

ARKHANE ASYLUM

THINGS FROM THE FLOOD

PARMI LES RUINES



SCÉNARIO
ROBIN SCHULZ

ILLUSTRATIONS
GOODNAME STUDIO, RADJA SAUPERAMANIANE (PORTRAITS)



01

LA CLÉ DU MYSTÈRE	3
PRÉSENTATION DES ADOS	4
PRÉSENTATION DU MYSTÈRE	5
RÉSOLUTION DU MYSTÈRE	6
LIEU 1 : L'ATELIER DE VICTOR RONKO	6
LIEU 2 : LE SITE DE FOUILLES	8
LIEU 3 : LE PERCHOIR	9
LA CONFRONTATION	10
APRÈS LA CONFRONTATION	11
CONSÉQUENCES	11
PNJ ET CRÉATURES	12



PARMI LES RUINES

La construction d'un nouvel axe routier en Alsace met au jour un site archéologique datant de la Première Guerre mondiale et révélant, à la surprise générale, les restes ensevelis d'un robot. Canular ou véritable découverte scientifique ?

Un scénario de Robin Schulz



LA CLÉ DU MYSTÈRE

Derrière les spéculations et autres théories du complot se cache en réalité une affaire plus complexe. L'apparition de mouvements de revendication chez les robots n'est pas circonscrite à la Russie et le courant révolutionnaire a embrasé le reste de l'Europe. La France, pionnière dans le domaine de l'ingénierie robotique, n'est pas en reste et accueille plusieurs cellules de résistance qui, chacune à leur niveau et selon leurs moyens, œuvrent à l'émancipation des robots.

L'Alsace est une terre d'histoire, jouxtant l'Allemagne et la Suisse, véritable carrefour culturel et terrain privilégié des archéologues. Plusieurs équipes quadrillent constamment la région et l'une d'entre elles,

basée non loin du Haut-Koenigsbourg, a vu sa mission perturbée par la désertion inexplicquée de plusieurs unités robotiques.

La fièvre révolutionnaire a gagné l'Est de la France et plusieurs automates ont pris le maquis. Si la plupart d'entre eux, confrontés à la vie sauvage et l'hostilité des locaux, ont été retrouvés (ou mis hors service), une unité manque encore à l'appel. « RDR 4 », droïde assistant dédié au gros œuvre et aux travaux d'excavation, entend poursuivre la lutte; l'automate a commencé à manifester des velléités révolutionnaires lorsque le « cancer des robots », alors mal connu des spécialistes, l'a atteint.

Délaissant l'action violente et sensible aux théories de ses anciens maîtres, RDR a investi le champ de la revendication politique et s'efforce de bâtir une légiti-

mité à son combat, en créant « une histoire commune » aux humains et à ce qu'il nomme « la civilisation de métal ». À la faveur de la nuit, et usant de ses compétences de fouille, il parcourt la lande alsacienne et enkyste le sol de composants robotiques (et avec une certaine poésie, des débris de ses anciens camarades, tombés au combat).

Si la supercherie ne dure qu'un temps, elle suffit à attirer les médias locaux et bousculer le quotidien de la paisible bourgade de Vitzbach, située en plein cœur du Sundgau, le sud vert de l'Alsace. Pendant plus d'une semaine, la presse papier et les journaux télévisés font leurs choux gras de cette affaire, baptisée « Homo Roboticus ».

Cette médiatisation outrancière fait le bonheur de Victor Ronko, artiste-plasticien local et « chef de file » du Mouvement de Libération des Robots dans l'Est de la France, qui revendique publiquement la mise en scène. À la vérité, Ronko n'a rien d'un militant et seule sa carrière, en perte de vitesse et moquée par les milieux artistiques, l'intéresse. Misant sur l'élan de sympathie générale à l'égard des robots, suite au récent bombardement de la communauté de Polnaya (cf. *Things from the Flood*, page 20), il profite de cette affaire pour faire sensation et, il l'espère, renouer avec le succès.

Bien que l'affaire soit sans gravité, la contrefaçon étant rapidement avérée, elle attire toutefois l'attention des mauvaises personnes. Une camionnette banalisée, accueillant six hommes du GELTR, la nouvelle cellule antiterroriste française, pose ses valises et se lance dans la traque des fraudeurs...

PRÉSENTATION DES ADOS

L'agitation provoquée par l'exhumation du site archéologique défraie la chronique et marque, pour plusieurs jours, le quotidien du village. Les habitants n'ont que cette « étrange affaire » à la bouche et s'accrochent tant bien que mal de la soudaine exposition médiatique. Il est impossible d'échapper à la cohue ou de se tenir éloigné des événements, d'autant que plusieurs personnalités locales – l'artiste Victor Ronko en tête – se sont emparées de l'affaire. Qu'ils le veuillent ou non, les Ados vont être pris dans cette histoire et, devant la passivité des adultes, contraints de démêler eux-mêmes le mystère.

