

# TALES FROM THE LOOP



LE JEU DE RÔLE D'ANTICIPATION DES ANNÉES 80

**CRÉATEUR DE L'UNIVERS DU LOOP**

Simon Stålenhag

**CONCEPTEUR PRINCIPAL**

Nils Hintze

**ÉDITEUR ET RESPONSABLE DE PROJET**

Tomas Härenstam

**SYSTÈME DE JEU "YEAR ZERO"**

Tomas Härenstam

**ILLUSTRATIONS**

Simon Stålenhag

**TEXTES ADDITIONNELS**

Matt Forbeck, Nils Karlén,  
Björn Hellqvist

**CONCEPTION GRAPHIQUE ET CARTOGRAPHIE**

Christian Granath

**RELECTEURS**

John M. Kahane, Rickard Antroia, Kosta Kostulas, T.R. Knight

**PLAYTESTEURS**

Vincent Chang, Geoffrey Norman, Jessica Chang, Kimsan Kim, David Sack,  
Rickard Antroia, Tove Lindholm, Staffan Fladvåd, Sandra Abi-Khalil, Leif Westerholm,  
Artur Föxander, Fia Tjernberg, Anton Albiin, Leili Mander, Kosta Kostulas, Marco Behrmann

**REMERCIEMENTS**

Rickard Antroia, Björn Hellqvist, Therese Clarhed et Simon J Berger

---

**VERSION FRANÇAISE**

Une publication Arkhane Asylum Publishing



**DIRECTEUR DE PUBLICATION**

Mathieu Saintout

**SECRÉTAIRE D'ÉDITION**

Fabien Marteau

**TRADUCTION**

Arnaud Zannier

**RELECTURE**

Natalie Ritzdorf, Mathieu Saintout

**MAQUETTE**

Stéphanie Lairet

**REMERCIEMENTS**

Mahyar Shakeri de Réussite Critique pour son soutien. Raphaël Crouzat pour son aide et son temps & Sandy Julien pour son enthousiasme.

VERSION FRANÇAISE © ARKHANE ASYLUM PUBLISHING 2018. TOUS DROITS RÉSERVÉS.

SOUS LICENCE SIMON STÅLENHAG ET FRIA LIGAN © 2017 SIMON STÅLENHAG ET FRIA LIGAN AB.

ISBN : 978-2-37255-036-9 POUR L'ÉDITION CLASSIQUE. 978-2-37255-037-6 POUR L'ÉDITION DELUXE. 978-2-37255-038-3 POUR L'ÉDITION COLLECTOR.



# 01.

## BIENVENUE DANS LE LOOP

TALES FROM THE LOOP	8
LE JEU DE RÔLE - COMMENT ÇA MARCHE ?	9
LANCER LES DÉES	10
PRINCIPES DU LOOP	10



# 02.

## L'ÈRE DU LOOP

LES ANNÉES 80 N'AYANT JAMAIS EXISTÉ	15
LE LOOP SUÉDOIS	17
LES ÎLES DU LAC MÄLAR : UN MODÈLE DE BANLIEUE	19
QUE FAIRE DANS LES ANNÉES 80	20
FÄRINGSÖ : EAUX NOIRES ET FORÊTS PROFONDES	21
MUNSÖ : SITE DU LOOP	24
ADELSÖ : LES VESTIGES DU PASSÉ	26
RIKSENERGI	26
LE LOOP	27
TECHNOLOGIE CIVILE	28
TECHNOLOGIE MILITAIRE	30
LE VOL MAGNÉTRINE - COMMENT ÇA MARCHE	33



# 03.

## LE LOOP AMÉRICAIN

VIVRE EN AMÉRIQUE	35
BOULDER CITY : « LA PLUS BELLE VILLE SOUS UN BARRAGE »	37
QUE FAIRE DANS LES ANNÉES 80	38
DANS BOULDER CITY	40
LE LAC MEAD	44
LAS VEGAS ET SES ALENTOURS	45
LE DART	45
LE LOOP AMÉRICAIN	46



# 04.

## LES ENFANTS

STÉRÉOTYPES	49
CAMPAGNARD	50
EXCENTRIQUE	51
GEEK	52
INTELLO	53
MÉTALLEUX	54
REBELLE	55
SPORTIF	56
STAR DE L'ÉCOLE	57
ÂGE	58
ATTRIBUTS	58
POINTS DE CHANCE	58
COMPÉTENCES	58
OBJETS	59
PROBLÈME	59
MOTIVATION	60
FIERTÉ	60
LIENS	60
SOCLE	61
ÉTATS	62
EXPÉRIENCE	62
NOM	62
DESCRIPTION	62
CHANSON FAVORITE	63
REPAIRE	63
QUESTIONS	63



# 05.

## DIFFICULTÉ

SUBIR DES ÉTATS	66
LE JET DE DÉS	66
OBJETS ET FIERTÉ	67
CHANCE	67
RÉALISER L'IMPOSSIBLE	67
RÉPONDRE AUX QUESTIONS	68
GAGNER DES EFFETS	68
PERSONNAGES NON JOUEURS	68
ÉCHEC AUX DÉS	69
FORCER UN JET DE DÉS	69
L'ENTRAIDE	70
ENFANT CONTRE ENFANT	70
DIFFICULTÉ ÉTENDUE	70
LES COMPÉTENCES	72
FURTIVITÉ	72
FORCE	72
AGILITÉ	72
BRICOLAGE	72
PROGRAMMATION	73
ANALYSE	73
RÉSEAU	73
CHARME	74
CHARISME	74
DÉCOUVERTE	75
COMPRÉHENSION	75
EMPATHIE	75



# 06.

## LE MYSTÈRE

LA CLÉ DU MYSTÈRE	78
LE MYSTÈRE ET LA VIE QUOTIDIENNE	79
SCÈNES INDIVIDUELLES ET SCÈNES DE GROUPE	81
UNE VUE D'ENSEMBLE DU MYSTÈRE	81
PHASE 1 - PRÉSENTATION DES ENFANTS	82
PHASE 2 - PRÉSENTATION DU MYSTÈRE	82
PHASE 3 - RÉOLUTION DU MYSTÈRE	82
PHASE 4 - CONFRONTATION	87
PHASE 5 - CONSÉQUENCES	87
PHASE 6 - ÉVOLUTION	88
CRÉER UNE AMBIANCE	88
PNJ - HUMAINS, CRÉATURES ET MACHINES	91
OBJETS	91
LONGS MYSTÈRES ET CAMPAGNES	93



## 07.

### L'ENVIRONNEMENT MYSTÉRIeux

LA BIBLIOTHÈQUE SCOLAIRE	101
LE DREAM SHOP	103
LE CLUB NATURE	104
LES TOURS DE REFROIDISSEMENT	106
LE POSTE DE POLICE DE STENHAMRA	107
NAAB (NAI)	109



## 08.

### LES QUATRE SAISONS DE LA SCIENCE DÉTRAQUÉE

CONTEXTE	113
LES ENFANTS ET LA CAMPAGNE	115



## 09.

### VACANCES D'ÉTÉ ET OISEAUX TUEURS

LA CLÉ DU MYSTÈRE	117
L'ÉTÉ SUR LES ÎLES DU LAC MÅLAR	118
(L'ÉTÉ À BOULDER CITY)	118
PRÉSENTATION DES ENFANTS	118
PRÉSENTATION DU MYSTÈRE	119
RÉSOLUTION DU MYSTÈRE	120
LIEU 1 : LA MAISON DE L'ORNITHOLOGUE	122
LIEU 2 : LE NID DES PIGEONS	124
LIEU 3 : LA MAISON ABANDONNÉE DE GUNNAR	124
LA CONFRONTATION	127
APRÈS LA CONFRONTATION	130
CONSÉQUENCES	130
ÉVOLUTION	130
PNJ	130



# 10.

## ATTRACTION GRANDISSANTE

LA CLÉ DU MYSTÈRE	133
L'AUTOMNE SUR LES ÎLES DU LAC MÅLAR	134
(L'AUTOMNE À BOULDER CITY)	134
PRÉSENTATION DES ENFANTS	134
PRÉSENTATION DU MYSTÈRE	134
RÉSOLUTION DU MYSTÈRE	135
LIEU 1 : LE NATA	136
LIEU 2 : LA SPHÈRE D'ÉCHO	138
LIEU 3 : LA MAISON DU TECHNICIEN DE MAINTENANCE	139
LA CONFRONTATION	140
APRÈS LA CONFRONTATION	142
CONSÉQUENCES	142
PNJ	142



# 11.

## CRÉATURES DU CRÉTACÉ

LA CLÉ DU MYSTÈRE	145
L'HIVER SUR LES ÎLES DU LAC MÅLAR	146
(L'HIVER À BOULDER CITY)	146
PRÉSENTATION DES ENFANTS	146
PRÉSENTATION DU MYSTÈRE	147
LES ADOLESCENTS	148
LES DINOSAURES	149
NEIGE ET VENTS GLACIAUX	150
RÉSOLUTION DU MYSTÈRE	151
LIEU 1 : LA CABANE DE CHASSE	151
LIEU 2 : LA FERME DE BIRGITTA NYLANDER	152
LIEU 3 : LA FERME DE LENA	154
LA CONFRONTATION	156
APRÈS LA CONFRONTATION	157
CONSÉQUENCES	157
ÉVOLUTION	157
PNJ ET CRÉATURES	158



# 12.

## MOI, WAGNER

LA CLÉ DU MYSTÈRE	161
LE PRINTEMPS SUR LES ÎLES DU LAC MÅLAR	163
(LE PRINTEMPS À BOULDER CITY)	164
PRÉSENTATION DES ENFANTS	164
PRÉSENTATION DU MYSTÈRE	164
LA TIMBRÉE	166
RÉSOLUTION DU MYSTÈRE - PREMIÈRE PARTIE	167
LIEU 1 : LA FERME DE LENA	167
LIEU 2 : LE POSTE DE POLICE DE STENHAMRA	169
LIEU 3 : MICROLEX	170
LE RETOURNEMENT	172
RÉSOLUTION DU MYSTÈRE - SECONDE PARTIE	172
LIEU 4 : LA PRAIRIE DE HUSBY	172
LIEU 5 : LE SUPERMARCHÉ DE KUNGSBERGA	175
LA CONFRONTATION	176
APRÈS LA CONFRONTATION	178
CONSÉQUENCES	178
ÉVOLUTION	178
PNJ	178

## 01

TALES FROM THE LOOP	8
LE JEU DE RÔLE – COMMENT ÇA MARCHE ?	9
LANCER LES DÉS	10
PRINCIPES DU LOOP	10



# BIENVENUE DANS LE LOOP

*Le paysage était couvert de machines et de débris métalliques, reliés à l'installation principale selon une disposition étrange. Les gigantesques tours de refroidissement du réacteur Bona et leurs balises vertes étaient toujours visibles à l'horizon. En collant l'oreille au sol, on pouvait entendre les battements de cœur du Loop: le ronronnement du Gravitron, pièce centrale de la merveilleuse ingénierie à l'œuvre dans les profondeurs.*



RIKSENERGI



C'était au milieu de l'été, et ma petite sœur Klara essayait de suivre mon groupe de copains depuis des semaines. Sa meilleure amie était partie en vacances, et ma mère tentait, sans guère de succès, de m'inciter à la compassion. J'avais toujours pris soin de Klara, pas seulement à cause de sa surdité, mais parce qu'il y avait toujours eu quelque chose de fragile en elle, comme si elle pouvait facilement se blesser ou se briser. Mais cet été-là, un désir de liberté avait éveillé ma soif d'aventure, mon envie de voyager toujours plus loin sur mon vélo et de découvrir de nouvelles choses par moi-même. Alors quand Klara disparut soudainement, la culpabilité me frappa comme un coup à l'estomac, et je me souvins qu'elle avait évoqué un rendez-vous avec une nouvelle amie nommée Bettan.

Nous les avons retrouvées de l'autre côté du détroit; aujourd'hui encore je ne sais pas comment elle était parvenue à le traverser. Nous avons rampé vers elles à travers les herbes hautes, tandis que le vent pliait les pins et qu'un pic-vert se faisait entendre au loin. Klara était assise sur un rocher et se penchait en avant pour passer une guirlande de fleurs autour du cou d'un robot fugitif, sa nouvelle amie « Bettan ». J'ai fait signe à mes camarades de rester calme et nous sommes rapprochés silencieusement. Lorsque j'ai jeté un coup d'œil vers elles, Bettan me regardait, ses yeux réduits à de minuscules points noirs, ma petite sœur dans les bras.

