel Tlocq est maintenu prisonnier.

Arrivé au but, Valérien se débarrasse des gardiens du lieu, avant de tenter d'y pénétrer.

Insert :

Valérien est arrivé à la porte de la prison de Tlocq. En fait de porte, il s'agit plutôt d'une béance totalement noire. Il y glisse la main. Celle-ci y disparaît comme s'il s'agissait d'un rideau de pétrole.

2.2.3 Le Saint des Saints

"Cœur" (comme celui d'une église) de la haute administration de Rubanis, le saint des saints est à la fois labyrinthique, cloisonnée, avec des passages secrets, et surtout sans lumière. Cette obscurité est un des meilleurs gardiens qui soit.

S'il rentre sans précautions dans le lieu, il est plongé dans une obscurité quasi absolue dans laquelle il est incapable de se déplacer.

Pour s'y déplacer sans problème, Valérien emprunte aux gardes qu'il a neutralisés des lunettes très spéciales : les lunettes ULTRA-RAY.

Non seulement, elles permettent de voir dans le noir, mais elles permettent aussi de percevoir dans et au travers de la matière. Ceci est fort utile pour :

- repérer les adversaires dans le noir,
- les détecter derrière des parois,
- déceler les portes secrètes dans ces mêmes parois
- etc.

Une fois que Valérien à ses lunettes ultra-ray, la vision des décors est évidemment complètement changée. Non seulement, les couleurs et les contours sont "différents" mais la possibilité de voir à travers les choses est aussi spectaculaire (formes fantomatiques, squelettes, etc ...).

Doté de ces lunettes, Valérien va pouvoir se battre à armes égales avec les mercenaires présents dans le Saint des Saints.

Enfin, Valérien devra se débarrasser de Na'Zultra, véritable boss de fin de niveau.

2.3 Niveau 3 - Dans le cercle de l'industrie

2.3.0 Scène cinématique : Libération de Tlocq

Valérien a rejoint le Colonel Tlocq. Ils doivent partir. Pour ce faire, ils s'installent dans "l'autel" du saint des Saints (qui est en fait un véhicule) et s'échappent du lieu.

Valérien demande à Tlocq où se trouve le "METAVISEUR" qui était en sa possession..

- Je l'ai mis à l'abri. Pensez-vous ! Une machine qui permet de rendre docile son utilisateur, (et de lui réduire la tête incidemment).

- Je dois absolument le retrouver, Colonel. Vous me devez bien ça, non ?

- Il est caché au cœur même de l'endroit le plus inviolable de Rubanis : la raffinerie D'ULTRALUM, le carburant ultraluminique.

- Très bien ! Mais comment j'y pénètre moi ?

- Une seule personne peut vous aider à y rentrer.. celui qui l'a conçu : Mingo de Luz !

- Et ou est-il ce monsieur ?"

- Oh, comme à l'habitude, il doit tenter de se refaire dans un tripot du cercle de l'Industrie

2.3.1 Le port Industriel du Cercle de l'Industrie, la nuit.

Une légère brume estompe le contour des grues, machines, et Vaisseaux/bateaux qui ressemblent à des insectes. Des Loupiotes rouges, bleues, vertes, trouent parfois le brouillard. Une corne de brume sonne. Des containers aussi, posés les uns sur les autres qui forment autant de parois que de labyrinthes. La pulsation sourde et lente de moteur diéseloïde se fait entendre. Valérien marche sur un quai le long d'un canal.

Valérien doit retrouver MINGO DE LUZ.

Celui-ci se trouve dans un tripot en lévitation au-dessus de l'eau. Une gigantesque échelle de cordes (un filet) le lie à une sorte de base sur l'eau (qu'il faut donc rejoindre pour monter la haut).

Atteindre le tripot n'est pas une mince affaire. Il faut en effet affronter les ratoïdes qui infestent les parages, nager vers la base centrale, puis monter dans le tripot lui-même.

Arrivés dans ce lieu mal famé, Valérien met un peu de temps pour identifier le personnage. Il est en train de plumer quelques inconscients à un jeu très particulier : le PYRAMISU'.

Valérien rentre en contact, et cherche à obtenir l'information recherchée. Mingo de Luz ne l'entend pas de cette oreille : il veut faire de cette information l'enjeu d'une partie avec Valérien. Qu'est-ce que ce dernier peut mettre sur la table ? Un transmuter fera parfaitement l'affaire. La partie est lancée !