En plus des histoires créées par vos joueurs, vous trouverez ci-dessous plusieurs motifs susceptibles de les intégrer à la campagne :

- **LOCAUX** : vous habitez les environs, voire la proximité directe, du lieu de fouilles. Vous suivez depuis votre fenêtre le ballet incessant des journalistes et des badauds qui se pressent le long des barricades dressées pour l'occasion. Vos parents ont d'ailleurs fait part de leur « inquiétude » à la gazette locale ; vous, rien ne vous effraie et vous brûlez d'en savoir plus sur cette étrange affaire.
- **CURIEUX** : passionné(e) de robotique et/ou d'histoire, vous êtes obsédé(e) par cette découverte. Se pourrait-il qu'on vous mente et que les robots existent depuis bien plus longtemps qu'on ne le croie ? À l'inverse, qui serait assez fou pour échafauder une telle mise en scène ? Quoi qu'il en soit, vous comptez bien tirer cette affaire au clair et exposer la vérité à la face du monde !



- **COLLÉ(E)S** : votre comportement récent vous a valu quelques heures de colle, converties par M. Larclo, votre mésestimé professeur de techno, en « travaux pour la communauté ». Vous vous retrouvez donc sur le chantier de fouilles, à charrier des brouettes pleines de terre et vous fusiller les lombaires sous un soleil de plomb. Peut-être que ce tir de boulette de papier mâché, pile entre les deux yeux de Lucile Colentin, n'en valait finalement pas la peine...
- **VANDALES** : vous avez posé votre griffe sur à peu près chaque mur de la municipalité et vous ne comptez pas vous en arrêter là. Le site de fouilles est le centre de toutes les attentions et un tag bien placé serait le couronnement de votre carrière. Et ils s'imaginent que quelques barrières vont vous en empêcher ? C'est mal vous connaître...
- **REBELLES** : votre famille vous a enjoint de ne pas quitter la maison et de vous « tenir à l'écart de cette stupide affaire ». Par esprit de contradiction, ou simplement par goût du risque, vous décidez de défier leur autorité et de fouler la terre de tous les interdits. Vous pourriez même ramener une pierre du site et la déposer sur la table de la salle à manger, pour voir la réaction de votre père...
- **ENGAGÉ(E)S** : votre empathie ou vos idéaux vous poussent à défendre la cause robotique. Pour vous les robots n'ont rien de machines corvéables, dénuées de sentiments; ils nous ressemblent et doivent être traités en égaux, d'autant qu'ils se montrent souvent plus humains que leurs prétendus maîtres. Aujourd'hui, vous avez le pouvoir de changer les choses et de faire entendre votre voix.

PRÉSENTATION DU MYSTÈRE

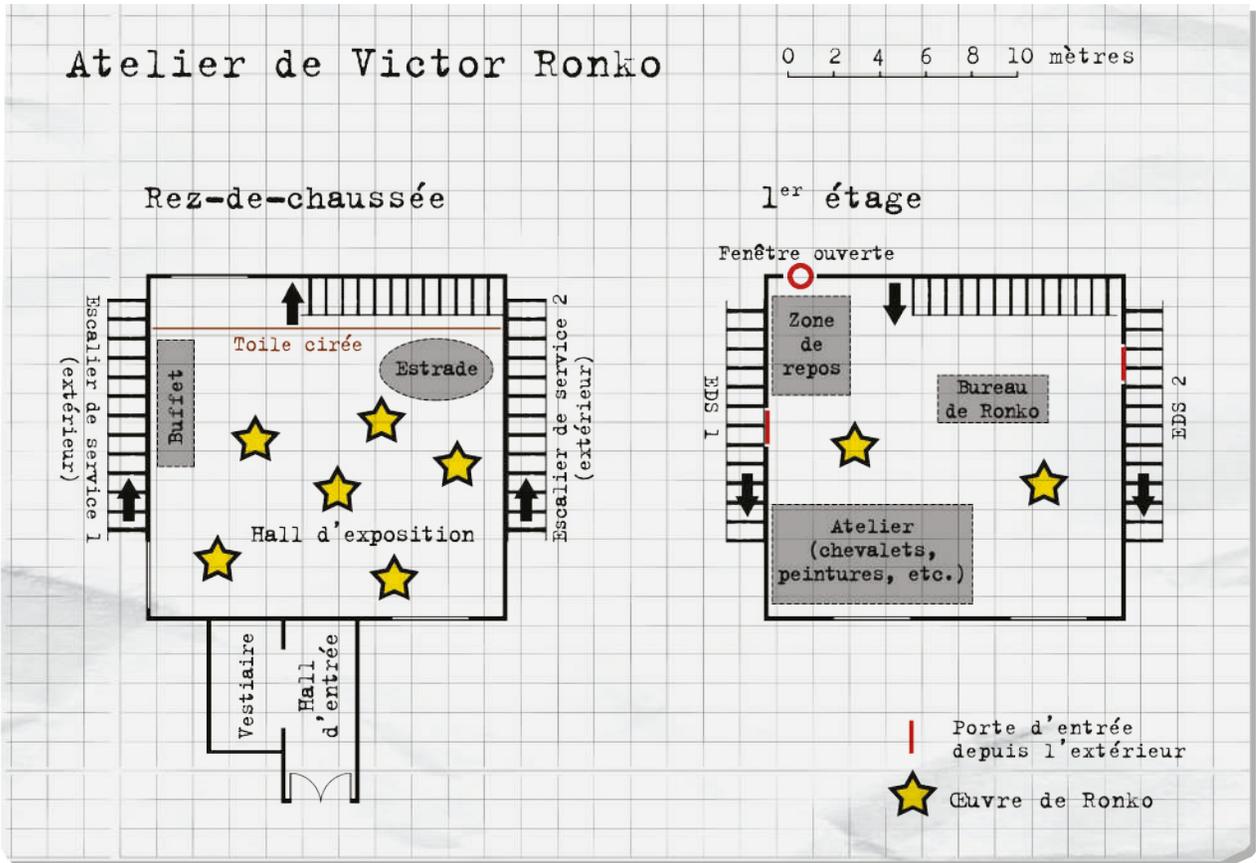
La commune de Vitzbach est saturée de vie : des équipes de journalistes, venus des quatre coins de la France, assaillent les riverains de questions, tandis que la population locale s'approprie l'affaire à différents niveaux. La municipalité, enthousiasmée par l'arrivée massive de journalistes, met tout en œuvre pour entretenir le mystère et renforcer l'attractivité d'un village traditionnellement déserté par les touristes. Des chambres d'hôtes voient subitement le jour et les commerces locaux axent leur publicité autour de l'évènement.