## EXEMPLE

**Le meneur de jeu:** Bettan t'a clairement repéré, que fais-tu?

**Joueur 1 (Olle, frère de Klara):** Je m'accroupis dans l'herbe, et j'essaie de me calmer.

**Joueur 2 (Anita, amie d'Olle):** J'imagine qu'elle ne m'a pas repérée? J'essaie de me faufiler.

**Le MJ:** Test de Furtivité.

**Joueur 2:** Cinq dés. (Les dés sont lancés en espérant obtenir au moins un six.) Une réussite!

**Le MJ:** Dis-nous ce que tu fais.

**Joueur 2:** Je me glisse d'arbre en arbre jusqu'à me retrouver derrière eux, et je m'agenouille derrière un massif de jasmin. Je me prépare à foncer sur le cyborg s'il tente de partir avec Klara.

**Joueur 1:** Est-ce que je sais quoi que ce soit sur le fonctionnement d'un cyborg, ou de la manière de l'arrêter?

**Le MJ:** Teste ton Analyse.

**Joueur 1:** Deux dés. (Les dés sont lancés.) Réussite!

**Le MJ:** Tu as lu pas mal de choses sur le sujet, parce que ton père a longtemps travaillé dans une usine de pièces détachées pour robots. Tu sais qu'ils ont parfois un gros bouton rouge sur le torse pour les arrêts d'urgence; s'il est fermement enfoncé, le robot s'effondre, inerte.

**Joueur 1:** Y a-t-il des pierres autour de nous?

**Le MJ:** Tout à fait.

**Joueur 1:** Alors j'attrape un gros caillou et je me lève lentement. J'essaie de repérer le bouton et de voir si je peux l'atteindre avec la pierre.

**Le MJ:** Le cyborg est debout, tourné vers toi avec Klara dans ses bras, le visage contre son torse. Il lui caresse les cheveux. Le bouton sur son corps est caché par ta sœur. Que fais-tu?

**Joueur 1:** Je repose doucement la pierre par terre et je lui dis d'une voix calme: « Je suis son frère. Je ne te ferai aucun mal. »

Cette histoire est un exemple de ce qui peut se dérouler au cours d'une partie du jeu de rôle *Tales from the Loop*, qui se déroule au sein du monde fantastique créé par Simon Stålenhag.

Un jeu de rôle est une conversation pendant laquelle vos amis et vous construisez une histoire, avec

## DÉS PERSONNALISÉS

Il existe des dés personnalisés pour *Tales from the Loop*, disponibles sur le site de l'Arkane Asylum. Mais si vous disposez déjà de dés à six faces, vous pouvez parfaitement les utiliser pour jouer à *Tales from the Loop*.



un début, un milieu et une fin. Une histoire typique se développe pendant trois à six heures de jeu. Vous allez passer beaucoup de temps installés autour d'une table et vous utiliserez du papier, des crayons, ainsi qu'une dizaine de dés à six faces.

## TALES FROM THE LOOP

Dans ce jeu, une histoire est nommée *Mystère*. Elle raconte comment un groupe d'Enfants de dix à quinze ans vivant dans les années 80 va tenter de résoudre différents *Mystères*. Leur vie quotidienne est pleine de parents casse-pieds, de devoirs interminables et de camarades de classe persécuteurs ou persécutés.

Au cours des *Mystères*, les Enfants croisent des machines étranges et des créatures engendrées par la proximité du Loop voisin, un énorme accélérateur de particules souterrain construit à la fin des années 60. Les Enfants cherchent à échapper à leur vie de tous les jours, à leurs problèmes et aux conflits qui en découlent, pour prendre part à quelque chose de plus grand, de plus merveilleux, mais aussi de plus dangereux. Ils prennent le risque d'être blessés ou d'être affectés par des *Difficultés* qu'ils devront surmonter pour résoudre ces *Mystères*.

## LE JEU DE RÔLE - COMMENT ÇA MARCHE ?

Tous les joueurs, sauf un, créent un personnage: un Enfant, qu'ils incarneront durant la partie en déterminant ce qu'il dit et fait, et en décrivant aux autres joueurs ce à quoi il ressemble, ce qu'il pense et ce qu'il ressent, un peu comme si vous étiez des acteurs lors de la représentation d'une pièce de théâtre. Il est plus facile de jouer les Enfants en s'y référant par l'usage du « moi » ou « je » plutôt que du « il » ou « elle ».

L'un des joueurs devient le meneur de jeu, ou MJ, qui jouera le rôle de tous les personnages autres que les Enfants, et contrôlera toutes les créatures et machines rencontrées durant la partie. Ceux-ci sont nommés personnages non-joueurs, ou PNJ. Le meneur de jeu décrira l'environnement et l'ensemble des événements, tel un réalisateur de film qui déroule le scénario et découpe son histoire scène par scène.

Mais le MJ ne décide pas arbitrairement du déroulement de l'histoire: il présente des situations qui mettent les Enfants en Difficulté, et les joueurs décident de quelle manière leurs personnages tentent de les surmonter pour faire avancer le récit.

Le meneur de jeu peut s'appuyer sur un Mystère, un scénario qui décrit des lieux et des PNJ entourant les Enfants, ainsi que les Difficultés auxquelles ils peuvent être confrontés. Le Mystère n'est qu'un guide, le meneur de jeu peut improviser et créer ses propres événements, mais en cas de besoin, ou de doute, il pourra toujours retourner vers ce fil conducteur narratif.

La tâche du MJ est un peu plus complexe que celle des autres, mais elle est aussi plus gratifiante: il peut inventer toute sorte d'intrigues, de péripéties et de rebondissements, il peut interpréter des robots fous et des scientifiques déments, et contribuer à écrire, avec l'aide des joueurs, l'univers fantastique du Loop. Il doit encourager les Enfants, comme il le ferait avec les héros d'un film, et leur opposer les Difficultés qui rendront la partie plus intéressante.

Les joueurs et le MJ prennent la parole à tour de rôle pour faire avancer l'histoire en décrivant leurs actions. Le groupe doit écouter et prendre en compte les avis et idées de tous, afin que chaque joueur dispose du temps et de l'espace suffisant pour participer activement et profiter au mieux de la partie. L'histoire se crée en commun, il est donc important que personne n'accapare l'attention au détriment des autres.

### DEUX LOOPS, UN SUÉDOIS ET UN AMÉRICAIN

Deux cadres de jeu sont détaillés dans ce livre. Le premier, décrit dans le Chapitre 2, est une version alternative des îles du lac Mälär, situées à l'ouest de Stockholm, la capitale de la Suède. Le second, décrit dans le Chapitre 3, est une version alternative de la ville américaine de Boulder City, dans le Nevada, où existe une installation similaire au Loop suédois. Les Mystères que vous trouverez à la fin de ce livre sont basés sur le cadre de jeu suédois, mais comportent des indications permettant de les adapter à Boulder City. Les commentaires en orange et entre crochets, [comme ceci], se réfèrent au cadre américain.



### UN LOOP DANS VOTRE VILLE ?

Il est tout à fait possible de déplacer le cadre de jeu dans votre ville, que vous y viviez ou y soyez né. Dans votre univers, le Loop y a d'ailleurs peut-être été construit. Créer votre propre contexte de jeu nécessite davantage de travail, mais peut se révéler aussi divertissant que gratifiant !



## LES ENVIRONNEMENTS MYSTÉRIEUX

Une manière différente de jouer consiste à utiliser les Environnements Mystérieux. Il s'agit de Lieux étranges et souvent sources d'ennuis, répartis autour du cadre de jeu et que les Enfants peuvent parcourir à leur guise, en résolvant les problèmes rencontrés en route. Ces deux méthodes peuvent être combinées en utilisant les Mystères pré-écrits au milieu de l'exploration d'un Environnement Mystérieux. Vous en apprendrez plus sur ces endroits dans le Chapitre 7.



## LANCER LES DÉS

Parfois les Enfants se retrouvent dans une situation difficile dont ils doivent se sortir en tentant des actions risquées. Il faut alors lancer un ou plusieurs dés pour déterminer s'ils y parviennent ou s'ils échouent.

Les Enfants disposent de caractéristiques chiffrées pour décrire leurs capacités : comprendre le fonctionnement des machines, baratiner, grimper aux arbres, sprinter, etc. Ce chiffre indique combien de dés à six faces doivent être lancés pour surmonter la Difficulté. Un résultat de 6 sur le dé est synonyme de réussite, et la plupart du temps une seule suffira. Si vous échouez, vous pouvez réessayer, mais vous risquez de vous blesser, d'être contrarié ou effrayé. Ceci est expliqué au Chapitre 5.

## PRINCIPES DU LOOP

Le jeu de rôle *Tales from the Loop* propose six principes que les joueurs et le meneur de jeu doivent suivre pour créer des histoires avec la bonne dose d'intrigues et de rebondissements. Ce sont aussi des outils pour trouver des solutions aux désaccords entre les joueurs en cours de partie. Ils sont d'abord listés ci-après, puis sont expliqués plus en détail dans les pages suivantes,

dans l'optique d'être à la fois des instructions à suivre et une source d'inspiration.

1. Votre ville natale est pleine de choses étranges et fantastiques.
2. Votre vie quotidienne est ennuyeuse et sans intérêt.
3. Les adultes sont déconnectés de la réalité.
4. Le territoire du Loop est dangereux, mais les Enfants ne peuvent pas mourir.
5. La partie est jouée scène par scène.
6. Le monde est décrit en collaboration.

### 1. VOTRE VILLE NATALE EST PLEINE DE CHOSES ÉTRANGES ET FANTASTIQUES

Lorsque la fusion, l'accélération de particules et l'effet magnétrine furent inventés dans les années 50, ils brisèrent la limite entre le possible et l'impossible. De gigantesques navires de transport volent, des robots et des cyborgs pensent, des scientifiques créent des portails temporels et des objets modifient l'identité des gens. Des créatures étranges rôdent aux alentours, et l'humanité est capable de contacter des personnes et des créatures par-delà l'espace et le temps.

Il n'est pas rare que des choses curieuses soient le produit d'expériences ratées, ou que des événements incontrôlés génèrent quelque chose de nouveau et d'imprévu. L'imagination est la seule limite à ce qui peut arriver près du Loop à la fin des années 80, et les Enfants vont découvrir toutes ces étrangetés.

Regardez le monde à travers des yeux d'Enfants, avec tous leurs tracas, leurs espoirs et leurs craintes. Utilisez les souvenirs de votre propre enfance, qu'elle soit lointaine ou proche, pour réveiller la magie et le merveilleux. Rappelez-vous les émotions qui étreignent le cœur lorsqu'on se faufille discrètement hors de la maison la nuit afin de rejoindre des amis, qu'on plonge au fond d'un lac pour ramasser de belles pierres, ou qu'on fonce à toute allure à vélo sur des sentiers forestiers. Souvenez-vous des cabanes dans les arbres, des premiers jours de l'été si particuliers, du voisin bizarre avec ses chiens qu'on espionne à travers la haie, des histoires racontées par un grand frère sur la maison abandonnée ou de la drôle de vieille dame en robe noire du bout de la rue. Laissez le charme agir !

### 2. VOTRE VIE QUOTIDIENNE EST ENNUYEUSE ET SANS INTÉRÊT

Le réveil sonne tous les matins, les devoirs doivent être faits tous les soirs, et peu importent les navires à magnétrine que vous voyez voler derrière la fenêtre, papa et



maman continuent à se disputer et votre frère à vous détester. Votre maison sent le poisson, vous n'avez pas assez d'argent de poche pour acheter cette cassette que vous désirez tellement, les poubelles doivent encore être sorties, et les voyous se moquent de vous en vous attribuant des surnoms ridicules. Votre vélo est cassé, il pleut, et vous n'avez pas d'imperméable.

La vie est semée d'embûches, les adultes décident de tout et les Enfants sont forcés de leur obéir au doigt et à l'œil. Alors oui, parfois, vous parvenez à trouver la solution à ces problèmes, ou vous passez un bon moment avec vos copains, mais cela ne dure qu'un instant, puis tout redevient aussi sinistre qu'avant. La routine.

### 3. LES ADULTES SONT DÉCONNECTÉS DE LA RÉALITÉ

Peu importe ce que vous pouvez dire, les adultes n'écoutent jamais et ne comprennent rien. Ils vivent dans leur propre monde, distinct de celui des Enfants, et il est inutile de leur demander de l'aide pour résoudre des Mystères ou surmonter des Difficultés. Ils ne veulent pas croire à tous les événements étranges auxquels sont confrontés les Enfants, livrés à eux-mêmes pour y faire face.

Les adultes sont toujours trop occupés. Quand ils ne passent pas des journées entières au travail ils perdent leur temps à faire des réflexions, à geindre et à se disputer les uns avec les autres. Les pires sont ceux



qui semblent se soucier des Enfants, mais qui cherchent en réalité à les exploiter ou à leur faire du mal.

En plus ils sont stupides, les Enfants doivent régulièrement réparer leurs erreurs : machines incontrôlables, expériences qui tournent mal, avions qui s'écrasent ou qui explosent, etc.