Scène dialoguée :

Valérien a gagné ! Mingo de Luz est un peu vert ! personne n'avait jusqu'à présent réussi à le battre à ce jeu (c'est même lui qui l'a inventé, alors !).

- Que désirez-vous savoir ? lance-t-il à Valérien.

- C'est assez simple : comment pénétrer discrètement dans la raffinerie d'UltraLum ? En échange de cette information, je vous promets de ne pas ébruiter le fait que je vous ai battu... J'ai bien compris que vous en faites profession.

Mingo de Luz ne réfléchit pas trop longtemps.

- La raffinerie d'UltraLum ? ... Les grandes cheminées d'évacuation... C'est le plus simple. Sur les 3 il n'y en a toujours que deux qui fonctionnent en même temps.

- Encore une info. Il y a quelque temps, le colonel Tlocq vous avait confié quelques « Effets personnels ». Dans quel endroit les avez-vous stockés ?

- dans l'entrepôt N°13. Mais il y a un code.

Mingo de Luz confie alors à Valérien le code secret d'entrée dans l'entrepôt N°13.

2.3.2 La raffinerie d'UltraLum

La raffinerie d'ultraLum est un lieu ultra protégé, car c'est ici que l'on produit le carburant qui permet aux vaisseaux spatiaux de dépasser la vitesse de la lumière.

Elle a donc les caractéristiques de ce type d'usines. De la grosse plomberie, des cuves, des cheminées, des passerelles, des structures métalliques, des grues, des fours ... bref, de l'industrie lourde, sombre et rougeoyante (ça tient de la plate-forme pétrolière, du haut fourneau, et de la raffinerie de pétrole).

Première étape : atteindre les 3 cheminées de la raffinerie, et choisir judicieusement celle qui va lui servir de passage, l'escalader, puis pénétrer à l'intérieur de la raffinerie. Là, il cherche son chemin en évitant les multiples dangers que recèle ce type d'endroit. De même, il devra se protéger des gardes

Scène dialoguée :

Arrivé dans l'entrepôt N°13 Valérien tombe sur 4 extra-terrestres en train de taper le carton, dans une salle complètement vide !!

« - Où sont les machines qui étaient entreposées ici ? interroge Valérien ?

- les vieilleries ? Oh, on a tout balancé dans le cimetière des métaux de Rubanis

- Et c'est loin ????

- Juste derrière la raffinerie ... Pourquoi ?

2.3.3 Le cimetière aux métaux

Le grand dépotoir de ferraille de Rubanis : on y trouve toutes les carcasses de vaisseaux, gros culs aériens, taxis, et autres véhicules. Plus généralement, tout objet métallique un peu gros y finit sa vie sur Rubanis.

Les objets compressés sont empilés les uns sur les autres, pendant que d'autres - encore intacts - attendent que d'imposantes machines s'en saisissent et les amènent au grand compresseur. Des tapis roulants apportent aussi leurs lots de carcasses vers le compresseur.

Valérien n'a aucune idée de l'endroit où il doit chercher le Métaviseur. Ses recherches vont de plus être rendues un peu difficiles par la présence des Strak's Boys, à qui Valérien n'a pas livré le Colonel Tlocq, comme promis, mais aussi par celle des mercenaires de Vlago-Vlago qui en veulent beaucoup à Valérien de l'avoir libéré !

Au moment même où il a retrouvé le Métaviseur, Valérien entend des voix :

"Par ici Messeigneurs, nous y sommes presque..."

Il a juste le temps de se cacher: Ce sont les Shingouz ! Ils précèdent le Double accompagné du Maréchal Directeur général de la Méga-Bourse.

" - Bien ... Alors c'est comme on a dit..."

- Le solde à la livraison..."

- Ce qui fait 500 000 poutibloks..."

- 1 million en tout quoi..."

- Mais ... un service de qualité n'a pas de prix, pas vrai ???"

- Ce fut un plaisir de travailler avec vous, dit le Double.

- Nous partageons les mêmes valeurs, continue le maréchal en leur versant la somme.

Une équipe se charge d'embarquer la machine.

Les Shingouz s'éloignent en comptant leurs devises. Ils tombent sur Valérien.

" - Tiens Valérien !?"

- vous ici ?!?"

- Comme le monde est petit hein ?!

- Rien ne vous dégoûte hein les rapaces ?

- Hé, Ho Faut bien vivre quoi ...

- Qu'est-ce que vous avez contre le petit commerce ?

- Mais enfin, ce type est mon pire ennemi..."