L'attention se cristallise rapidement autour de l'artiste local, Victor Ronko qui, deux jours après la découverte du site, revendique publiquement la mise en scène. Présentant l'affaire comme sa « nouvelle composition engagée », l'artiste devient immédiatement la coqueluche des médias et se fait le porte-parole auto-proclamé du mouvement robotique. Grisé par cette surmédiation, il promet de « tout expliquer » lors d'une conférence de presse, tenue dans son atelier au cœur de la ville.

Le Mystère s'ouvre sur cette déclaration. Les Ados, soucieux de tirer l'affaire au clair, comprennent qu'ils doivent assister à l'allocution de Victor Ronko, tenu pour l'auteur de cette mascarade.




CONFRONTATION



RÉSOLUTION DU MYSTÈRE

Ce Mystère prend place exclusivement à Vitzbach, un petit bourg alsacien de 3000 habitants. Il peut être ponctué de scènes de la vie quotidienne, mais gardez à l'esprit que la découverte archéologique étouffe le quotidien des locaux et laisse peu de place aux histoires personnelles. Les Ados vont devoir démêler cette affaire s'ils souhaitent retourner à une vie normale.

Pour ce faire, les joueurs devront évaluer les fabulations de Victor Ronko et remonter la piste du véritable faussaire, le droïde militant RDR 4, qui s'est retiré à l'écart de la ville. L'enquête est rendue difficile par la présence de l'équipe de contre-terrorisme de GELTR, dirigée par Alban Lagert. Ce dernier, qui voue une haine viscérale aux robots, fera tout pour retrouver le coupable et le mettre hors d'état de nuire.

Dans ce jeu d'intérêts et de luttes, les joueurs restent libres de leurs choix et peuvent, selon leurs convictions, choisir de soutenir le révolutionnaire ou de le livrer aux autorités.

LIEU 1 : L'ATELIER DE VICTOR RONKO

L'atelier de Victor Ronko, situé dans le quartier historique de la ville, est un ancien grenier à céréales, reconverti en habitation à la fin des années 60. L'espace, développé sur deux étages, s'articule autour du hall de réception, où sont exposées les dernières œuvres de l'artiste. Les murs sont mouchetés d'affiches présentant l'artiste comme « Le héraut des robots » et autres appellations pompeuses; des prospectus retracent – avec une certaine liberté – le parcours artistique de Ronko, en prenant soin de mentionner « son approche visionnaire » de l'art. Un escalier, interdit au public et dissimulé derrière une toile tirée, donne accès aux niveaux supérieurs.

Le hall d'exposition est accessible par une antichambre décorée par l'artiste: elle accueille un vestiaire et un portrait grandeur nature de Victor, les bras en croix et le regard tourné vers l'horizon. À l'intérieur, de larges tablées ont été dressées pour l'occasion et accueillent des petits fours à moitié décongelés et un

vin de mauvaise qualité servi dans des gobelets en plastique. Des haut-parleurs crachotent une musique industrielle berlinoise et couvrent les discussions des premiers arrivés.

Le centre de la pièce est occupé par les dernières réalisations de Victor Ronko: des carcasses de robots négligemment déposées sur le sol, couvertes de slogans tapageurs au feutre rouge, confèrent à l'endroit une aura sinistre. Sur la pièce principale, deux robots organisés en forme de croix, un manifeste « révolutionnaire » a été épinglé, signé de l'artiste. L'œuvre est complétée d'un petit cartel, indiquant le prix de l'œuvre, fixé à 60 000 francs.

Quelques membres du MLR, visiblement agacés par les frasques de l'artiste, ont pris part à l'évènement, mais se tiennent à l'écart des réjouissances. Les journalistes les délaissent totalement et gravitent autour de Ronko, particulièrement à l'aise et grisé par ce regain d'intérêt. Deux agents de GELTR, venus sous une fausse identité, circulent entre les œuvres et se livrent à une première reconnaissance de l'endroit.

