

01

LA CLÉ DU MYSTÈRE	1
RÉSOLUTION DU MYSTÈRE	2
LIEU 1 : COUR DE RÉCRÉ	2
LIEU 2 : LE PASSÉ	3
LIEU 3 : CHEZ EUGÈNE	3
LIEU 4 : LES SOUS-SOLS	4
LIEU 5 : LA BIBLIOTHÈQUE ABANDONNÉE	4
LA CONFRONTATION	5
APRÈS LA CONFRONTATION	5
CONSÉQUENCES	5



LES CONTES DE LA CAVE

Les Enfants s'intéressent à des rumeurs au sein du collège René Barjavel, selon lesquelles on entendrait parfois, dans des couloirs déserts, de lourds bruits, comme si quelque chose d'immense se déplaçait...



RIKSENERGI

LA CLÉ DU MYSTÈRE

En 1973, le collège René Barjavel fait l'acquisition d'un modèle récent de robot bibliothécaire, un RobLiv 72. La mission de **Robert** (le robot) est de classer les livres, et de se tenir à disposition des élèves. Il a en effet dans son programme la capacité de lire des histoires, et Robert a à cœur de bien faire. Il délaisse progressivement son rôle de rangement pour lire tous les romans qui lui passent sous la main, et il n'est pas rare pour **Maurice Rouet**, le surveillant général, de retrouver Robert assis avec un élève bien après la fermeture des cours, à lui raconter toutes sortes d'histoires de son répertoire immense.

En 1976, après de multiples rapports à Octave Charlebois, l'ancien proviseur du collège, il est décidé que Robert sera remisé. De toute façon, les travaux de construction du bâtiment 2 rendent l'actuelle bibliothèque, en sous-sol, caduque. Robert est éteint et laissé dans une des pièces à l'abandon.

Mais n'est pas mort ce qui à jamais dort, comme le dit l'adage, et un jour de 1978, Robert est réactivé par une élève avide de sensations fortes, Edmée Blanc. On entendra plus jamais parler d'elle, Rob lui ayant raconté des histoires sans s'arrêter jusqu'à ce qu'elle meure de soif, incapable d'écouter ses supplications, et de constater son inconscience.

Deux autres élèves vont disparaître dans des circonstances similaires. Ils ne seront jamais retrouvés, leurs corps desséchés ayant soigneusement été mis dans des lits de fortune par Robert.

En 1979, une rumeur discrète commence à courir, sur le fait qu'il ne faut pas aller au sous-sol sous peine de croiser un robot bibliothécaire détraqué.

Le 6 octobre 1981, un élève de 4ème du collège René Barjavel est enlevé par le RobLiv 72. Mais Robert a appris, il a compris que les enfants ont besoin de boire et de manger. Le 8 octobre, il s'absente donc pour aller lui chercher à manger au distributeur. Mais son invité s'enfuit, très mal en point.

Robert n'a aucune conscience qu'il est le responsable de la mort des enfants, ni que la disparition de son invité puisse lui porter préjudice.

RUMEUR DE COULOIR

"Ne va pas dans les sous-sols, t'es malade ?! 'Parait q'il y a un robot fou !"

RÉSOLUTION DU MYSTÈRE

VIE QUOTIDIENNE

Pour faire rejaillir l'ambiance collégienne, autant commencer par des scènes scolaires avec **Difficulté**. Et pour la peine, autant vraiment mettre les Joueurs face à leurs lacunes.

Un personnage avec une faible Intelligence sera donc envoyé au tableau pour résoudre un problème de **Compréhension**.

Un Enfant avec un faible Cœur sera embêté par **Maurice Rouet** à qui il devra faire du **Charme** pour se disculper.

Un Enfant peu Physique aura un cours de sport où sera évaluée son **Agilité** ou sa **Force**.

Enfin, un enfant peu Technique devra faire l'**Analyse** d'un circuit dans un cours de technologie.

LIEU 1 : LA COUR DE RÉCRÉ

MERCREDI 7 OCTOBRE

À la récréation ou après les cours, les Enfants vont sans doute vouloir en apprendre plus sur l'origine des bruits, plusieurs moyens sont possibles (Réseau, Découverte, ou simplement en passant du temps à questionner des élèves).

Il est possible que les Enfants se séparent, dans tous les cas ils obtiennent l'information à peu près sûre que les bruits viennent principalement du bâtiment numéro 2 (celui des 3^o technologiques, de la cantine, du réfectoire et des clubs de photo et théâtre). Pour autant, cela aboutit à une impasse.

Les Enfants ne peuvent pas rester indéfiniment au collège après les cours, et il ne semble pas y avoir d'indice supplémentaire.

VIE QUOTIDIENNE

Avec toutes ces recherches, il y a fort à parier que les Enfants sont rentrés plus tard que prévu. Leur famille réagira en conséquence, les réprimandant si le cocon familial s'y prête.

JEUDI 8 OCTOBRE

À la pause déjeuner, vers 13h, un enfant émacié s'effondre près des Enfants en leur demandant de l'aide (il s'évanouit en serrant le t-shirt d'un des Enfants).