Parfois des adultes peuvent être utiles, comme lorsque votre père vous console, ou que vous appelez la police qui arrête les cambrioleurs, mais cela ne dure jamais, et il y a toujours un prix à payer. La police s'approprie toute la gloire, votre belle-mère vous oblige à tondre la pelouse tout l'été en échange de son aide, et votre instituteur compte sur vous pour garder un œil sur les éléments perturbateurs de la classe depuis qu'il vous prend pour un allié loyal.

#### 4. LE TERRITOIRE DU LOOP EST DANGEREUX, MAIS LES ENFANTS NE PEUVENT PAS MOURIR

Dans ce jeu les Enfants peuvent être blessés, enfermés, ridiculisés, volés, ou avoir le cœur brisé, mais pas mourir.

#### 5. LA PARTIE EST JOUÉE SCÈNE PAR SCÈNE

Comme un film, le Mystère est découpé en scènes : d'abord les personnages se parlent dans la maison, puis on passe au moment où ils rencontrent leur instituteur à l'école. Ne jouez pas les petites étapes ennuyantes du trajet entre la maison et l'école, ne vous focalisez que sur les passages importants de l'histoire.

Dans *Tales from the Loop*, le meneur de jeu est celui qui met en place une scène, c'est-à-dire qu'il décide de l'initier et de la conclure lorsque cela lui semble nécessaire, souvent avec l'approbation des joueurs. Par exemple :

« *En rentrant à la maison pendant la nuit, tu entends quelqu'un pleurer dans la cuisine. Ton père est assis à table et lorsqu'il te voit, il sourit sans conviction. Que fais-tu ?* »

Les joueurs peuvent aussi suggérer une scène à mettre en place. Une bonne règle à suivre est de permettre à chaque joueur de pouvoir choisir au moins une scène à tour de rôle.



### EXEMPLE

*Le MJ: Est-ce que quelqu'un veut proposer une scène?*

*Joueur 1 (Olle): Je voulais essayer d'entrer par effraction dans l'école pour voir ce qu'ils y ont caché.*

*Le MJ: Veux-tu y aller seul?*

*Joueur 1: Oui.*

*Le MJ: Le soleil se couche derrière les grands chênes alors que tu laisses ton vélo contre la barrière derrière le gymnase. Les alentours sont calmes et semblent déserts, toutes les fenêtres sont obscures.*

## 6. LE MONDE EST DÉCRIT EN COLLABORATION

Le meneur de jeu est responsable de la mise en place des scènes et de la description des péripéties de l'histoire, mais cela ne veut pas dire qu'il doit faire tout le travail

seul. Il doit constamment demander l'aide et l'avis des joueurs: à eux de dire à quoi ressemble l'école, quelle est la météo, de quoi discutent les voisins, etc.

Le meneur de jeu doit donc poser des questions aux Enfants: comment se sent ta mère? Qu'est-ce qui te semble louche avec la dame de la maison d'en face? Quelle est l'ambiance chez toi lorsque tu rentres le soir? Comment vas-tu? À quoi penses-tu? Qu'est-ce que tu lui as fait pour qu'elle te déteste? Pourquoi l'aimes-tu? Le meneur de jeu doit utiliser l'imagination des joueurs et leurs idées pour poser de nouvelles questions en permanence, et ainsi s'assurer que le monde est construit par le groupe.

Si les joueurs parlent d'écoles volantes et de parents chasseurs d'alien, le meneur de jeu doit leur rappeler le principe « Votre vie quotidienne est ennuyeuse et sans intérêt », car les choses mystérieuses ne se rencontrent que lors des Mystères.

En cas de besoin, le MJ a le dernier mot.

## 02

LES ANNÉES 80 N'AYANT JAMAIS EXISTÉ	15
LE LOOP SUÉDOIS	17
LES ÎLES DU LAC MÄLAR : UN MODÈLE DE BANLIEUE	19
QUE FAIRE DANS LES ANNÉES 80	20
FÄRINGSÖ : EAUX NOIRES ET FORÊTS PROFONDES	21
MUNSÖ : SITE DU LOOP	24
ADELSÖ : LES VESTIGES DU PASSÉ	26
RIKSENERGI	26
LE LOOP	27
TECHNOLOGIE CIVILE	28
TECHNOLOGIE MILITAIRE	30
LE VOL MAGNÉTRINE – COMMENT ÇA MARCHE	33



# L'ÈRE DU LOOP

*La présence du Loop se ressent partout sur les îles du Lac Mälär : vos parents y travaillent, les véhicules de service de Riksenergi parcourent les routes et les cieux, d'étranges machines errent dans les bois et les prés. Les forces à l'œuvre dans les profondeurs propagent des vibrations jusqu'au sol, aux murs de briques et aux façades d'Eternit – ainsi que dans votre salon.*



RIKSENERGI



L'un des éléments centraux du cadre de jeu de *Tales from the Loop* est qu'il prend place dans une période iconique : les années 80. Une époque que vous connaissez peut-être fort bien si vous avez grandi durant ces années, ou, si ce n'est pas le cas, que vous avez découvert grâce à des films célèbres comme *E.T.*, *Les Goonies* et *Wargames*.

Cette décennie a vu l'émergence de pop stars mondiales telles que Michael Jackson et Madonna, le hard rock et la synthpop dominaient la radio, et le Commodore 64 était l'ordinateur le plus vendu au monde. Les magnétoscopes envahissaient les maisons, permettant à toute une génération de découvrir des films autrefois hors de leur portée. En un mot, il s'agissait de la première décennie vraiment moderne.

À la suite des pessimistes années 70, tout semblait possible dans les années 80, le monde allait de l'avant

et se projetait vers l'avenir, malgré les derniers relents de la guerre froide et le spectre encore menaçant d'un conflit nucléaire mondial. La peur de la Bombe était alors aussi naturelle que celle du changement climatique aujourd'hui. Tout ceci, et le reste, constitue le paysage de cette période, et fait partie intégrante du jeu. Mais il y a plus que cela : ce jeu parle des années 80 telles qu'elles n'ont jamais existé.

## LES ANNÉES 80 N'AYANT JAMAIS EXISTÉ

Les choses ne sont pas tout à fait telles que dans vos souvenirs. Les années 80 de ce jeu sont pleines de technologies exotiques et de projets top secret conduits par le gouvernement. Les deux grands accélérateurs

## DIX FILMS

- *Les Aventuriers de l'arche perdue* (*Indiana Jones*, 1981)
- *E.T.* (1982)
- *Le Retour du Jedi* (1983)
- *Karaté Kid* (1984)
- *S.O.S. Fantômes* (1984)
- *Gremlins* (1984)
- *Les Goonies* (1985)
- *Retour vers le futur* (1985)
- *Top Gun* (1986)
- *Stand By Me* (1986)



de particules jumeaux en Suède et aux États-Unis sont toujours actifs, les « Systèmes autonomes équilibrés » (plus communément appelés robots) sont courants et des cargos gaussiens de dix mille tonnes circulent sur les routes de la toundra sibérienne. Voilà le cadre de *Tales from the Loop*.

Durant les années qui suivirent la Seconde Guerre mondiale, les grandes puissances investirent un temps et des montants colossaux dans des programmes de recherche expérimentaux. La plupart ne débouchèrent sur aucun résultat, mais une poignée d'entre eux portèrent leurs fruits. L'effet nommé magnétrine fut découvert par des scientifiques de l'Union soviétique, et donna naissance aux majestueux cargos gaussiens qui, au cours des décennies suivantes, devinrent un spectacle courant, en particulier dans l'hémisphère nord.

L'effet magnétrine étant plus faible dans l'hémisphère sud, l'usage y est limité à de plus petits vaisseaux.

Aux États-Unis, le premier accélérateur de particules au monde a été construit dans les années 50 à Boulder City, dans le Nevada. Des programmes militaires étant impliqués, les découvertes scientifiques sont restées floues et les rumeurs d'échecs répétés ont rapidement fleuri, ce qui n'a pas empêché la Suède de bâtir à son tour sa propre installation. Durant les années 60, le gouvernement suédois fonda Riksennergi, une agence chargée de construire le plus vaste accélérateur de particules du monde sur les îles du lac Mälardalen, à proximité de Stockholm. L'Établissement pour la Recherche sur la Physique des Hautes Énergies fut inauguré en 1969, accaparant l'ensemble des scientifiques réputés du pays pour qu'ils participent au plus ambitieux projet de cette époque. Il ne fallut pas longtemps aux insulaires pour trouver un surnom à cette installation : le Loop.

À la même période, l'entreprise japonaise Iwasaka perfectionnait des machines auto-équilibrées dans ses laboratoires d'Okinawa. Durant les années 70 et 80, ces machines, plus simplement appelées robots, devinrent de plus en plus courantes au sein de l'industrie et des armées.

## RENDRE L'ORDINAIRE INCROYABLE

Le monde de *Tales from the Loop* ressemble au nôtre, mais avec quelques différences. La découverte de l'effet magnétrine et le perfectionnement de la robotique ont rendu banales des choses que nous considérerions comme fantastiques même aujourd'hui. Gardez à l'esprit que lorsqu'un enfant voit un énorme navire gaussien voler au-dessus du sol, cette vision est certes impressionnante mais il n'y voit ni magie, ni merveilleux. Les enfants grandissent dans cette réalité tech-

## CHRONOLOGIE SCIENTIFIQUE

## 1950-59

- Des scientifiques d'Union soviétique découvrent l'effet Magnétrine.
- Le premier accélérateur de particules est construit à Boulder City.

## 1960-69

- L'entreprise japonaise Iwasaka développe la technologie qui posera les bases de la robotique moderne.

- L'agence gouvernementale suédoise Riksennergi est fondée, elle est chargée du projet d'accélérateur national.
- L'agence gouvernementale américaine ARPA met en place le Département de Recherche Avancée en Téléportation.
- Fin de la construction de l'accélérateur suédois. L'Établissement pour la Recherche sur la Physique des Hautes Énergies, le Loop, est officialisé.

nologique; pour eux, planer grâce à la magnétrine ou croiser un robot est aussi commun que prendre l'avion ou utiliser un ordinateur le sont pour nous.

Si *Tales from the Loop* est une œuvre de science-fiction dans la forme, son sujet n'est pas la technologie. Au fond, ce jeu traite d'enfants qui grandissent dans l'ombre d'événements étranges et qui résolvent des mystères. Ce sont eux le véritable sujet.

## LE LOOP SUÉDOIS

Depuis sa création en 1969, l'Établissement pour la Recherche sur la Physique des Hautes Énergies, ou « le Loop », est le plus grand accélérateur de particules du monde.

### LA SUÈDE DES ANNÉES 80

La Suède dans les années 80 est bien différente de celle de nos jours. Certains en parlent comme d'une utopie socialiste, d'autres comme une tentative ratée pour trouver le juste milieu entre communisme et capitalisme. Il s'agit d'un pays gouverné par l'inamovible parti social-démocrate, qui règne plus ou moins seul depuis la Seconde Guerre mondiale, sur une ligne certes bien éloignée du modèle des pays communistes de l'Europe de l'Est, mais avec la conviction forte que les institutions d'état doivent prendre soin des citoyens, du berceau jusqu'à la tombe. L'éducation est gratuite pour tous, ainsi que les soins. La vente d'alcool est un monopole d'État par le biais des enseignes Systembolaget, et il n'y a que deux chaînes de télévision (toutes deux publiques), qui proposent un mélange de feuilletons américains, de drames sociaux suédois et de dessins animés venus de l'autre côté du rideau de fer.

La Suède est officiellement un pays neutre, qui n'a rejoint ni l'OTAN ni le Pacte de Varsovie, et a d'ailleurs fait partie des rares pays européens non envahis

### HUIT ENTREPRISES TECHNOLOGIQUES

- Vectra - Véhicules
- Industries Rogosin Locke - Maintenance industrielle
- Lieber-Alta - Fabricants d'ABM100 et AMAT 2
- Paarhufer - Maintenance robotique
- Maltemann - Machines utilitaires et robots
- Chantier naval Wiman - Petits navires gaussiens
- Bendlin-Akulov - Cargos gaussiens lourds
- Iwasaka - Créateurs des systèmes auto-équilibrés



durant la Seconde Guerre mondiale. Un sujet qui fait beaucoup jaser chez ses plus proches voisins moins chanceux. Mais indépendamment de ce que pensent les Norvégiens et les Finlandais de la neutralité suédoise, celle-ci est fermement ancrée dans l'inconscient collectif national. Le gouvernement social-démocrate affiche d'excellentes relations diplomatiques à la fois avec l'Union soviétique et les États-Unis, mais au-delà de la volonté de neutralité, s'il y a bien un secret de polichinelle, c'est que l'armée suédoise, de nombreuses figures politiques et une grande partie de la population ne voient en réalité qu'un seul ennemi: l'Union soviétique.