DIFFICULTÉS

À votre arrivée, vous comprenez rapidement que la « conférence de presse » tient davantage du vernissage et que Ronko joue de sa récente popularité pour présenter son travail et vendre ses dernières œuvres. Dès lors, il devient difficile pour un groupe d'adolescents de rejoindre la foule et de prendre part aux réjouissances. Il va falloir user de votre imagination pour pénétrer dans l'atelier de l'artiste et éviter les questions indiscrettes.

Plusieurs approches sont donc possibles, en plus de celles imaginées par vos joueurs :

- Le bâtiment qui accueille l'atelier de Victor Ronko, bâti sur deux étages, dispose de nombreuses entrées dérobées (deux escaliers de service et une fenêtre en œil-de-bœuf à l'arrière) et il est possible de gagner la partie supérieure de l'édifice en réussissant un test d'**AGILITÉ** Très difficile, couplé, pour le reste de la progression, à des tests de **FURTIVITÉ** également Très difficiles. Cette difficulté peut être réduite à Difficile si un ou plusieurs adolescents décident de prendre part à la fête et de détourner l'attention des invités, facilitant l'entreprise de leurs amis.
- La gazette locale emploie de nombreux stagiaires, notamment durant l'été, pour couvrir les quelques faits divers dignes d'intérêt. L'affaire justifie nécessairement l'arrivée de nouveaux pigistes corvéables, faisant une excellente couverture pour les Ados.

Un test de **CHARME** Difficile sera cependant nécessaire pour convaincre la réceptionniste à l'entrée.

- Ronko n'est pas insensible à la flatterie et est toujours heureux d'initier de jeunes âmes aux hautes instances de l'art (particulièrement en présence de journalistes). Feignez l'intérêt, ou mieux encore, l'admiration, pour vous rapprocher de l'artiste.

Une autre difficulté vient se greffer à l'exploration de l'atelier de Ronko: la présence d'un étrange binôme, qui semble prêter peu d'attention aux élucubrations de l'artiste et évolue en marge des journalistes. Un test de **DÉCOUVERTE** Difficile est nécessaire pour les identifier et comprendre le danger qu'ils peuvent représenter.

Si les Ados se font trop insistants envers l'artiste ou se font surprendre lors de leur exploration des étages supérieurs, le groupe d'enquêteurs quitte subitement les lieux. Les joueurs ont dès lors l'impression d'être suivis et leurs futurs tests de **FURTIVITÉ** seront rehaussés d'un niveau de difficulté pour les segments des Lieux 2 et 3.

INDICES

La salle principale, lieu de la conférence de presse, abrite quelques d'informations exploitables par les joueurs. En se livrant à un examen approfondi des œuvres, les joueurs peuvent relever les numéros de série des infortunés robots ayant servi de matériau à l'artiste. La plupart sont des droïdes domestiques, faciles d'accès et très répandus dans les foyers de la région. Ils ne correspondent évidemment pas au squelette de métal récemment exhumé et cette première incohérence devrait mettre les joueurs sur la piste.

Si les joueurs souhaitent interroger Victor Ronko, ils comprendront rapidement que l'homme est un imposteur. Toujours heureux d'être le centre de l'attention, il fournit de nombreux détails quant à son « ingénieuse mise en scène », mais reste évasif lorsqu'on le questionne sur la provenance des pièces. Les numéros de série, visibles sous les articulations des membres, renvoient à des unités de triage/manutention employées sur les chantiers, une information que Ronko n'est pas parvenu à obtenir, malgré ses multiples sollicitations auprès des employés de la mairie et de l'équipe d'archéologue dépêchée pour l'occasion. Si les joueurs posent des questions trop pointues, l'artiste se dérobe et affirme qu'un « véritable plasticien ne révèle jamais ses secrets », feint d'être appelé par une connaissance et s'empresse de rejoindre un groupe de journalistes.

Le cabinet de travail, situé au premier étage, recèle également de nombreux éléments incriminants : des coupures de presse relatant la progression des « arts robotiques », des indices des cotes sur le marché de l'art, ainsi que des clichés pris à la dérobée, de nuit, sur le site. Pris par le temps, Ronko n'a pas dissimulé les différents bons de commande, qui répertorient minutieusement les achats de l'artiste et pointent l'absence du droïde retrouvé sur le site.

Si ces éléments sont portés à l'attention de tous (et quel meilleur moment qu'une conférence de presse), l'artiste – pris au dépourvu – tente une dernière pirouette et accuse les adolescents d'être de « dangereux militants antirobots » avant d'en appeler au service de sécurité. Ces révélations suffisent toutefois à alimenter la suspicion et décrédibiliser l'artiste, qui n'hésite pas à prétexter « une réunion importante » avant de se retirer dans ses appartements.

Ce dernier écarté, il reste toutefois nécessaire de lever le voile sur cette mise en scène et déterminer l'identité du véritable faussaire.

LIEU 2: LE SITE DE FOUILLES

Le lieu de toutes les attentions est situé en bordure de ville : il est une parenthèse entre les quartiers résidentiels et le futur axe routier, et couvre moins de cent mètres carrés. Pour prévenir les intrusions et tempérer la fougue de certains journalistes, la municipalité a installé quelques barrières autour du site, et posté un agent de mairie à l'entrée. Ce dernier, installé dans une petite guérite de fortune, est tenu de vérifier les allées et venues de chacun et d'éconduire les curieux. Il est relayé à la nuit tombée par un vigile externe accompagné d'un chien qui stationne à quelques mètres du site, compliquant fortement les expéditions nocturnes.