- C'est très philosophique ce que vous nous dites là.. Il vous ressemble tellement..."

- Et puis, maintenant qu'il a ce qu'il voulait, il va continuer sa route non ? Vous allez pouvoir le suivre ...

- Tenez ! On vous offre l'Info :

- Offrir.. t'as pas de difficultés à prononcer ce mot-là toi ?.

- Il s'en va sur Scunindar..."

- Jolie planète ...

3. Monde 3 : Scunindar

3.1 Niveau 1

3.1.0 Scène cinématique : Arrivée sur Scunindar

Valérien et Laureline sont dans leur vaisseau. Il sont en orbite autour de Scunindar. Ils consultent leur ordinateur de bord :

« Aujourd'hui planète jungle, Scunindar fut jadis le centre d'une civilisation florissante, bâti sur le commerce de son fameux cristal. Mais la surexploitation à ciel ouvert de celui-ci, l'a rendu instable, et provoqué sa transmutation massive dans sa forme virale, interdite à tout commerce. Le Virus de Scunindar - qui réduit dramatiquement les capacités mentales - s'attrape en regardant trop longtemps le cristal mutant »

Alors qu'ils s'apprêtent à y atterrir, le vaisseau est soumis à une étrange force qui déforme tout (cf. les armes vivantes pages 8-9). La planète est dotée d'un écran protecteur.

Ils perdent le contrôle du vaisseau qui vient se cracher violemment sur le sol de la planète (cf. les armes vivantes pages 11 et 12).

3.1.1 La ville fantôme de Scunindar

Le choc a été rude et Laureline est inconsciente, toujours sous l'effet mystérieusement déformant qui a provoqué leur crash. Valérien décide d'aller chercher rapidement de l'aide.

Le coron de Scunindar est une cité minière fantôme. C'est aussi une ville troglodyte, creusée dans un plateau. Elle a les caractéristiques d'une ville minière et d'une ville orientale : petites maisons, petites ruelles, terrasses, cours intérieures, petits jardins, mais aussi terrils et derricks. Les murs sont recouverts de Tags appelant à la révolte contre « LE MAITRE ».

Pour fantôme qu'elle soit, la ville possède donc une petite population. Elle ne semble pas apprécier la présence de Valérien. Le prend-on (encore !) pour l'autre ? Visiblement, on ne l'aime pas trop ici où il n'a pourtant jamais mis les pieds.

Valérien va finir par trouver une bonne âme : BAMBAI LUPA, qui est en fait le chef de cette communauté.

3.1.2 Destruction des Tours Topologiques

Scène dialoguée :

De Valérien, Bambaï Lupa ne connaît que le double, être malfaisant et acteur de leur nouvel esclavage. Il ne peut croire qu'il n'est pas celui qu'il prétend être, malgré les dénégations de Valérien. Ce dernier le supplie de l'aider : dans son vaisseau, crashé non loin du village, souffre une jeune femme qu'il aime.

A la description des symptômes, Bambaï Lupa est formel : Laureline souffre du syndrome topologique, qui perturbe la forme des êtres et des objets. Eux-mêmes sont soumis à cette menace permanente, diffusée par des canons topologiques portés par de gigantesques tours, pilotées par des robots.

Que Valérien détruise cette menace et Bambaï Lupa le croira et l'aidera à sauver Laureline.

Valérien décide de prouver sa bonne foi en détruisant ces tours, ou en tous cas en neutralisant les canons.

Les Canons Topologiques sont des armes « mathématiques ». Ils ont la capacité de déformer la structure spatio-temporel des objets et des êtres. Ainsi déphasés, les victimes de leurs rayons, peuvent, suivant la dose reçues, être assommées ou connaître la mort pur et simple. Gardés par des robots, les canons se trouvent au sommet de grandes tours métalliques.

3.1.3 La jungle de Scunindar

Scène dialoguée :

Valérien a neutralise les canons ! Bambaï Lupa accepte de l'aider. Il lui raconte l'histoire récente de Scunindar.

Après la richesse, Scunindar est tombé dans la pauvreté et l'oubli. Il y a quelques années cependant, le MAITRE est venu s'installer sur Scunindar. Et a recommencé l'exploitation des mines de Cristaux, malgré leur charge virale en traitant la population locale comme des esclaves. Nul ne sait cependant pourquoi.

La seule certitude, c'est qu'il s'est installé dans le cratère d'un volcan encore actif, réputé inaccessible par voie terrestre. Mais, Bambaï Lupa, connaît un autre chemin, celui de la mine du Ver, dangereuse mais unique voie vers la base du Maître.