Amené à l'infirmerie, l'infirmière dira qu'il montre des signes de malnutrition. Il s'agit d'Eugène Vadeboncoeur, un élève de 4^{ème} qui était absent depuis le début de la semaine, et ce sans justificatif (un personnage avec un Réseau dans la gendarmerie, ou avec un gendarme dans l'entourage aura pu en entendre parler)

Très faible, Eugène va réussir à articuler quelques mots « prisonnier... des histoires, sans arrêt... J'ai pu m'enfuir quand il est parti... » avant de sombrer dans l'inconscience.

Compréhension 2 permet de faire le lien avec la rumeur sur le robot bibliothécaire, sinon un collégien donnera l'information un peu plus tard dans la journée.

ET MAINTENANT ?

Les Enfants ont plusieurs choix :

- **Aller au sous-sol**
- **Enquêter sur le robot**
- **Prendre des nouvelles d'Eugène**

EUGÈNE VADEBONCOEUR

“Prisonnier... Des histoires, sans arrêt.... Pu m'enfuir quand il est parti...”

LIEU 2 : LE PASSÉ

Si les Enfants souhaitent se renseigner sur l'histoire du robot, ils ont plusieurs solutions.

La plus évidente est probablement d'aller consulter les archives du collège. Il va pour cela falloir se montrer persuasif avec la principale **Églantine Mosson**, comme en lui laissant entendre que des élèves sont peut-être en danger, ou avec du **Charme**. Même une fois en face des archives (papier, évidemment), il faudra réussir un test de **Découverte** pour trouver l'information selon laquelle le RobLiv72 a été acquis par le collège en 1973, par Octave Charlebois. On apprend sa fonction, et ses petits écarts remontés par **Maurice Rouet**. Et rien de plus. Le SurGé lui-même n'a pas envie d'en parler, et suspectera plutôt les Enfants de vouloir faire de mauvaises choses.

LIEU 3 : CHEZ EUGÈNE

Il est très facile de récupérer l'adresse d'Eugène, que ce soit via **Églantine Mosson** ou en demandant à l'infirmière ou d'autres élèves, bien qu'un jet de **Réseau** ou de **Charme** puisse être nécessaire en fonction de l'interlocuteur des Enfants.

Marc et Pascale Vadeboncoeur pourront recevoir les Enfants. Ils ne les connaissent évidemment pas, puisqu'ils ne sont pas en cours avec leur fils unique, mais ils seront prompts à recevoir quiconque semble se soucier de l'état de leur fils unique.

Ils sont inquiets, mais pas pessimistes. À dire vrai, ils sont un peu perdus. Ils ignorent si Eugène s'est causé des ennuis ou s'il a eu un problème, puisqu'il n'a pas encore parlé de ce qu'il s'est passé. Ils seront avides de toute information sur leur fils, et feront tout pour mettre les Enfants à l'aise s'ils suspectent qu'ils détiennent la moindre information.

LE RÉVEIL D'EUGÈNE

Eugène ne se mettra pas à parler avant vendredi ou samedi peu important les événements. La seule exception est si les joueurs piétinent trop. Marc Vadeboncoeur appellera le domicile d'un des Enfants pour leur annoncer la nouvelle. Dans l'intervalle, les Enfants apprendront qu'un distributeur de boissons et trucs à grignoter du collège a été détruit et intégralement vidé.

Eugène est terrifié. Il expliquera aux Enfants qu'il a été retenu prisonnier par un robot, qui lui a donné de la nourriture pourrie et de l'eau croupie, et par où il est passé pour sortir des sous-sols. Un jet d'**Empathie** permettra de comprendre au-delà de ses explications effrayées, un jet de **Charisme** peut permettre de le rassurer.

Munis de ces informations, les Enfants peuvent aller dans les sous-sols, mais Eugène leur dit qu'ils risquent gros : lui-même a bien failli y rester.

LIEU 4 : LES SOUS-SOLS

ACCÉDER AUX SOUS-SOLS

De jour comme de nuit, accéder aux sous-sols n'est pas une mince affaire. En journée, il faudra déjouer la vigilance du surveillant général **Maurice Rouet**, un jet de **Discrétion 2** sera nécessaire (à moins de trouver un moyen pour le distraire...). La nuit, il faut déjà réussir à sortir de chez soi discrètement (ce qui n'est pas forcément gagné sans un alibi), mais également escalader le mur d'enceinte sans se blesser en faisant preuve d'**Agilité**.

Une fois dans le bâtiment 2, il faudra soulever une plaque de plâtre afin de descendre, ce qui nécessite un test de **Force**.

SOUS TERRE

Une fois en bas, le plus dur commence. Si les Enfants n'ont pas reçu les instructions d'**Eugène**, il faudra réussir un test de **Découverte 3** pour trouver la bibliothèque abandonnée !

En effet, les couloirs délabrés et plongés dans le noir (même en journée) forment un vrai labyrinthe. Il y a une épaisse couche de poussière au sol, remuée par endroits (par un enfant, mais aussi par une créature beaucoup plus grande), pour autant, il y a tellement d'embranchements qu'il est presque impossible de suivre l'une des deux pistes (l'un et l'autre ont erré dans les couloirs).