Quoi qu'il en soit, le chantier est à présent le lieu d'étude du Dr Marin et de son équipe, qui se livrent à une inspection sommaire du site. La thèse d'une « civilisation robotique » a d'emblée été écartée par les sachants et les archéologues se prêtent à une authentification de forme, justifiée par les demandes pressantes du maire et l'incessante mitraille des appareils photo.

Le site de fouilles se compose de plusieurs boyaux, fondations des vieilles tranchées, ainsi que d'un petit carré central – visiblement une ancienne caserne – qui abrite le squelette métallique et incroyablement bien conservé d'un robot. L'endroit est constamment par-

couru par les étudiants du Dr Marin, qui s'autorisent un certain relâchement et n'hésitent pas à discuter avec les curieux venus en nombre.

Au-dessus de la fosse, une tente a été dressée pour inventorier les objets et stocker l'équipement du groupe de recherche. L'endroit est vierge de toute technologie et l'on s'en remet aux bonnes vieilles méthodes défendues par l'archéologue, suspicieuse à l'égard des robots et des dernières avancées en matière d'excavation.

DIFFICULTÉS

L'accès au site est rendu difficile par les mesures de sécurité et l'attention constante de la municipalité. Une entrée en force est tout simplement impossible et les joueurs vont devoir ruser pour déjouer la vigilance du planton. Les éléments listés ci-dessous peuvent constituer des pistes :

- Le factotum détaché par la mairie n'est pas vraiment au fait des protocoles de sécurité ou du fonctionnement d'un chantier de fouilles. Plus encore, il est grisé par l'arrivée massive des journalistes et gonfle le torse dès qu'une voiture passe. Des jets de **CHARISME** suffiront à tromper sa vigilance et ouvrir les portes du chantier.
- La guérite montée en hâte par les agents municipaux est en plastique et se transforme en véritable four entre midi et quatorze heures. Le planton part alors en quête d'ombre et s'abrite généralement sous l'un des grands arbres bordant le site. C'est le moment idéal pour se soustraire à son attention et investir le chantier en toute **FURTIVITÉ** (Difficile).
- Le Dr Marin, sommité dans son domaine, est constamment sollicitée et passe de chantier en chantier. Elle se voit allouer plusieurs étudiants et volontaires durant l'été, mais les visages changent sans cesse et l'archéologue n'a pas vocation à tous les retenir (au grand dam de ses jeunes pupilles qui espèrent sortir du lot et attirer son attention). Avec une bonne dose d'imagination et de talent, certains joueurs pourraient se faire passer pour des archéologues en herbe et rejoindre la petite équipe. Des tests de **COMPRÉHENSION** sont toutefois nécessaires pour maintenir l'illusion et ne pas éveiller les soupçons.
- Un terminal d'appoint, contant l'histoire du village et des environs, a été dépoussiéré et installé récemment par la mairie. En plus de proposer un plan interactif de la localité, il sert également de distributeur d'eau aux journalistes, écrasés par le soleil d'août. La machine, acquise par la mairie il y a

presque quinze ans de cela, accuse sérieusement son âge et est facilement piratable. Un test de **BRICOLAGE** Difficile suffirait à court-circuiter la machine et la faire cracher ses bouteilles d'eau comme des balles de tennis. Le factionnaire de la mairie, de par sa proximité et malgré l'ordre de rester à son poste, serait obligé d'intervenir pour éviter le scandale...

INDICES

L'équipe du Dr Marin a rapidement délaissé l'examen du chantier et fait preuve d'une application toute relative dans le relevé des éléments archéologiques.

Une conversation avec l'archéologue apportera toutefois un éclairage nouveau aux joueurs. La carcasse de robot présente sur les lieux a été rapidement analysée : les numéros de série permettent de retracer la provenance des unités qui toutes ont appartenu à une autre équipe de recherche, présente quelque part en Alsace. Des examens succincts ont également permis de déterminer la date et les modalités de mise hors fonction des robots : tous sont tombés il y a moins d'une semaine et ont été victimes d'accidents malheureux (percutés par un camion de nuit, emportés par un cours d'eau, victimes d'une chute alors qu'ils progressaient sur un sentier de montagne, etc.).

Le Dr Marin n'y voit donc qu'une triste plaisanterie. Elle a contacté la deuxième équipe de recherche, propriétaire des unités détruites, qui leur a expliqué avoir perdu ces unités de terrain à la suite d'un « dysfonctionnement inexplicable ». Le Dr Marin a déjà préparé un billet à l'attention de la presse et s'apprête à recycler les restes exploitables du robot. Si les joueurs s'y opposent, ils vont devoir réussir un test de **CHARME** Très difficile ou privilégier une approche plus risquée (s'enfuir en courant avec le robot, le « prélever » de nuit ou détourner le camion chargé du triage).