Valérien décide de s'y rendre et prie Bambaï Lupa de s'occuper de Laureline.

Valérien prend la direction de la Jungle.

Celle-ci a maintenant repris possession de toutes les superstructures minières, qui ressemblent à d'antiques pyramides Mayas, dissimulées sous la végétation. De gros arbres ont poussé sur et autour des machines et des constructions. Le ciel y est parfois visible, mais il faut prendre de la hauteur.

La jungle est peuplée d'animaux aux intentions hostiles tels que le « SHALAFUT HOQUETEUR (espèce mutante du Shalafut dédoubleur, qui contrairement à ce dernier ne dédouble pas ceux qu'il mord, mais provoque des crises de hoquets très fatiguante : à chaque hoquet, un double semble sortir momentanément du corps de la victime pour le rejoindre instantanément) ou de gros insectes qui piquent qui pincent. D'autres peuvent s'avérer de précieux alliés tel le KLAMIP LANGUE-COUPANTE, qui fait une excellente machette.

Valérien s'y fraye un chemin, se protégeant des uns et utilisant les autres, pour aboutir enfin à l'entrée de la Mine du Ver.

3.2 Niveau 2

3.2.0 Scène cinématique

Alors qu'il est devant la bouche énorme de la mine abandonnée, Valérien voit plusieurs vaisseaux chasseurs (petit gabarit) lui passer au dessus de la tête., en provenance du cratère.

Il se dirige vers le village. La destruction des canons topologiques, si ce n'est le crash de leur vaisseau a dû les alerter !

On savait donc qu'il était ici. Pire ! Peut-être l'attendait-on de l'autre côté. Si il y arrive.

Pourvu que laureline ait le temps de se cacher !

3.2.1 La Mine du Ver

La mine de Cristal de Scunindar est une succession de galeries (plus au moins bien étayées d'ailleurs) et de grandes salles (grottes, stalactites stalagmites, et autres concrétions) résultant de l'exploitation de la montagne.

Certaines de ces galeries recèlent encore des veines de cristaux, aussi magnifiques que parfois dangereux. Les cristaux inoffensifs ont une couleur qui tire vers les bleus et les cristaux viraux vers quelque couleur plus inquiétante. Certains de ces cristaux sont « VIVANTS », c'est à dire qu'ils peuvent croître sous l'effet de la lumière, et à une telle vitesse qu'ils peuvent représenter un danger mortel.

Dans ses galeries vit le redoutable ver des mines : Il s'agit d'un annélide gigantesque qui hante les vieilles mines. Il a la caractéristique de se reproduire par scissiparité, ce qui fait que quand on le coupe, il est deux fois plus dangereux. Il est toutefois un peu idiot et beaucoup cannibale. La seule manière de s'en débarrasser et de lui faire rencontrer sa queue afin qu'il s'autodévore.

Insert

Valérien débarque dans un très grand cratère. Celui-ci est effectivement encore en action. De multiples cratères rougeoyants, au-dessus desquels on peut aussi voir des fumerolles agrémentent les parois intérieures du cratère. Mais la puissance du volcan semble avoir été domestiquée, puisque la lave en fusion est captée et "conduite" vers la base au centre du grand cratère.

A sa grande stupéfaction, Valérien voit repasser les vaisseaux chasseurs qu'il avait entrevus avant d'entrer dans la mine. Ils encadrent le vaisseau de Valérien ! Ont-ils aussi capturé Laureline ?

Au fond du grand cratère, la base, près de laquelle les vaisseaux viennent de se poser.. Il faut s'y rendre.

3.2.2 Vers la base

Les "Lavaducs" sont parfois des tuyaux, parfois des canaux. Ils se rejoignent régulièrement dans de grands bassins collecteurs d'où partent d'autres canalisations plus grosses. Ces tuyaux et canalisations courent donc vers la base en suivant la pente de petites vallées rocheuses encaissées.

Il existe de nombreux pièges sur les pentes du cratère, posés là pour écarter les curieux qui auraient réussi à y pénétrer. Evitant les pièges, Valérien va suivre les "Lavaducs" pour tenter de s'approcher de la base. Il devra même y naviguer à un certain moment, sur une embarcation de fortune.

Arrivée près de la base, Valérien s'approche de son vaisseau. Il peut observer que l'on en sort les 4 sarcophages que Laureline avait découverts dans ses soutes.

Il réussit à entrer dans la base.