### 1970-79

- Les travaux du Loop nécessitent de recruter des scientifiques venant de toute l'Europe.
- Mise en service du premier robot autonome civil.
- La stratégie de submergissement robotique utilisée par la Chine lors des Guerres baïkales est un échec, conduisant les militaires à mettre fin à l'utilisation de robots dans leurs programmes.

### 1980-89

- Hans Albrechtsson devient directeur du Loop.
- Les Forces armées suédoises présentent l'AMAT-1, leurs équipes de robots.
- Des signalements étranges sont rapportés aux alentours du Loop. Les patrouilles de surveillance sont renforcées.

Les rumeurs sont nombreuses faisant état de collaborations officieuses avancées avec les pays de l'OTAN, et certains parlent de coopération stratégique et scientifique secrète mais active avec les représentants américains. Lorsque le sous-marin soviétique U-137 s'échoue au large du Blekinge, une province du sud du pays, la tension monte subitement d'un cran.

À la suite de cet incident, la marine suédoise s'est renforcée, et s'est lancée durant toute la décennie dans une chasse aux sous-marins systématique, sans résultat tangible.

La Suède est aussi une société en pleine mutation, sous l'influence grandissante de la pop culture et des idées économiques en provenance de l'Ouest, en particulier des États-Unis et du Royaume-Uni. Ceux qu'on surnomme les « yuppies » célèbrent un capitalisme débridé en tenant d'une main un téléphone portable démesuré et de l'autre le volant de leur Porsche, tandis que les gamins jouent aux *Crados*, aux *Maîtres de l'Univers* ou aux *Transformers*. Les ordinateurs domestiques se répandent au sein des foyers, le plus souvent sous la forme d'un Commodore 64, les jeux de rôle sur table se vendent comme des petits pains, et partir en vacances en charter devient un sport national. Le glissement des idéaux politiques des années 70 vers l'individualisme d'une société des loisirs est progressif, mais net.

En février 1986, l'emblématique premier ministre Olof Palme est abattu de sang-froid dans le centre-ville de Stockholm. Cet assassinat, qui ne sera jamais élucidé, marque pour beaucoup la fin de l'âge de l'insouciance en Suède.

Pourtant, tout au long de cette décennie, les Suédois poursuivent leur vie comme ils l'ont toujours fait : endurant d'interminables hivers glacés, prenant du bon temps pendant les courts mais splendides étés, et attendant impatiemment le prochain pendant le reste de l'année.

### GRANDIR EN SUÈDE

Être un enfant dans la Suède des années 80 signifie être coincé entre les vestiges d'un passé grisâtre et les promesses d'un avenir brillant. D'un côté, il n'y a toujours que deux chaînes disponibles à la télévision, les ordinateurs de l'école sont des vieilleries apathiques, et une minorité bruyante d'adultes voit dans la culture populaire émergente (films d'horreur, jeux vidéo, heavy metal, etc.) de diaboliques instruments de corruption de la jeunesse. De l'autre côté, les cassettes vidéo de films américains s'échangent entre copains,



les cartouches de console de jeux sont piratées en série, Spider-Man s'impose dans les étagères des librairies, et une scène musicale délicieusement décadente resplendit grâce aux redoutables groupes de hard rock et aux clinquants duos de synthpop.

Les parents des années 80 sont plus permissifs qu'avant, ce qui permet aux enfants d'être la plupart du temps libres de leurs mouvements. Ils peuvent par exemple se balader sans surveillance, du moment qu'ils rentrent avant la nuit. Les divorces deviennent par contre plus fréquents, ce qui oblige de nombreux enfants à grandir dans plusieurs maisons, et provoque une vive inquiétude chez les autres lors de la moindre dispute parentale. L'incertitude de l'avenir jette une ombre existentielle dans l'esprit des plus jeunes, qui tentent dès lors de comprendre les moindres troubles dans leur famille présumée stable.

L'école est quant à elle obligatoire et gratuite. Tous les enfants entrent à l'école (*grundskola*) à sept ans, et y restent pendant les neuf années suivantes avant d'aller au collège/lycée (*gymnasiet*) pour deux à quatre années supplémentaires. L'anglais est enseigné dès le plus jeune âge, or, comme la télévision ne diffuse les programmes étrangers qu'avec un sous-titrage, les enfants apprennent cette langue rapidement et la maîtrisent parfaitement ; avec cependant un accent plus hollywoodien que celui de l'anglais académique en usage en classe.

Le système scolaire est relativement équitable, malgré quelques reliquats archaïques des méthodes des années 60 chez les professeurs les plus anciens. Mais si la plupart d'entre eux sont aimables et bien attentionnés, ils sont malheureusement tous complètement désarmés vis-à-vis de la réalité de la vie de leurs élèves. Le harcèlement est un problème récurrent que parents et enseignants sont incapables de gérer correctement, transformant les années scolaires en années de torture pour de trop nombreux jeunes, lesquels ne trouvent de répit qu'auprès de leurs plus proches amis, ou en se réfugiant dans des rêves de lendemains plus gais.

## LES ÎLES DU LAC MÄLAR: UN MODÈLE DE BANLIEUE

À bien des égards, le groupe de petites îles regroupées à l'est du lac Mälär est l'archétype d'une banlieue de la classe moyenne suédoise. Situées à quelques encablures de la capitale, les îles ne sont ni tout à fait en ville, ni tout à fait à la campagne, mais à la limite des deux. Le paysage est parsemé de fermes et de chalets rouges, et de vastes champs cultivés entourent les rives du lac, séparés par des bandes de forêt de bouleaux, de chênes et de grands pins. Les habitants sont principalement des familles, des travailleurs célibataires, et désormais des scientifiques. Les hameaux sont pourvus d'écoles, de supermarchés, et un charmant palais du 17<sup>e</sup> siècle vient agrémenter les alentours.

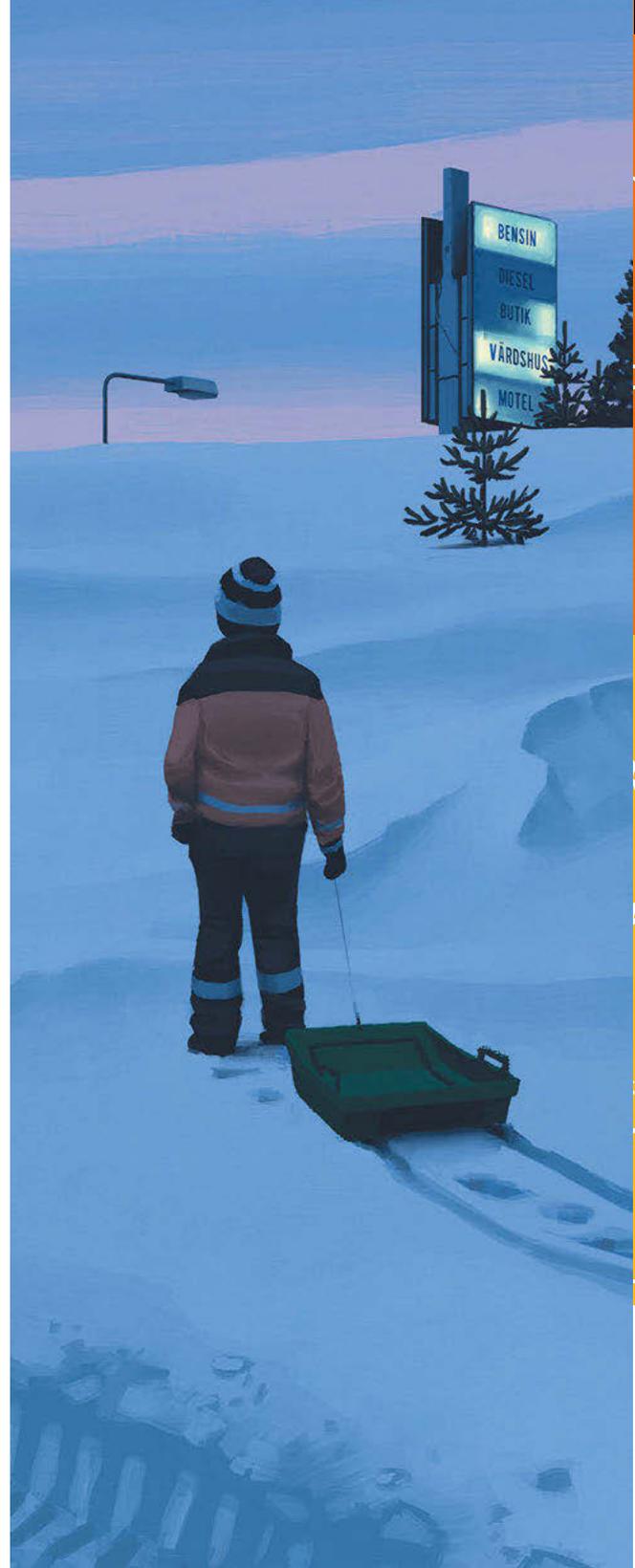
### SE BALADER

Les routes principales des îles du lac Mälär sont bien entretenues, afin de permettre le passage des bus et des voitures, mais elles sont assez étroites pour rendre la moindre perspective de promenade à vélo aussi excitante que dangereuse. Pour des enfants, il y a trois façons de circuler sur les îles: la marche à pied, le vélo ou le bus municipal, mais les plus âgés peuvent aussi espérer devenir particulièrement cool à partir de quinze ans grâce aux mobylettes. Quant au permis de conduire, ne pouvant être obtenu au mieux qu'à dix-huit ans, il n'est qu'un lointain fantasme.

Mais c'est bien le vélo qui règne en maître, utilisé à la fois pour rejoindre des amis, aller à l'école ou explorer la campagne. Les BMX sont très populaires, plus que les vélos de route, car ils sont plus utiles sur les terrains accidentés propices aux aventures en tout genre.

Les bus du réseau Stockholms Localtrafik (SL), qui relient les îles entre elles et permettent d'atteindre la capitale, sont souvent utilisés par les enfants. La plupart d'entre eux ont de longs trajets à effectuer pour atteindre leur école, ils possèdent donc une carte de transport dont ils peuvent se servir autant qu'ils le désirent pour leurs loisirs. Les enfants des foyers les plus pauvres doivent payer leurs tickets à l'unité, ce qui représente souvent la différence entre pouvoir s'offrir un soda en ville ou pas.

Au pire, comme les îles sont très boisées et accidentées, la marche à pied reste une alternative crédible pour partir en balade. Pourtant, alors qu'ils sont relativement libres d'aller et venir à leur guise, la majorité



des enfants préfèrent rester à proximité de leur école ou de leur domicile. S'en éloigner de quelques kilomètres leur donne l'impression de partir en expédition dans des terres lointaines.

## QUE FAIRE DANS LES ANNÉES 80

Être un enfant dans la Suède des années 80 signifie vivre sous la pression constante des devoirs à la maison, des altercations à l'école et des exigences familiales. Quand vient le moment où vous avez l'impression que le monde entier vous en veut (ce qui finit toujours par arriver), vos seuls alliés sont vos vrais amis et vos rêves d'une vie plus rose. Et il faut beaucoup des deux, car l'ennui sans fin du quotidien pèse chaque jour de plus en plus lourd, avec son lot de visites interminables aux grands-parents et la routine des corvées ménagères. Il n'est donc pas étonnant que les enfants aient développé de nombreux moyens plus ou moins ingénieux de passer le temps.

### TRAÎNER AU KIOSQUE DU COIN

Où que vous alliez en Suède, vous trouverez systématiquement un kiosque à journaux à proximité. Ces petits stands de rue vendent bien entendu des journaux et magazines, mais aussi des bonbons et du tabac. Ils sont tenus par de vieux grincheux regardant d'un œil méfiant ces jeunes qui traînent des heures sans jamais rien acheter. Dans les grandes villes, ces kiosques sont quelquefois remplacés par des stands proposant des hamburgers et des hot-dogs. Dans tous les cas, dès qu'un enfant met la main sur un peu de monnaie, sa prochaine destination est invariablement le kiosque du coin.

### ALLER AU DANCING SCOLAIRE

Il n'y a pas de bal de promo dans les écoles suédoises, mais il y a des dancings scolaires, soirées d'angoisse existentielle, où les ados mal dans leur peau ne profitent que de brefs moments d'euphorie. Situé le plus souvent dans un local décoré à la va-vite avec des ballons et une poignée de confettis, on trouve dans le dancing plusieurs groupes de gamins collés aux murs et quelques rares audacieux se déhanchant au centre de la piste au son des derniers hits pop. L'alcool est bien entendu absent, mais le pop-corn et la limonade sont engloutis en quantités gigantesques en attendant le début de l'inévitable série de slows.