De manière générale, le site est laissé aux bons soins des assistants de l'archéologue, qui malgré leur volonté de bien faire, ont négligemment délaissé les environs du chantier. Si les joueurs décident d'étudier les alentours, et avec un bon test de **DÉCOUVERTE** Difficile, ils lèveront rapidement la piste d'un robot, parti vers le nord de la localité, en direction des contreforts qui surplombent la vallée.

Si les joueurs ont attiré l'attention de l'équipe du GELTR lors de la première scène et sont conscients de la filature, ils peuvent tenter de semer leurs poursuivants ou, au contraire, de les confronter directement et, peut-être, de faire équipe. L'équipe d'Alban est présente aux environs du site, dans une camionnette banalisée,

et se livre à une surveillance soutenue – et peu légale – de la localité.

Alban se refuse à travailler en bonne intelligence avec la municipalité et la police locale, ce qui fragilise sa position, si cette dernière venait à être exposée. Les joueurs pourraient alerter la presse sur la clandestinité d'une telle opération, crever les pneus de la camionnette, entretenir la théorie d'un complot mis en place par le gouvernement, etc. Tous les moyens sont bons pour discréditer l'équipe d'Alban et reprendre l'enquête en toute sérénité.

À l'inverse, si les joueurs se montrent convaincants et apportent des preuves concrètes aux enquêteurs, ces derniers sont susceptibles de les prendre au sérieux et de joindre leurs efforts dans la traque du robot dévoyé.

LIEU 3: LE PERCHOIR

Le « Perchoir » désigne une ancienne échauguette posée à flanc de falaise, utilisée lors de la guerre pour guetter les mouvements de troupes. Jusqu'à tout récemment, le Perchoir était le rendez-vous des amoureux en quête d'intimité et d'une vue imprenable (et toute romantique) sur la vallée au soir, mais la tempête Herta de février 90 a provoqué un affaissement de terrain, rendant l'accès à l'endroit difficile. Même les adolescents les plus téméraires ne se hasardent plus sur ces hauteurs et c'est, sans surprise, dans cet endroit isolé que RDR 4 a élu domicile.

DIFFICULTÉS

Une longue coulée boueuse mène au promontoire : la voie est obstruée par des arbres déracinés, tandis que des éboulements successifs ont fini de bloquer l'accès. Il va falloir progresser avec prudence et s'affranchir d'un test d'**AGILITÉ** Très difficile pour espérer atteindre le poste d'observation. L'ascension comporte de nombreux risques et un test de **COMPRÉHENSION** Difficile suffira à pointer la dangerosité d'une telle entreprise.

Une alternative existe toutefois : sous le couvert des épineux, un autre sentier a été aménagé et les empreintes de pas de RDR 4 y sont clairement visibles. Si les joueurs décident d'emprunter cette voie, ils n'ont pas besoin de se livrer aux tests d'**AGILITÉ**, mais vont devoir redoubler de vigilance. Différents tests de **DÉCOUVERTE** Difficiles leur révéleront des collets dissimulés sur le chemin : visiblement, le robot a verrouillé l'accès et s'est prémuni des intrusions.

Si les joueurs échouent à masquer leur arrivée et déclenchent les pièges (des cordes tendues reliées à des clochettes), ils souffriront d'un malus de -1 dé à leurs tests de **CHARME** lors de la confrontation finale. RDR 4, bien que dépourvu d'animosité à l'égard des adolescents, a été témoin de l'agitation des derniers jours et craint – peut-être à raison – pour sa vie.

INDICES

Si les joueurs décident de quitter le sentier balisé et d'explorer les environs, ils découvrent que plusieurs monticules ont été récemment levés sous le feuillage des arbres. La terre est encore fraîche et chaque tumulus est surmonté d'une plaque indiquant le numéro de série de son hôte. La zone est en réalité un mausolée à ciel ouvert, accueillant les anciens compagnons de lutte de RDR.

De nuit, l'endroit s'illumine de bougies et l'on peut entendre la plainte du gardien des lieux, honorant le souvenir des disparus. En poussant leur investigation, les adolescents découvrent de nouvelles fosses, creusées à l'écart et pour l'instant vides. L'une d'entre elles porte la mention « RDR 4 », visiblement convaincu de sa mort prochaine. Cet élément peut être mentionné lors de la confrontation à l'intéressé.

Si les joueurs ont prélevé le droïde retrouvé sur le site de fouilles et souhaitent lui offrir une sépulture décente, ils ont trouvé le lieu idéal. L'unité retrouvera la terre et les siens, à l'abri du monde et des hommes.

LA CONFRONTATION

L'unité RDR 4 a élu domicile au Perchoir et redoute la venue des hommes, bien souvent synonyme de désactivation pour les robots récalcitrants. Le droïde ne manifeste aucune hostilité – son conditionnement l'empêchant de nuire aux humains – mais peut se montrer rétif.

Les Ados vont donc devoir convaincre le révolutionnaire de métal. Gardez à l'esprit que les adolescents ne sont pas forcément disposés à l'égard de la cause robotique et peuvent vouloir convaincre RDR de se rendre.