3.2.3 Dans la base : la centrale d'énergie

Dans la base, Valérien va se mettre en devoir d'en découvrir la teneur et rechercher Laureline.

Valérien déambule dans les coursives, découvre les multiples salles qui la composent : il s'agit d'un complexe scientifique biologique : de nombreuses cuves et bassins en témoignent.

Il finit par arriver dans une salle où il découvre des dizaines de sarcophages alignés : Ils contiennent tous ses propres clones.

Une voix qu'il connaît bien l'appelle : c'est Laureline !! Ils l'ont capturée ! Elle n'a donc pas pu se cacher dans la cité fantôme ! Sa belle voix vient d'une sorte d'œil de bœuf surplombant la porte d'une vaste pièce malheureusement fermée à clé.

Valérien doit trouver le moyen de libérer la femme de sa vie. Mais laquelle est-ce ?

Scène dialoguée :

Ceci fait, il se précipite dans ses bras.

- Laureline ! Ma Laureline !

A côté de Laureline, un grand fauteuil tourne le dos à Valérien. Des volutes de fumées bleutées s'échappent de son sommet. Le fauteuil tourne et ...

- M. le Président ? ! ? dit Valérien qui reconnaît le Président en titre du Grand Conseil. Il vous ont aussi fait prisonnier !

- Prisonnier ? Pas exactement, cher Valérien... dit le Président en tirant sur son havane. Mais vous, oui maintenant ...

Valérien se retourne, interloqué. Laureline, sa Laureline ! le menace d'un fulgurant (modèle XWRTZ, modifié par le capitaine Zbug'l).

"- Il ne faut pas se fier aux apparences "Mon" Valérien... Il n'y a pas que toi qui aies droit à une doublure....

A ses côtés ; le double balafré de Valérien.

3.3 Niveau 3

3.3.0 Scène cinématique 3

- Vous êtes vraiment très fort, Valérien ! Vraiment ! Tout de suite, j'ai su que vous étiez l'obstacle le plus important à mes plans. Vous accuser semblait le plus sûr moyen de vous écarter de ma route. Du moins je le croyais. Votre clone fut un collaborateur efficace pour ce faire. Je vais d'ailleurs le garder, et le multiplier. Une sorte de garde personnelle en quelque sorte ...

- M. le Président ? Vous ? mais pourquoi ?

- Pendant 5 cycles, j'ai été Président du Grand Conseil... On s'habitue à ce genre de position, vous savez. Je n'arrive vraiment pas à me résigner à céder ma place à un de mes pairs.... Difficile, vraiment difficile !

- Mais le Grand Conseil ne vous laissera pas faire !

- Vous croyez ? Avec les secrets de cette fascinante machine (il désigne le Métaviseur), je vais pouvoir tous les crétiniser en douceur ! Et induire les décisions que je veux ! Ils me rééliront Président sans problème.

- Et la population de Point Central ?

- J'ai plusieurs années pour généraliser le système à tout Point Central .. En douceur, bien sûr... toujours la douceur...

- Mais vous êtes cinglé !!!

- Ecoutez qui parle ! Cher Monsieur, j'ai étudié le XX^{ème} siècle terrien. Nulle part ailleurs, on a pu mener des opérations de crétinisations sur d'aussi vastes échelles !

- Vous savez où cela nous a amené : La Terre n'existe plus ..

- Certainement parce que vous avez manqué de moyens.. Je me suis assuré le soutien des plus grand groupes financiers de la galaxie. Voilà des gens sérieux ! Ils voient tout de suite où se trouve leur intérêt. Ceci dit, il y a des compétences qu'on ne trouve que chez vous ...

Ils passent en revue les 4 sarcophages contenant les 4 terriens, que des collaborateurs s'apprêtent à décryogéniser.

- Si je veux généraliser le système j'ai besoin de vrais spécialistes ...

Au lancement de la décryogénisation de chacun des terriens, leur hologramme signalétique apparaît (MOL MOT des KHMERS POURPRES, RAZUL INB'SAOUD du JIHAD TALIB', TAREK ZAZOU du PARTI BAASIQUE, et JOHN CHEATER de WORLD FINANCIAL Inc.)

- Je compte sur eux pour mener à bien ce qu'ils ont rêvé de faire sur leur seule petite planète, à l'échelle de toute la galaxie.

- En tous cas, la crétinisation a déjà fait une victime : vous ! jette Valérien.

D'un geste irrité au double, le Président indique que l'entretien est terminé. Celui-ci tire sur Valérien, qui s'écroule...