Le slow est l'objectif principal visé par les enfants, le moment tant attendu où on peut convier quelqu'un à danser (refuser est très mal vu), s'enlacer à bout de bras et se balancer lentement pendant « Still Loving You » de Scorpion, tout en essayant désespérément de ne pas marcher sur les pieds de son partenaire. Il n'est pas rare

de trouver quelques adolescents plus âgés à l'extérieur du dancing, écoutant leur radio portable en buvant du folköl (une bière légère accessible dès l'âge de dix-huit ans).

### JOUER

Les jeux, d'une manière générale, deviennent très populaires dans les années 80, autant les jeux de société que les jeux vidéo. Ils constituent un loisir privilégié par la jeunesse.

Côté informatique, l'ordinateur personnel est désormais abordable pour les ménages, et commence son invasion généralisée des foyers par le biais du Commodore 64, suivi à la fin de la décennie par l'Amiga et l'Atari ST. Les cartouches, disquettes et cassettes de C64 constituent une monnaie d'échange prisée dans les cours de récréation, en particulier les « cassettes turbo » compilant une quarantaine de jeux sur un seul support (bien que la plupart ne fonctionnent jamais). Une pratique habituelle de l'époque est de se retrouver chez un copain après l'école et de jouer jusqu'à l'heure du dîner.

C'est aussi à cette période que le jeu de rôle sur table se démocratise, la Suède étant d'ailleurs l'un des pays les mieux classés au monde concernant le nombre de rôlistes par habitant. Les productions locales sont particulièrement appréciées, mais les jeux anglo-saxons ne sont pas en reste, *Rolemaster*, *Dungeons & Dragons* et *L'Appel de Cthulhu* en tête. Pour les enfants, il s'agit du support de jeu idéal pour canaliser une créativité auparavant bridée, par l'élaboration de systèmes de jeu maison, l'écriture de scénarios complexes ou le dessin de cartes foisonnantes de détails. Le jeu de rôle est même pratiqué au cours des pauses scolaires, sans dés ni règles, simplement en racontant et interprétant des histoires.

### DIX CHANSONS

- *Do You Really Want to Hurt Me* - Culture Club (1982)
- *Billie Jean* - Michael Jackson (1982)
- *Girls Just Want to Have Fun* - Cyndi Lauper (1983)
- *Jump* - Van Halen (1984)
- *Wake Me Up Before You Go-Go* - Wham! (1984)
- *Take On Me* - A-ha (1985)
- *Take My Breath Away* - Berlin (1986)
- *The Final Countdown* - Europe (1986)
- *Walk Like an Egyptian* - The Bangles (1986)
- *Need You Tonight* - INXS (1987)



## REGARDER DES FILMS

Les magasins de location de vidéos sont très fréquentés, mais comme peu de familles possèdent un magnétoscope avant le milieu des années 80, un appareil doit donc être loué en même temps que le film, le plus souvent à la journée. Comme la location est l'apanage des personnes majeures, un camarade de classe qui annonce avoir un nouveau film chez lui devient la vedette du moment, et peut inviter avec plaisir ses amis à venir le regarder plusieurs fois au cours de la journée. Dans ces circonstances, réussir à rapporter le film avant la fermeture de dix-huit heures devient une aventure en soi.

La violence à la télévision et au cinéma suscite l'un des débats enflammés de cette époque, faisant les choux gras des talk-shows du week-end durant lesquels on discute de l'impact négatif des films d'horreur américains sur la jeunesse. Les anciennes générations s'effraient de constater avec quelle facilité ce type d'œuvres tombe désormais entre les mains des enfants, mais tout ceci passe totalement au-dessus de la tête de ces derniers, qui voient dans chaque cassette vidéo une nouvelle source d'histoires fabuleuses et fantastiques.

## FÄRINGSÖ: EAUX NOIRES ET FORÊTS PROFONDES

L'île principale de la région se nomme Färingsö (ou Svartsjölandet), et s'étend sur quatre-vingt-deux kilomètres carrés parmi les eaux du lac Mälaren. Voici une courte liste des lieux notables de Färingsö.

### FÄRENTUNA

Ce petit village de soixante habitants abrite une ancienne église en pierre du 12<sup>e</sup> siècle. Il est entouré des vestiges d'un mur vieux de neuf cents ans, couvert de runes des Uppland gravées par les païens qui vivaient ici avant que ce territoire ne soit conquis par les chrétiens. On peut y lire par exemple « ... sa femme... et... Odrik, son père. Que Dieu ait son âme. »

### KUNGSBERGA

Un bourg de peu d'importance où vivent quelques centaines d'habitants, sans rien de notable pour le distinguer des autres. On y trouve seulement une petite épicerie et un kiosque à journaux.

### L'USINE DE STAVSBORG

Les ruines d'une usine abandonnée, dont tout le monde a oublié ce qui y était fabriqué, bien que chacun s'accorde à dire qu'il y était question d'explosifs.



Aujourd'hui, les gens en restent éloignés, d'autant que les rumeurs prétendent que l'usine sert aux criminels locaux pour leurs affaires louches.

### STENHAMRA

La plus grande localité de l'île, située sur son littoral sud-ouest, possède toutes les commodités nécessaires à la vie de ses milliers d'habitants. On y trouve deux écoles, une bibliothèque, un supermarché, un petit port de plaisance et même une pizzeria.

Mais la ville est surtout connue pour l'ancienne carrière abandonnée qui lui a donné son nom (grossièrement traduit de l'anglo-saxon Stonehammer), une des plus grandes de son genre en Suède. Elle demeura en activité de 1884 à 1919, et les ouvriers y travaillaient jour et nuit pour fournir à Stockholm la plus grosse partie de son approvisionnement en pierre. Nombre d'entre eux moururent durant ces années d'exploitation, emportés par d'horribles accidents ou par la tuberculose. De nos jours, la carrière est retournée à l'état sauvage, presque entièrement remplie d'une eau noire et froide. Elle reçoit parfois une équipe de tournage en quête d'un paysage spectaculaire, mais le reste du temps, animaux sauvages et enfants bruyants sont ses seuls visiteurs.

### LE PALAIS DE SVARTSJÖ

Il s'agit d'une belle bâtisse en pierre de style rococo offerte au 18<sup>e</sup> siècle par le roi de Suède Frédéric I<sup>er</sup> à sa femme, la reine Ulrique-Éléonore. En partie construit par l'architecte royal britannique William Chambers, le palais s'élève sur les ruines d'un autre château réduit en cendres au siècle précédent. Après un siècle de détérioration, il fut reconverti en prison de travaux forcés, les détenus extrayant le granit du dépôt tout proche jusqu'en 1965. Aujourd'hui, malgré l'abandon des cellules et la destruction du mur pénitentiaire, le palais inutilisé n'est plus que l'ombre de sa gloire passée, mais sa magnifique façade cache encore quelques sombres et anciens secrets.



T 23 26



Ajustement de la carte par Rikskartor, Stockholm 1981





### LA PRISON DE SVARTSJÖ

Lorsque la prison du palais fut démantelée, on construisit celle de Svartsjö pour la remplacer. Divisé en deux ailes principales (une pour les hommes, l'autre pour les femmes), l'édifice est une succession de bâtiments bas à l'intérieur du périmètre de la clôture de sécurité. Dans ce complexe utilisé pour les crimes mineurs, les prisonniers sont relativement bien installés et libres de leurs mouvements, et peuvent cuisiner eux-mêmes leurs repas. L'établissement reste pourtant une prison, et génère bien entendu dans le voisinage des rumeurs concernant l'identité des détenus et la nature réelle de leurs crimes. La plus persistante fait état d'une ouverture dans la clôture, dont les prisonniers se serviraient pour se déplacer en toute impunité sur l'île.

### MUNSÖ: SITE DU LOOP

L'île de Munsö est le foyer principal des installations scientifiques connues sous le nom de Loop. Ouverte au public, la partie nord de l'île concentre les bâtiments principaux et les habitations, mais le reste des alentours est interdit d'accès à toute personne ne faisant pas partie du personnel autorisé.

### LES TOURS BONA

Les trois tours de refroidissement massives de Bona sont visibles à des kilomètres à la ronde: la plus grande culmine à deux cent cinquante-trois mètres. Elles servent à évacuer la chaleur générée par l'énorme quantité d'énergie nécessaire au fonctionnement du Gravitron, le cœur du Loop, qui alimente la totalité de l'accélérateur de particules profondément enterré sous les îles. Les tours sont ceinturées de chalets rouges, demeures des familles des scientifiques travaillant sur place.

### CENTRE DE RECHERCHE DE LA DÉFENSE 14

Le FOA (Fösvarets forskningsanstalt, ou Département Suédois de la Défense) basé à Sättra (dans la proche banlieue de Stockholm) est classé top secret et interdit au public. Évidemment les rumeurs vont bon train au sujet de ce qui se passe réellement derrière les barbelés. La plus courante prétend que les chercheurs du FOA s'affairaient aux applications militaires des travaux du Loop, et les plus fantaisistes parlent d'expériences bizarres sur des animaux, et même sur des humains. Une seule certitude demeure: des prototypes de robots militaires sont parfois aperçus près des locaux, et les lieux sont sous surveillance vingt-quatre heures sur vingt-quatre.





## ADELSÖ : LES VESTIGES DU PASSÉ

Des trois îles décrites dans ces pages, Adelsö est la plus sauvage, couverte de forêts profondes. Les seuls habitants sont une poignée de fermiers regroupés dans de minuscules hameaux, moins nombreux que les anciens cimetières qui témoignent de l'importance de l'île à l'Âge des Vikings (approximativement entre les années 800 et 1000). On trouve deux forteresses de pierre ici, envahies par la végétation mais affichant encore fièrement leur profil orgueilleux au travers des arbres.

### LILLA STENBY

Petit village de cent quarante habitants, Lilla Stenby dispose d'une petite épicerie, et ne se distingue que par la présence du ferry qui relie Adelsö à Munsö.

### HOVGÅRDEN

Ancien domaine royal à part entière, Hovgården n'est plus qu'un ensemble de champs de ruines, de vieux cimetières, de pierres gravées de runes, et de « tingsplats » (nom des lieux de rencontre des villages vikings). Au milieu des vieilles pierres et des collines herbeuses se trouvent quelques maisons, une église, ainsi que trois tumuli. Ce sont des chambres mortuaires portant le nom de Kungshögarna (« *monts royaux* »), dont la plus grande atteint six mètres de hauteur. D'après les textes de la chronique *La Vie d'Ansgard* par Rimbert, il s'agirait des tombes des rois Björn II, Olof I<sup>er</sup> et Éric IV, les premiers à avoir accueilli les missionnaires chrétiens en Suède, et qui résidaient probablement à Hovgården.

### MAISON DE CORRECTION DE SÄTRA

À l'extrémité nord de l'île se trouvent les bâtiments isolés d'un centre de détention pour la jeunesse, foyer d'une douzaine d'enfants aux antécédents variés et d'un groupe d'éducateurs qui vivent et travaillent avec eux. Les seuls visiteurs de l'endroit sont les livreurs qui approvisionnent le centre en nourriture et équipement chaque semaine, ainsi que la police lorsqu'elle ramène un des pensionnaires ayant tenté de s'échapper. Cependant les gens du coin parlent souvent du centre, à cause des deux enfants du Norrland (la région la plus au nord du pays) qui ont disparu il y a plusieurs années et que personne n'a jamais revus depuis. Certains prétendent qu'ils se sont noyés dans le lac Mälaren en tentant une traversée, d'autres qu'ils ont été vus rôdant autour des tombes d'Hovgården avant de s'enfuir.



## RIKSENERGI

Lorsque le gouvernement suédois décida, dans les années 60, de construire un accélérateur de particules, il choisit le site des îles du lac Mälaren en raison de sa proximité avec la capitale ainsi que de ses conditions géologiques idéales pour l'accueil d'un chantier souterrain d'une telle ampleur. Il confia la supervision du projet à l'agence nouvellement créée Riksenergi, lui octroyant des fonds illimités.

Considérée au départ comme la société jumelle de Televerket, l'opérateur de communication national, Riksenergi n'a en réalité rien en commun avec elle. À l'instigation de son premier directeur, Sten Ankarsjö, l'agence entama un large recrutement des meilleurs scientifiques du pays, facilement attirés par la perspective de travailler avec un équipement hors du commun et par une prime de mutation alléchante.

Riksenergi est désormais le plus gros employeur des îles du lac Mälaren, et bénéficie du regard favorable



de la population. L'esprit corporatiste est très présent chez les salariés, qui se montrent protecteurs envers leur entreprise, surtout lorsque des rumeurs négatives circulent de temps à autre. Si la sécurité autour des installations vitales (en particulier les infrastructures souterraines) est importante, les mouvements des insulaires restent relativement libres. Cette politique de la « porte ouverte » est régulièrement remise en question par les citoyens les plus alarmistes, qui sont prompts à accuser les honnêtes amateurs d'ornithologie campant sur les rives des îles d'être des espions étrangers laissant traîner leurs jumelles là où ils ne devraient pas.