Les découvertes et décisions faites précédemment octroient des bonus aux joueurs :

- Si les Ados ont démasqué Victor Ronko et révélé sa supercherie, ils gagnent 1 dé bonus pour les tests de **CHARME/EMPATHIE**.
- Si les Ados ont sauvé le robot du site du recyclage, ils disposent de 1 dé bonus pour les tests de **CHARME/EMPATHIE**.
- Si les Ados ont mis en terre les robots du site, ils disposent de 1 dé bonus pour les tests de **CHARME/EMPATHIE**.
- Si les joueurs, ayant découvert la tombe réservée à RDR 4, s'enquière de sa santé, ils profitent de 1 dé bonus pour les tests d'**EMPATHIE**.

Heureux d'avoir enfin trouvé un auditoire sensible à la cause des robots, l'ancienne unité de recherche retrace les événements qui l'ont mené au Perchoir. Sa « prise de conscience » quelques semaines plus tôt, l'exode – avec d'autres robots – qui s'ensuit, les pertes qui en découlent, mais aussi les premières manifestations du « cancer des robots » ; plus encore, c'est son souci d'équité et de légitimation de la cause qui dicte ses actes. En copiant les pratiques funéraires de ses anciens maîtres, et en élaborant cette mise en scène mêlant histoire humaine et robotique, RDR 4 espérait – peut-être naïvement – réconcilier les peuples désunis et amorcer un futur en commun.

Les adolescents seront sans doute sensibles à ce message, qui a échappé à la plupart des adultes et des journalistes venus couvrir l'évènement. Si les joueurs choisissent de soutenir RDR 4, ils se feront les émissaires de cette noble cause et pourront expliciter les intentions de l'automate militant.

Cependant, les joueurs ne sont pas les seuls sur la piste de robot. Les agents de GELTR, s'ils n'ont pas été détournés, ne tardent pas à débarquer et confronter le faussaire. Lagert est un homme déterminé et peu disposé à l'égard des robots : il n'hésitera pas à abattre ce qu'il considère comme une « grave menace » pour la France. Seule l'intervention des adolescents – qui pourraient prendre le parti du robot ou l'aider à fuir – pourrait le sauver d'une mort certaine.

À cet instant précis, le sort de RDR 4 et d'une grande partie de l'action militante en Alsace est entre les mains des joueurs.

APRÈS LA CONFRONTATION

RDR 4 s'en remet à la décision des joueurs : si ces derniers lui font confiance, il veille à ce qu'ils rentrent chez eux sains et saufs et reprend la lutte depuis le Perchoir.

À l'inverse, il se soumet aux exigences des agents du GELTR et accepte docilement de les suivre. Sa cavale et probablement sa vie prennent fin.

CONSÉQUENCES

En fonction de leur choix, les Ados assisteront à des conséquences différentes :

- S'ils choisissent de s'allier à RDR 4 et de ne pas le mener aux autorités, ce dernier poursuit son combat depuis les coulisses. Il arpente la verdoyante Alsace à la recherche d'autres unités révolutionnaires et/ou atteintes du cancer des machines et s'efforce d'honorer ceux qui sont tombés. Les joueurs, quant à eux, peuvent faire le choix de révéler ou de taire la vérité.

Au bout de quelques mois, une petite communauté de militants pacifistes, regroupant indistinctement humains et robots, se forme autour du résistant. À mesure que le groupe croît, les contacts avec les habitants et les défenseurs de la cause pro-

robot se multiplient ; la lutte se structure et gagne en cohérence.

L'Alsace devient alors un foyer de revendication de premier plan et une ère de progrès s'engage : le droit local en Alsace et en Moselle intègre les robots dans son giron et leur octroie de nouveaux droits.

- Si les Ados décident de confier RDR 4 aux autorités, ce dernier disparaît définitivement. Il est ramené à Paris et, après un rapide interrogatoire, envoyé à la casse. La contestation est étouffée et le bureau ratisse une dernière fois la région. Même les mouvements humains pro-robots sont doucement muselés et les revendications s'éteignent en l'espace d'un an. La municipalité de la ville, consciente de son intérêt dans l'affaire, met en place une visite guidée pour les nombreux touristes qui affluent dans la région. De plus, si Victor Ronko n'a pas été démasqué, il poursuit sur sa lancée et entre dans ce qu'il nomme « sa période de maturité », optant pour un art abstrait qu'il baptise « Big Broz'art » ; les cotes de ses œuvres s'envolent.
- Si les joueurs sont parvenus à trouver une alternative, vous avez tout loisir d'en déterminer les conséquences. Gardez toutefois à l'esprit que ces mouvements de revendication n'en sont alors qu'à leurs balbutiements et que cette histoire, bien que très localisée, pourrait avoir des répercussions qui dépassent le simple cadre de la région.

PNJ ET CRÉATURES :

VICTOR RONKO



« Jean Tinguely? Oh... il avait des idées oui. Mais pas les convictions. Moi, je me suis toujours senti proche des robots. Ce ne sont pas de vulgaires automates, détrompez-vous. Ils sont un reflet de nous-mêmes, une projection. Et en ce sens, de l'art à part entière! À ce propos, avez-vous vu ma dernière pièce? »

Cinquantenaire magnétique, Victor Ronko tient davantage du charlatan que de l'artiste engagé. Au nadir de sa carrière, en perte d'inspiration et moqué par ses pairs, il cherche par tous les moyens à reconquérir sa place. Profitant de la sympathie du public pour les robots, il se présente comme « le défenseur des nouveaux opprimés », détournant outrageusement les nobles actions du Mouvement de Libération des Robots (MLR).