3.3.1 L'île Prison

Valérien se retrouve dans une petite île, au centre d'une grande salle sphérique dont les parois plongent dans l'eau. Il est en fait dans une prison aquatique.

L'eau de la cellule est peuplée de d'animaux très particuliers , une espèce d'animaux amphibies dont la caractéristique est de construire des pièges à bulles d'air (cf. les araignées scaphandriers).

Pour s'évader de ce lieu, pas d'autres solutions que de faire un peu d'apnée. Après avoir découvert ces animaux, Valérien observe leur manège, et comprend comment les utiliser , avant de passer à l'action, en nageant d'un piège à air à un autre, jusqu'à découvrir la canalisation d'abduction d'eau qu'il l'emporte dans un flot incontrôlable . Il atterrit au centre de la centrale d'énergie

3.3.2 Libération de Laureline

Scène dialoguée :

Valérien reçoit un message sur son communicateur, c'est le Président qui parle :

- Cher Monsieur le Super-Héros, nous sommes un peu fatigués de votre hyper-activité. Savez-vous que cela se soigne ? Nous croyons avoir trouvé le moyen radical de vous en guérir"

A ce moment, on découvre Laureline, prisonnière, sous des angles différents, et dans des situations (et des lieux) différents, mais où à chaque fois sa vie est en danger :

- *au fond d'un cylindre (qui se remplit d'eau)*
- *les bras en croix attachée une infrastructure technoïde*
- *suspendue dans le vide dans une belle cage à oiseaux.*

"J'ai cru comprendre que vous étiez attaché à ce petit être - une vraie furie dite moi ! Quel tempérament ! Si vous tenez à elle, rendez-vous immédiatement. ... Non .. Je serais vous, je ne chercherais pas à la libérer. D'ailleurs, laquelle est-ce ? Celle-ci (dans le cylindre) ? Celle-là (les bras en croix) ? ou encore celle-ci ? (dans la cage) ? Soyez raisonnable Cher petit Terrien, rendez-vousVous n'aurez jamais le temps...."

Dans une course contre la montre, Valérien recherche ces divers lieux et finit par trouver laquelle des 3 Laureline est la vraie. En fait, alors que les 2 autres seront toutes en minauderies et séductions, Laureline sera identifiable grâce à son mauvais caractère !

3.3.3 Destruction de la base

Scène dialoguée :

Valérien et Laureline sont enfin réunis. Ils décident de mettre fin à la petite expérience du Maître. Valérien explique son plan à Laureline :

Il faut faire se rencontrer les deux sources d'énergie de la base : la lave en fusion et l'eau, afin de créer une CALDEIRA artificielle.

Laureline restera dans la tour de contrôle d'où elle peut visualiser le mouvement des troupes, pendant que Valérien se chargera d'aller enclencher la libération des fluides.

La base utilise deux sources d'énergie :

- celle fournie par des turbines hydrauliques
- la chaleur fournie par de la lave en fusion confinée amenée ici par les fameux "lavaducs" cités plus haut

Dans ce dernier niveau, même si Laureline n'est pas jouable, elle est cependant très active. C'est elle qui doit en effet prévenir Valérien des mouvements de troupe cherchant à l'empêcher de mener à bien ses plans.

On essaiera de jouer avec une mise en scène nerveuse, faite de ruptures (*cut scenes*) pour illustrer cette coopération entre les deux personnages.

4. Scène cinématique de fin

Valérien et Laureline fuient vers leur vaisseau. Derrière eux, les explosions s'enchaînent, de plus en plus spectaculaires. La lave déborde et progresse de partout. Elle menace le vaisseau. Une immense crevasse se crée. Elle progresse vers le vaisseau. Celui-ci y tombe, et chute vers la lave, qui elle, monte vers la surface. Alors même qu'il va être englouti, le vaisseau démarre et se propulse au-dehors avant de jaillir vers le ciel. Le cratère explose.

Le calme est revenu. Valérien et Laureline font face au tableau de bord du vaisseau, qui est en orbite autour de Scunindar.

- Quelle histoire à dormir debout ! lance Laureline en soufflant.

- Effrayante tu veux dire ! renchérit Valérien On a échappé au pire en tous cas..

- Comment ça ?

- Ben oui ... Imagine ! Un monde avec 2 Laureline !!!

- Attention à ce que tu dis ... Je suis peut être la fausse ? ! ?...

Valérien s'approche d'elle...

- Embrasse moi ... et je connaîtrai la réponse...

FIN