## LE LOOP

Depuis sa création en 1969, l'Établissement pour la Recherche sur la Physique des Hautes Énergies, ou plus simplement « le Loop », est le plus grand accélérateur de particules de ce type au monde. Les instal-

lations du lac Mälär ont été construites par l'agence Riksenergi alors tout juste créée par le gouvernement, conjointement avec la société d'état Atomenergi, sur l'île de Munsö, à vingt-six kilomètres au nord-ouest du centre de Stockholm. Le chantier a commencé en 1961, mettant en œuvre la crème de l'ingénierie et le meilleur savoir-faire suédois. Le substrat rocheux a été dynamité pour creuser des tunnels, créant la gigantesque boucle de l'accélérateur de particules, autour de l'énorme cavité abritant le Gravitron. Les installations sont alimentées par le réacteur Bona, une centrale électrique nucléaire souterraine dont l'élément le plus notable est le groupe de trois grandes tours de refroidissement, la plus haute culminant à deux cent cinquante-trois mètres au-dessus de la campagne environnante.

L'envergure du Loop – ou plutôt des Loops – est colossale. L'accélérateur principal, Prim-1, a un diamètre de vingt-six kilomètres, un record inégalé dans le monde. Il permet de réaliser des expériences qui étaient

auparavant de l'ordre du rêve. Il y a aussi un accélérateur secondaire, Prim-2, d'un diamètre de vingt kilomètres, et enfin l'accélérateur auxiliaire, Aux-1, d'un diamètre de « seulement » seize kilomètres. Si l'on ajoute les tunnels d'accès et les autres installations souterraines, il s'agit de l'une des plus grandes prouesses d'ingénierie de tous les temps. On ne sait pas exactement comment une petite nation comme la Suède a été en mesure d'assumer une telle entreprise, car d'importantes parties du budget du projet sont classées secret-défense, mais il est permis d'imaginer que des investisseurs privés, des multinationales, des universités et le gouvernement américain ont pu apporter un soutien financier en échange d'un accès aux installations et aux résultats des recherches menées ici.

Pour accéder à l'entrée principale du Loop, un visiteur doit passer par deux postes de sécurité, disposer d'une accréditation valide, et avoir fait enregistrer ses horaires de travail ou de visite, ce qui rend presque impossible l'intrusion d'une personne non autorisée. On peut affirmer sans risque qu'aucun enfant ne sera autorisé d'une manière ou d'une autre à y pénétrer. Toutefois, il existe un certain nombre de tunnels de service s'étirant en dessous et autour des îles, qui disposent d'entrées séparées. Ces portes ont beau être surveillées par les systèmes de sécurité, et requérir des cartes magnétiques et codes cryptés, des rumeurs courent à propos de certains habitants étant parvenus à emprunter l'une de ces entrées, et à se faufiler dans les tunnels pendant un court laps de temps avant d'être découverts.

Aucune publicité n'est faite quant aux expériences menées dans les installations. Certains affirment que Riksenergi n'est jamais parvenu à faire fonctionner le système à plein régime, d'autres que la nature des expériences a radicalement changé depuis que le second directeur, Hans Albrechtsson, a pris les rênes de Riksenergi. Ce que l'on sait, c'est que des délégations américaines, portant parfois l'uniforme, ont visité les installations, alimentant les spéculations autour des applications militaires des travaux scientifiques effectués au Loop.

La plupart des projets et des expériences entreprises au Loop sont secrets, ce qui engendre de nombreux on-dit. La nature des anomalies apparaissant dans la zone donne pourtant quelques pistes. Les hautes énergies émises, combinées aux expérimentations sur des substances instables, peuvent causer des résonances mineures et majeures en cascade, qui finissent par ouvrir des failles dans le continuum espace-temps. Il existe des rumeurs tenaces au sujet de gros animaux reptiliens aperçus dans les bois des îles du lac Mälär.

Presque tout le monde considère qu'il s'agit de fadaïses quand les enfants évoquent des dinosaures, mais certains ont remarqué que l'équipe de gardes-chasses de Riksenergi était inhabituellement active ces derniers temps et semblait en alerte constante. Utilisant les robots chasseurs JR-17 et les véhicules de reconnaissance à magnétrine blindés MSPB-13, les gardes-chasses patrouillent autour du Loop, officiellement pour s'assurer que les installations scientifiques n'ont rien à craindre des « animaux sauvages ».

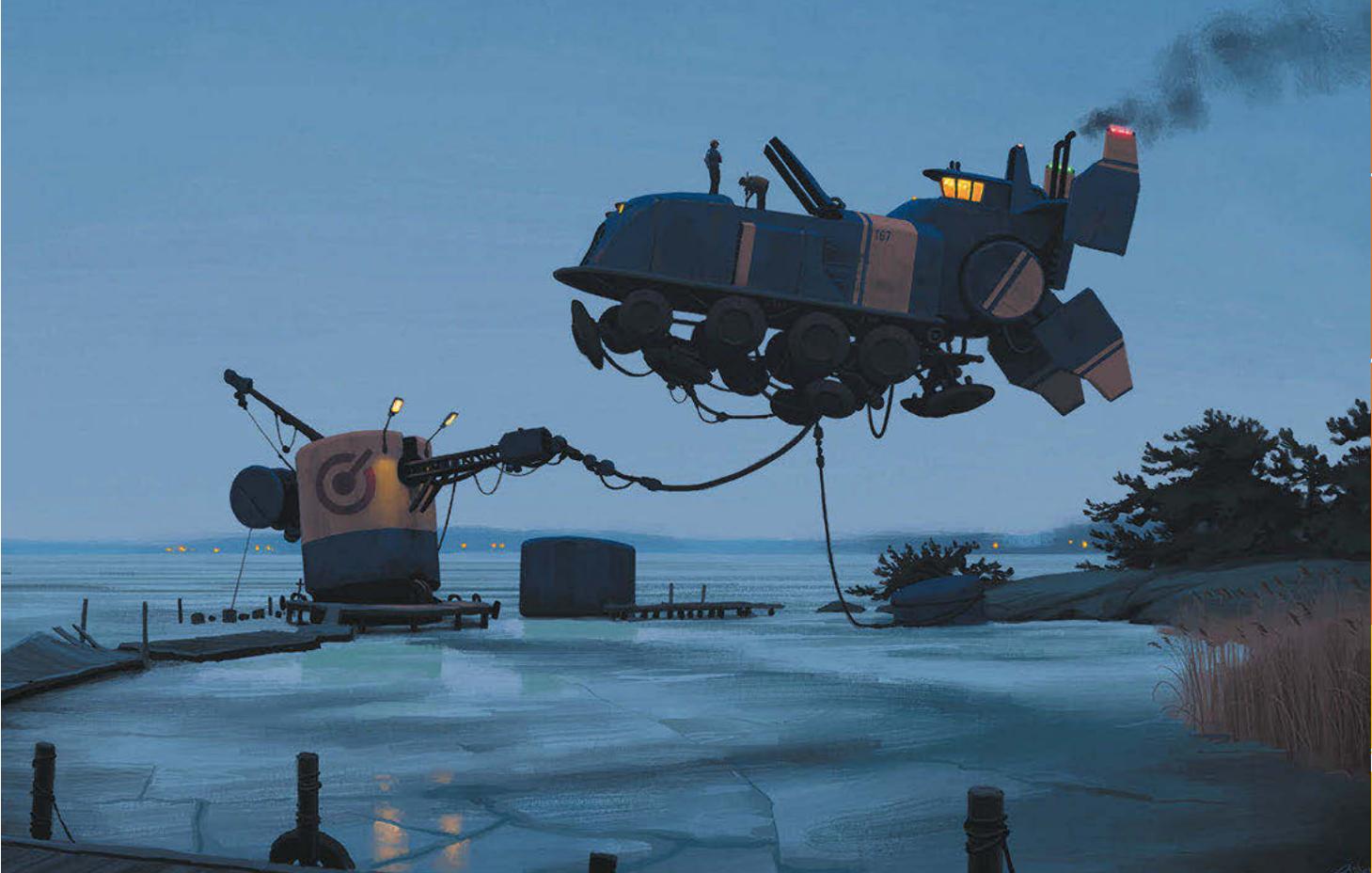
Certaines rumeurs circulent au sujet d'une maladie qui toucherait les ouvriers, les scientifiques et autres employés travaillant à proximité du Gravitron. Surnommée « nausée du Loop », elle provoque des désordres psychologiques symptomatiques, comme des cauchemars, des dépressions, des sautes d'humeur, des problèmes d'alcoolisme ou de consommation de stupéfiants, et conduit dans le pire des cas jusqu'au suicide. Plus l'exposition d'un individu au Gravitron est longue, plus grand est le risque de développer un tel trouble. Des rumeurs non confirmées prétendent que les salariés de Riksenergi occupent une aile entière de l'hôpital psychiatrique de Beckomberga, à l'ouest de Stockholm.

L'une des plus intrigantes, et partiellement mystérieuse, des machines typiques de la région du Loop est la sphère d'écho, dont de nombreux exemplaires sont disséminés ici et là dans la nature. Ces sphères métalliques, de quelques mètres de diamètre, pourvues d'une trappe d'accès circulaire, semblent abandonnées. Elles peuvent paraître chaudes au toucher (ou froides comme de la glace), provoquer une sensation de picotement, causer des nausées, ou émettre des flashes lumineux depuis l'intérieur. Le sigle « Rogosin Locke Industries, Bethesda, Maryland » figure sur certaines, d'autres ne portent aucune marque.

Il s'agit probablement des vestiges d'une expérience passée de Riksenergi, et comme personne ne déclare en être le propriétaire, les sphères tombent en ruine. Leur réelle utilité était – ou est – inconnue. Peut-être sont-elles encore actives d'une manière ou d'une autre. Des signalements informels font état d'animaux (et aussi d'humains) qui seraient entrés dans des sphères puis se seraient volatilisés. Peu importe la vérité, dans le doute les gens pensent qu'il vaut mieux rester à l'écart des sphères d'écho.

## TECHNOLOGIE CIVILE

La découverte de l'effet Magnétrine en 1943 a simplifié la révolution des transports débutée un demi-siècle auparavant. Les champs magnétiques terrestres



sont suffisamment puissants pour offrir la portance nécessaire à la lévitation au nord d'une ligne allant de la frontière mexicaine jusqu'à la Méditerranée, puis passant par le Moyen-Orient, longeant l'Himalaya puis virant vers le Japon. Ce qui implique que les vaisseaux à magnétrine (aussi appelés cargos gaussiens) ne peuvent circuler que dans l'hémisphère nord, plus précisément dans les trois quarts septentrionaux du continent eurasiatique, en Amérique du Nord, et dans la partie septentrionale des océans Atlantique et Pacifique. Le transport traditionnel par voie navale reste très utilisé, à la fois dans le reste du monde et dans la zone de transport par effet Magnétrine. En Suède, les exportations comme les voitures, le minerai de fer, le papier et le bois sont acheminées via des vaisseaux à magnétrine vers les destinations lointaines, le Japon à l'est et la Californie à l'ouest.

Les puissants champs magnétiques créés par les plus gros vaisseaux à magnétrine rendent problématique leur transit au-dessus des centres de population denses, à cause de leur effet sur les appareils électroniques. Ils doivent suivre des routes spécifiques, telles que les voies navales traditionnelles, mais également des "corridors" spécialement aménagés pour eux lorsqu'ils survolent la terre. Les vaisseaux à magnétrine les plus petits sont moins gênants, mais guère utilisés dans les villes ou les autres zones habitées, ce qui explique pourquoi les technologies plus anciennes comme les

camions et les trains sont toujours en usage. La plupart des villes côtières possèdent un port pour les vaisseaux à magnétrine, où le contenu des cargos est transféré sur des camions pour l'acheminement final dans le réseau de distribution régional. Le transport ferroviaire ainsi que le transport routier restent plus rapides que le transport par vaisseaux à magnétrine, ce qui explique qu'on ait toujours besoin de véhicules terrestres. Les engins aériens restent d'actualité eux aussi, car ils demeurent plus rapides et ne dépendent pas des champs magnétiques, mais il existe de luxueux paquebots à magnétrine pour ceux qui aiment voyager avec classe.