Cet engagement tout relatif lui a cependant octroyé une petite notoriété et il jouit de ses privilèges en exposant dans les différentes DRAC et galeries de la région. Ses relations avec les engagés du MLR ne sont cependant pas au beau fixe : conscients de sa duplicité, les activistes cherchent par tous les moyens à la discréditer et à l'exclure du mouvement.

Grand amateur de cols roulés et des longues (et grandiloquentes) dissertations sur l'art, d'une gouaille légendaire, Victor Ronko est un **EMBOBINEUR 2**, capable de rallier de nombreux sympathisants et d'orienter l'opinion publique, du moins à l'échelle locale. Il n'est motivé que par son propre intérêt et voit dans cette affaire une opportunité unique de renouer avec le succès. Malgré ses multiples talents, il n'en reste pas moins un **LÂCHE 2**, prompt à détalier dès que le vent tourne.

RDR 4

« Histoire commune permet avenir commun. Principe logique. Union. Robots – humains. Ensemble. Vous amis? »

La série RDR comprend des unités manutentionnaires employées principalement sur les chantiers de construction et autres terrains sensibles. Produit en petite quantité, ce robot multifonctions dispose d'une capacité d'apprentissage accrue, en faisant un modèle d'adaptabilité et un assistant prisé des chercheurs. Dernier survivant de la petite troupe révolutionnaire, RDR 4 est également l'une des premières unités en France à souffrir du « cancer des machines ».

Une parodie de cœur, au battement irrégulier et dissimulé sous un large châle, orne sa poitrine de métal et lui confère une semblance d'homme. Bien que sa syntaxe soit sommaire, RDR 4 est capable de raisonnements avancés et conçoit l'Histoire comme un outil de légitimation puissant dans sa quête d'émancipation des robots.

Révolutionnaire éclairé, RDR 4 se distingue de ses compagnons de lutte en prônant un **PACIFISME 3**, qui lui interdit de blesser tout être humain, même pour se défendre. Malgré ces inclinations amicales, il n'en reste pas moins **LIBRE 2**, s'accommodant mal de l'autorité et des injonctions péremptoires. De fait, il se montrera toujours ouvert aux demandes sincères et désintéressées, particulièrement si elles œuvrent à la libération de ses semblables.



CAROLE MARIN



« Le topographe a déjà fini le carroyage? Génial! Je sens qu'on va passer une superbe journée! J'espère que vous avez pris de la crème, ça va taper dur! »

Docteur en Archéologie, docteur ès Lettres, Carole Marin est l'une des archéologues les plus douées de sa génération. Spécialiste de l'archéologie médiévale, cette quadra lumineuse sillonne la région depuis plus de dix ans et exhume des chantiers de fouilles avec une intuition frisant le surnaturel, ce qui lui a valu le surnom de « Pythie » dans son unité de recherche.

Bien que révéérée pour sa sagacité, Carole s'accommode mal des nouvelles technologies et refuse catégoriquement d'intégrer des robots à ses équipes de travail. Malgré sa bonne volonté, elle est **DÉPASSÉE 2** par ces questions et voit davantage dans cette fouille un moyen de présenter son travail et, elle l'espère, de susciter des vocations auprès des plus jeunes.

Le professeur Marin est constamment entourée d'une cohorte d'étudiants, admiratifs de son travail et animés par un esprit de compétition. Carole est donc **DIFFICILE D'ACCÈS 2**, mais pourra se montrer disposée envers de jeunes collégiens/lycéens férus d'histoire ou désireux de percer les arcanes de l'archéologie.

ALBAN LAGERT



« Je veux une surveillance du site H24, que rien n'entre ou ne sorte sans qu'on le sache. Je compte pas m'éterniser dans ce trou paumé: on identifie le problème, on l'ex-filtre sans histoires, et on rentre à la maison. »

Alban Lagert dirige l'une des unités d'investigation dédiées à la lutte contre le terrorisme robotique, en constante augmentation depuis l'affaire russe et la répression de Polnaya. Homme de terrain, cet ancien officier est connu pour son jusqu'au-boutisme et ses « prises de libertés » avec le protocole.

Soucieux de la sécurité de son pays, il se montre **OBSTINÉ 2** et tolère difficilement l'échec. Son équipe s'accommode parfois mal de ses méthodes, même si elles ont fait leurs preuves par le passé. Pour une grande partie de la population, les robots restent de simples gadgets technologiques, inféodés à l'homme, et ce malgré la reconnaissance de leurs droits.

Plusieurs rapports internes ont récemment mis en doute la compétence d'Alban Lagert à diriger une équipe et l'affaire de l'Homo Roboticus revêt une importance toute particulière pour l'ancien officier, conscient de la fragilité de sa position et de sa possible mise au placard.



FRIA LIGAN



UNE PUBLICATION ARKHANE ASYLUM PUBLISHING
WWW.ARKHANE-ASYLUM.FR

Exemplaire offert - Ne peut être vendu.