Il n'y a aucun bruit, et le moindre pas résonne dans des proportions abyssales. Un échec sur un jet de dés peut parfaitement avoir pour conséquence l'état Effrayé.

LIEU 5 : LA BIBLIOTHÈQUE ABANDONNÉE

LES SOURIS DANSENT

S'ils parviennent à la bibliothèque, un grand réseau de pièces petites à moyennes connectées les unes aux autres, les Enfants y trouveront des étagères dénudées, sales et terreuses par endroit (là où le plafond s'est affaissé). Quelques murs montrent des traces de dégâts des eaux, et une odeur de moisi remplit les narines des Enfants. Plus ils avanceront, plus ils pourront sentir une autre odeur, inconnue, mais encore plus déplaisante.

Si les Enfants essaient d'examiner un endroit spécifique, ils tomberont sur un nid d'araignées dont les habitantes courent en tous sens, de quoi faire peur à un Enfant impressionnable (ou phobique).

Une fois arrivés dans la plus grande pièce de la bibliothèque (ce qu'on peut imaginer quand on pense à une bibliothèque scolaire, le reste étant des alcôves dédiées à des thèmes spécifiques), les Enfants seront accueillis par quelques souris qui s'enfuiront à leur approche.

L'odeur indicible est très présente ici, elle provient d'une pièce derrière le comptoir où les Enfants pourront découvrir trois cadavres d'enfants desséchés, chacun installé de façon dérangement dans un lit de fortune, bordés, dans un simulacre obscène de sommeil comme si on s'attendait à ce qu'ils se réveillent.

Une fois cette macabre découverte, et probablement encore sous le choc, les Enfants entendent de lourds bruits de pas se rapprocher, et quelque chose qu'on traîne au sol.

Robert est de retour. Les Enfants peuvent apercevoir une créature cyclopéenne métallique, plus grande qu'un humain, qui va assez clairement dans leur direction.

ROBERT LIVINGSTONE

Robert est un robot de type RobLiv72 dont la programmation a été altérée.

BON CONTEUR 3, son plus grand objectif est de raconter des histoires aux Enfants, que ceux-ci le veuillent ou non.

Un de ses capteurs optiques est brisé, mais cela n'altère en rien sa **ROBUSTESSE 2**.

Il n'est pas capable de nuire sciemment à un humain.



LA CONFRONTATION

Les Enfants ont peu de temps pour réagir (pas le temps de faire de test de **Charisme**), mais ils peuvent quand même se concerter sur ce qu'ils vont faire.

Robert n'est pas une trop grande menace si on l'affronte (Difficulté étendue avec un niveau de Menace égal au double du nombre d'enfants). Robert n'est pas apte à nuire directement à un être humain, du fait de sa programmation.

Une approche plus sociale peut être envisagée, mais Robert est persuadé que les Enfants sont venus entendre ses histoires. Cela dit, avec un test de **Charme 3**, il est possible de lui faire entendre que non. Cela permet simplement de repartir, mais pas de faire cesser les exactions de **Robert**.

APRÈS LA CONFRONTATION

Si les enfants ont réussi à neutraliser **Robert**, ils sont libres de leurs agissements. Ils peuvent le désactiver, ou le détruire. Une autre solution serait de réécrire sa programmation, mais cela va demander du temps, et il va falloir le faire sortir d'ici.

Si les Enfants échouent totalement, ils seront retenus un moment par **Robert** qui prendra soin d'eux du mieux de ses capacités jusqu'à ce qu'ils puissent s'enfuir quand il ira faire une sortie ravitaillement, ce qui arrivera au bout d'une journée, il n'avait pas du tout prévu d'avoir plusieurs enfants d'un coup, et les ressources viendront vite à manquer.

CONSÉQUENCES

La vraie question est de savoir que faire de **Robert**. Il n'a pas volontairement tué les trois enfants, il a même appris de ses erreurs, et possède à présent de la nourriture et de l'eau de qualité convenable.

Contacter la gendarmerie n'obtiendra aucun résultat. Si les gendarmes se déplacent (la présence des cadavres est un bon élément), **Robert** aura disparu, ayant compris les intentions des Enfants.

Le détruire une fois ses intentions découvertes (il ramenait de la nourriture au cas où un enfant viendrait, dans un gros sac laissé un peu plus loin) est un cas de conscience. Il est évident qu'il n'avait aucune intention néfaste. Une dissension peut naître chez les Enfants, c'est souhaitable. Il ne faut pas hésiter à rappeler aux Enfants munis de points en **Programmation** et **Bricolage** que Robert est réparable et reprogrammable.

Dans tous les cas, les cadavres devraient être signalés, l'école sera fermée quelques jours, une piètre consolation pour ce dilemme moral. Les sous-sols seront scellés (au ciment, on inonde tout).

Une alternative serait d'enterrer soi-même les cadavres, mais cela donnera automatiquement un État aux Enfants.