Le principe de la traction magnétrine est simple : les disques à magnétrine fixés sur toute la partie inférieure d'une coque sont mis sous tension, les champs magnétiques résultants et le champ magnétique de la Terre se repoussent, établissant la lévitation. Les disques des vaisseaux les plus modernes sont auto-correctés, s'ajustant aux variations locales du champ magnétique. Afin de propulser le vaisseau, les disques sont activés séquentiellement, dans un rapide changement de polarité surnommé « traction chenille », qui permet de produire un déplacement par une succession d'attractions-répulsions successives. La plupart des vaisseaux à magnétrine possèdent une turbine simple ou double au gazole et affichent un port en lourd (noté « tpl », correspondant à la masse totale que le vaisseau peut transporter, en plus de la sienne) de 80 000 tonnes au





maximum. Quelques vaisseaux plus vastes possèdent une turbine nucléaire. Ils sont classés en quatre catégories :

- **MAGLIGHT** (de 5 000 à 10 000 tpl), jusqu'à cent mètres de long.
- **MAGMID** (de 10 000 à 25 000 tpl), jusqu'à deux cents mètres de long.
- **MAGMAX** (de 25 000 à 50 000 tpl), jusqu'à deux cent cinquante mètres de long.
- **SUPERMAG** (de 50 000 à 80 000 tpl), jusqu'à trois cents mètres de long.

Les engins les plus petits sont quant à eux utilisés pour le transport local, la maintenance et les services, les opérations militaires, etc. Les disques à magnétrine peuvent trouver d'autres usages, comme les drones sans pilote, le contrôle de la circulation, le bâtiment ou les panneaux publicitaires flottants.

## TECHNOLOGIE MILITAIRE

Les applications militaires de la technologie magnétrine sont abondantes, sur le papier. Mais après de nombreux projets de recherche en armement, les forces et faiblesses de la technologie sont devenues manifestes. Les premiers à avoir entamé ces recherches sont les Soviétiques, dès 1943, quand Mikhaïl Vorobyev découvrit l'effet. La Seconde Guerre mondiale s'est terminée avant qu'il puisse l'appliquer à l'armement (à l'origine il s'agissait d'une retombée inattendue des recherches sur les systèmes de guidage pour les missiles à longue portée), mais pendant les premières années de la guerre froide, les savants soviétiques se sont employés à l'expérimenter sur des véhicules blindés. Après la fuite à l'ouest du scientifique Vladimir Degtaryev en 1951, les Américains ont eu accès à cette technologie, puis plusieurs autres pays occidentaux.

Le domaine de recherche le plus évident est celui des véhicules blindés. Adapter l'effet Magnétrine aux chars d'assaut flottants s'est cependant avéré problématique. Les limitations dues au ratio blindage-lévitation obligent les tanks à être trop légèrement protégés,



ce qui, ajouté à un positionnement en basse altitude, les rend inadaptés aux champs de bataille modernes. C'est dans le domaine de l'approvisionnement et du transport que l'effet Magnétrine s'est révélé le plus utile. Les transporteurs à magnétrine ont occupé le créneau entre les camions et les hélicoptères, combinant capacité de charge et accessibilité tout-terrain. Les cargos à magnétrine et les transports de troupes sont devenus des unités classiques sur la ligne de front, de même que les véhicules de reconnaissance légers. Puisque l'effet Magnétrine fonctionne au mieux dans l'hémisphère nord, il n'a pas pu être utilisé pendant la guerre du Viêt Nam ni durant les conflits du tiers-monde, montrant ainsi ses limites dans les conditions de combat.

Lorsque les problèmes d'équilibre ont été résolus par Iwasaka à la fin des années 60, les systèmes autonomes auto-équilibrés militaires – ou robots – n'ont pas tardé à voir le jour. De façon prévisible, les robots humanoïdes se sont révélés inférieurs aux humains sur le champ de bataille, ne pouvant réagir et s'adapter aussi efficacement. En revanche, ils sont parfaits lorsqu'il s'agit de monter la garde et de porter des charges. Les robots les plus gros sont plus ou moins autonomes, patrouillant généralement aux frontières, ou pilotés à distance par des opérateurs humains, que ce soit via un

système de « gant de contrôle » avec une ligne de vue, ou via une liaison satellite depuis un centre de contrôle. Grâce à l'émergence des intelligences artificielles, les robots deviennent de plus en plus indépendants, à l'image du modèle suédois ABM-100.

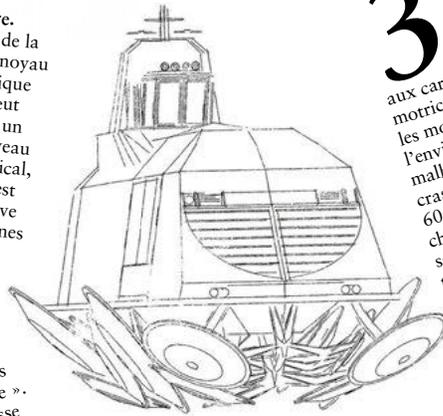
Les problèmes suscités par les robots militaires sont fréquemment associés à des IA médiocres ou rebelles. Les Guerres baïkales des années 70 ont vu la tactique chinoise de submersion robotique échouer à cause de la faible qualité des systèmes de contrôle et de commande. En ce qui concerne la Suède, les recherches confidentielles conduites par le Département de la Défense à Sätra, sur Munsö, incluent les robots militaires. En dépit des importantes mesures de sécurité, quelques robots se sont échappés. Il est possible que leur IA soit un peu trop efficace, puisque des rumeurs prétendent qu'ils n'ont pas tous été récupérés. Les robots quadrupèdes AMAT-2 de l'Armée suédoise, peints avec un motif de camouflage militaire standard, ont été déployés occasionnellement pour s'occuper des incidents exceptionnels aux alentours des îles. L'AMAT-2 et son prédécesseur, l'AMAT-1, ont été exportés avec succès, servant dans les armées norvégiennes, autrichiennes, brésiliennes, sud-africaines et malaisiennes.



# Le vol magnétrine – Comment ça marche :

**1.** **Le champ magnétique terrestre.**  
L'interaction entre la rotation de la Terre et le mouvement de son noyau liquide crée un champ magnétique autour de notre planète. On peut dire que la planète entière fonctionne comme un aimant gigantesque. Il est plus puissant au niveau des pôles, où son angle de déclinaison est vertical, et plus faible le long de l'équateur, où l'angle est horizontal. La force de flottabilité étant négative près du Pôle Sud, la majorité des routes aériennes se situe donc dans l'hémisphère nord. La force du champ magnétique est mesurée dans une unité appelée « gauss ».

**2.** **L'effet Magnétrine.**  
En 1943, Mikhaïl Vorobyev a découvert ce que nous nommons aujourd'hui « l'effet Magnétrine ». Vorobyev était un ingénieur russe durant la Seconde Guerre mondiale, et travaillait sur un nouveau système de guidage pour les missiles à longue portée. En expérimentant différents types de gyroscopes, il découvrit qu'en enfermant une tige de néodyme en rotation rapide dans une enveloppe de fer en forme d'assiette, le dispositif créé repoussait le champ magnétique terrestre. Vorobyev comprit rapidement les implications de sa découverte, et affina la conception pour obtenir un disque qui léviterait véritablement. Le premier disque à magnétrine était né.



**3.** **Sécurité.**  
Aujourd'hui, presque toutes les motrices utilisent les disques auto-correcteurs Sinter qui ajustent la force de répulsion et l'angle des disques pour s'adapter aux caractéristiques locales du champ magnétique. Les motrices Lieber-Alta utilisent des disques alimentés par les moteurs diesel les plus efficaces et respectueux de l'environnement disponibles sur le marché. Dans le cas malheureux d'un dysfonctionnement de l'appareil, un crash est pratiquement impossible. Depuis les années 60, les disques Sinter possèdent un « interrupteur de chute », qui assure que la flottabilité reste active même sans alimentation. Une motrice en panne d'énergie tombe d'environ trois centimètres par semaine. Une chute de quinze mètres prendrait dix ans!

**4.** **Puissance.**  
L'efficacité des disques à magnétrine est phénoménale. Au cours des trente dernières années, Lieber-Alta a transporté trois cents milliards de tonnes de marchandises, avec une moyenne de cinq millions de tonnes par voie de cargo gaussien. Nous investissons continuellement dans de nouvelles technologies, et le futur paraît radieux. En 1988 notre flotte grandira avec l'ajout de vingt nouveaux navires Allistair, qui permettront à nos clients d'atteindre un nouveau degré d'efficacité dans la gamme des moyen-porteurs. Au même moment nous mettrons en place notre propre solution logistique, *TransAlta*. Scrutez le ciel, et vous ne pourrez pas manquer les innovations du futur!

 **LIEBER-ALTA**

Pour que vos rêves prennent leur envol.

Venez sur notre stand A22:01 à la convention « Magnadreams 88 » à Älvsjö, 9-13 janvier 1988.



RIKSENERGI

VIVRE EN AMÉRIQUE	35
BOULDER CITY : « LA PLUS BELLE VILLE SOUS UN BARRAGE »	37
QUE FAIRE DANS LES ANNÉES 80	38
DANS BOULDER CITY	40
LE LAC MEAD	44
LAS VEGAS ET SES ALENTOURS	45
LE DART	45
LE LOOP AMÉRICAIN	46



# LE LOOP AMÉRICAIN

*Un projet aussi gigantesque que le Loop ne peut voir le jour sans une collaboration internationale. Même si la Suède aime à dire qu'il s'agit d'un projet national de bout en bout, il est évident qu'une partie de la technologie et des compétences derrière les installations sont d'origine étrangère, principalement américaine. L'expérience des États-Unis dans le projet similaire du désert du Nevada s'est révélée inestimable pour la construction du Loop. Certains prétendent même que seul le désir des États-Unis d'asseoir leur présence technologique dans la Baltique a rendu le projet possible. On spéculé énormément quant au rôle joué par le Loop dans la guerre froide, mais certaines questions pourraient ne jamais recevoir de réponse.*



RIKSENERGI



Le Loop jouit d'une grande notoriété en Suède, mais tout a commencé à partir d'un projet militaire top secret aux États-Unis. Plus précisément, tout a commencé à Boulder City, au Nevada, une petite ville léthargique à une demi-heure de route du sud-est de Las Vegas, dominant le lac Mead. Ébauché durant les premiers jours de la guerre froide dans les années 50, le Loop américain prit sa pleine mesure au cours des grisantes années 80.

À l'origine, le Loop a été conçu afin d'explorer le potentiel de la téléportation instantanée entre deux points sur la planète, sous l'égide de l'Agence pour les Projets de Recherche Avancée de la Défense (Defense Advanced Research Projects Agency ou DARPA), qui se nommait alors simplement ARPA. Le président Dwight D. Eisenhower lui-même ordonna la création du Département de Recherche Avancée en Téléportation (Department of Advanced Research into Teleportation ou DART), espérant que le fruit de ses travaux permet-

trait le déplacement immédiat de troupes tout autour du globe.

Mais cette promesse initiale (gardée secrète autant que possible) n'a jamais été tenue, et la ville semble en avoir souffert.

## VIVRE EN AMÉRIQUE

Bien que Boulder City puisse parfois ressembler à une île déserte au milieu d'une mer de sable sans fin, ce n'est pas un endroit si terrible où grandir.

### LES ÉTATS-UNIS DANS LES ANNÉES 80

Les États-Unis à l'époque du Loop ne sont pas ceux que vous avez peut-être connus. D'étranges aéronefs filent dans les cieux, flottant grâce à de gigantesques disques à magnétrine. Les robots réalisent l'essentiel des travaux pénibles, souvent sous le contrôle d'opérateurs humains, mais pas systématiquement.



RIKSENERGI

## DIX ÉMISSIONS DE TÉLÉVISION

- *Magnum* (1980-1988)
- *Cheers* (1982-1993)
- *K 2000* (1982-1986)
- *L'Agence tous risques* (1983-1987)
- *Friday Night Videos* (1983-2002)
- *V* (1983-1985)
- *Deux flics à Miami* (1984/1989)
- *Pee-Wee's Playhouse* (1986-1990)
- *Max Headroom* (1987-1988)
- *Star Trek : La Nouvelle Génération* (1987-1994)



Tout ceci semble parfaitement normal pour un enfant né dans ce monde, bien sûr, mais cela ne signifie pas qu'il n'existe plus rien qui puisse le stupéfier ou l'abasourdir.

Les années 80 sont l'ère de Ronald Reagan, ancien acteur devenu le président le plus vieux de cette nation en promettant une « aube radieuse pour l'Amérique ». C'est une période où les Américains voulaient reprendre confiance en leur gouvernement, après le scandale du Watergate et la démission du président Nixon. La menace d'un holocauste nucléaire pesait certes sur le pays, mais à la fin de la décennie, l'Union soviétique fut renvoyée dans les cordes, et rien ne semblait plus impossible pour les Américains.

Cette confiance renouvelée reposait malheureusement sur un tissu de mensonges. Reagan ne se contente pas de libérer les otages d'Iran en 1981. Dès 1980, il négocie pour qu'ils restent détenus jusqu'à son investiture, ce qui lui permet de remporter les élections.

Peu de temps après, la CIA refuse d'obéir à l'injonction du Congrès interdisant le soutien aux rebelles Contras au Nicaragua. Le Congrès avait pourtant coupé le budget de la CIA dans ses efforts pour renverser les sandinistes dans cette guerre civile, mais les membres de l'Agence obtiennent illégalement des fonds pour poursuivre leur entreprise en vendant des armes aux ennemis de l'Amérique en Iran.

Pour l'essentiel, pourtant, personne n'a vent de ces affaires au début de la décennie. Et de toute manière ces événements passent au-dessus de la tête des enfants américains.

Au début de la décennie, la consommation d'alcool chez les mineurs pose de sérieux problèmes au collège, car l'âge légal pour boire est fixé à vingt et un ans au Nevada depuis la fin de la prohibition, contre dix-huit ans dans la majorité des autres états. Cela commence à changer en 1984, lorsque le Congrès oblige l'intégralité des états à monter l'âge légal de consommation d'alcool à vingt et un ans. Au même moment, l'administration Reagan intensifie la guerre contre la drogue, mettant en avant la première dame Nancy Reagan et son slogan « Dites non ». Bien qu'étant largement moqué, l'usage des drogues par la jeunesse chute au cours de la décennie, après les excès des années 70.

Pendant ce temps, l'ère de l'amour libre connaît un coup d'arrêt avec l'émergence du SIDA. Cette épidémie mondiale touche des millions de personnes parmi ceux qui utilisent des seringues usagées ou ne se protègent pas lors de leurs rapports sexuels. Désormais, les infections sexuellement transmissibles (les IST) ne se contentent plus de rendre malade : elles peuvent littéralement tuer.

Le service militaire est entièrement volontaire. Les hommes peuvent s'enrôler dès leurs dix-huit ans, mais personne n'a été mobilisé dans l'armée américaine depuis le début des années 70. Peut-être en partie pour cette raison, les années 80 sont relativement sereines. Les États-Unis envahissent l'île caribéenne de Grenade en 1983 et le Panama en 1989, mais ces deux opérations sont rapides, limitées et probantes.

Il n'y a que quatre chaînes de télévision principales diffusées au niveau national : ABC, CBS, NBC et PBS (la télévision publique). En 1986, Fox rejoint la bande, et la télévision par câble continue à s'étendre à travers le pays, apportant de nouvelles chaînes dans les foyers américains comme HBO, MTV et ESPN. Les cartoons commencent à être diffusés l'après-midi, après l'école, et plus seulement les samedis matin.

C'est aussi à cette époque que la Commission Fédérale des Communications (ou FCC) annule l'interdiction aux fabricants de jouets de créer des dessins animés basés sur leurs produits. Ils s'empressent d'inonder les ondes avec des programmes centrés sur des jouets, comme *Transformers*, *Mon Petit Poney*, *Les Maîtres de l'Univers*, *G.I. Joe* et *Cosmocats*.

### GRANDIR EN AMÉRIQUE

Être un enfant dans les États-Unis des années 80 signifie se sentir coincé entre un passé sauvage et dangereux, et un futur aussi étrange que compliqué. Vos grands-parents ont combattu pendant la Seconde Guerre mon-

diale, vos parents ont combattu pendant la Guerre du Viêt Nam ou ont manifesté contre elle, la guerre froide semble avoir atteint son point culminant, et si vous y survivez, vous voyez poindre un avenir corporatiste et cyberpunk à l'horizon numérique.

Les seuls téléphones portables disponibles à cette époque ont la taille et la masse d'une brique, et sont généralement reliés à une voiture. Si vous voulez joindre quelqu'un lorsque vous êtes loin de chez vous, vous devez chercher un téléphone public et prier pour avoir une pièce afin de le faire fonctionner.

Les GPS n'existent pas. Vous ne disposez que des cartes en papier que personne ne sait replier correctement et de votre mémoire. Le bon côté des choses, c'est qu'on ne vous retrouvera pas si vous préférez rester discret, et l'idée que quelqu'un puisse vous traquer en utilisant un arsenal de satellites en orbite semble sortie directement de Star Trek.

Aux États-Unis, l'école commence en maternelle à l'âge de cinq ans, de la première à la sixième année. Puis les enfants entrent dans les écoles du secondaire, au collège jusqu'en huitième année, et au lycée jusqu'en douzième année. La plupart des élèves fréquentent les écoles publiques, bien que les parents les plus aisés n'hésitent pas à payer des frais de scolarité pour envoyer leurs enfants dans des écoles privées. Après le lycée, le choix s'oriente vers l'université ou les écoles techniques – dans les deux cas payantes – ou encore vers l'entrée immédiate sur le marché du travail.

Le taux de divorce atteint un pic dans les années 80, laissant d'innombrables jeunes vivre au sein de foyers monoparentaux, la plupart du temps en compagnie de leur mère. Les pères ne jouent alors plus qu'un petit rôle dans leur vie, durant les quelques week-ends passés ensemble.

Mais en général, les enfants passent une grande partie de leurs journées à l'école, pour ensuite retrouver un foyer souvent vide, leurs parents étant encore au travail, ce qui a engendré une génération entière d'enfants livrés à eux-mêmes. Ils s'occupent parfois de leurs frères et sœurs plus jeunes, jusqu'au retour des parents. S'ils ne rentrent pas directement à la maison après l'école, personne ne s'en rend compte.

Durant leur temps libre, beaucoup de jeunes écoutent de la musique, y compris cette nouveauté appelée le rap, à la radio ou sur cassettes. Ils peuvent l'emporter avec eux, soit sur des lecteurs portables comme un Walkman Sony, soit sur leurs épaules à travers d'énormes radiocassettes fonctionnant avec six ou huit piles LR20. Ils regardent aussi des films et des

émissions télévisées sur magnétoscopes (formats VHS ou Betamax), et s'échangent des enregistrements de leurs émissions favorites.

Certains enfants jouent à des jeux de plateau, comme *Dungeons & Dragons*, *Traveller* et le *Jeu de rôle des Terres du Milieu* (JRTM), mais ils sont interdits dans plusieurs régions – ainsi que le heavy metal – à cause de la supposée influence démoniaque qu'ils exerceraient sur la jeunesse. La *Satanic Panic* a causé beaucoup d'inquiétude, mais a probablement autant contribué à promouvoir ces divertissements, décuplant les ventes de jeux et de disques.

Beaucoup de foyers disposent déjà d'un ordinateur, et parmi eux l'Apple II et le Commodore 64 dominent le marché, notamment parce qu'ils proposent une gamme de jeux plus intéressants que ceux des Atari, Colecovision ou Intellivision, comme *Zork* et *Castle Wolfenstein*. Tout change cependant en 1985 avec l'arrivée de la relativement économique Nintendo Entertainment System sur le sol américain, et sa déferlante *Super Mario Bros*.

## BOULDER CITY : « LA PLUS BELLE VILLE SOUS UN BARRAGE »

Boulder City est une petite ville somnolente au milieu du désert de Mojave, au sud du Nevada, originellement bâtie pour héberger les ouvriers du chantier du barrage Hoover – auparavant connu comme le barrage Boulder. Elle était conçue pour être une ville modèle. Malheureusement, une fois le chantier du barrage terminé, les commerces – et les gens – ont déménagé pour Las Vegas ou ailleurs. La majorité de la ville a été construite entre 1930 et 1934 : au début des années 80, aucun immeuble n'a donc plus de cinquante ans.

Contrairement à ce qui se passe dans la plupart des villes du Nevada, le jeu est interdit à Boulder City, qui offre donc un aspect un peu plus « normal » que les villes qui y sont entièrement dédiées, comme Las Vegas. Il y a bien des casinos installés juste à l'extérieur des limites de la ville, mais ils ne concernent pas vraiment les enfants.

Moins de dix mille habitants peuplent la ville au début des années 80, contre douze mille cinq cents à la fin de la décennie. Ils sont répartis sur une aire de cinq cent trente-huit kilomètres carrés, chacun bénéficiant d'un espace confortable pour vivre dans



ce qui est la plus grande commune du Nevada par la superficie.

Les plus riches sont installés sur les hauteurs du coteau menant au lac Mead. La classe moyenne vit en dessous, et les plus pauvres tout en bas. Plus on monte, plus les logements deviennent spacieux et accueillants, et plus on descend, plus ils deviennent petits et rudimentaires.

95 % de la population de Boulder City est blanche. Les hispaniques représentent 4 %, et les autres communautés sont très minoritaires. Dans le jeu, bien entendu, les enfants peuvent être tels que vous le souhaitez.

La ville se situe à la bordure orientale du fuseau horaire du Pacifique (UTC-8), il suffit de franchir la frontière de l'Arizona, sur la partie la plus à l'est du barrage Hoover, pour se retrouver à l'heure des Rocheuses (UTC-7).

#### SE BALADER

Les enfants de Boulder City se déplacent principalement à vélo, mais peuvent aussi emprunter le réseau

de bus local, relié à celui de Las Vegas. Ils possèdent principalement des vélos de type BMX, et en grandissant ils changent fréquemment pour des vélos de route. Seule une poignée de personnes connaissent les VTT à cette époque.

Le permis de conduire peut être attribué dès le seizième anniversaire, mais les mobylettes et les motos sont très populaires, car moins onéreuses que les voitures. De plus, le climat de la région étant plutôt tempéré, ces deux-roues peuvent être utilisés tout au long de l'année.

## QUE FAIRE DANS LES ANNÉES 80

Pour un enfant dans le Boulder City des années 80, il n'y a pas grand-chose à faire en dehors de l'école, des devoirs et du sport, qui semblent occuper votre vie entière. Vous devez supporter le stress du harcèlement et des idylles naissantes, et il vous arrive de penser que les seules personnes sur lesquelles vous pouvez



vraiment compter dans la vie – au moins pour éviter de vous ennuyer à mourir – sont vos amis.

Bien que Boulder City soit relativement proche de Las Vegas, il n'est pas facile de s'y rendre sans voiture, ou sans la détermination nécessaire pour affronter à vélo quarante kilomètres de désert ardent. Il n'y a que treize kilomètres dans l'autre direction pour atteindre le barrage Hoover, mais une fois qu'on y est, il n'y a pas grand-chose de divertissant à faire. La plupart des enfants préfèrent donc flâner en ville.

### TRAÎNER À LA PISCINE

Boulder City est si aride que les enfants ont l'habitude d'aller piquer une tête à la piscine municipale une fois l'école terminée. D'une certaine façon, on peut la considérer comme une extension de l'école, puisque les jeunes ont tendance à rester dans les mêmes groupes que pendant le reste de la journée. Quelques enfants restent à traîner aux alentours jusqu'au crépuscule, mais la plupart rentrent chez eux après 17 h afin de rejoindre leur famille pour le dîner.

### DIX JEUX DE RÔLE SUR TABLE

- *Advanced Dungeons & Dragons* (1977)
- *Rolemaster* (1980)
- *Top Secret* (1980)
- *L'Appel de Cthulhu* (1981)
- *Champions* (1981)
- *Gangbusters* (1982)
- *Star Frontiers* (1982)
- *Chill* (1984)
- *Pendragon* (1985)
- *Cyberpunk* (1988)



Il y a une piscine intérieure chauffée qui reste ouverte toute l'année, mais les enfants ne peuvent pas réellement l'utiliser les trois quarts du temps, car les adultes considèrent qu'elle est réservée à la nage plutôt qu'au jeu. Mais au cours de l'hiver, les plus intrépides s'aventurent à l'intérieur pour quelques instants de jeu libre entre 15 h 30 et 17 h.

### JOUER

Quand vous êtes coincé dans une pièce équipée de l'air conditionné et que vous avez besoin de vous évader de l'ennui de la vie dans une petite ville au milieu de nulle part, le jeu est la porte de sortie idéale. Les plus riches possèdent une NES ou une vieille Atari, et les autres se tournent vers les jeux de société qui divertissent à bon prix tout en offrant une rejouabilité infinie.

Les jeux de rôle sur table – *Dungeons & Dragons* en tête – vivent leur âge d'or. Sans moyen de communication entre communautés, la majorité des nouveaux joueurs doivent se débrouiller pour comprendre seuls les règles, à défaut d'avoir qui que ce soit pour les leur enseigner. Heureusement, il est simple de bricoler des règles maison pour s'adapter aux particularités du style de jeu de chaque groupe.

Les jeux de figurines comme *Warhammer*, *le jeu des batailles fantastiques* (1983) et *Warhammer 40,000* (1987) rencontrent eux aussi une popularité incroyable à cette époque. À travers tout le pays les enfants passent des heures entières à peindre leurs armées, puis à les opposer à celles de leurs amis sur la table de la salle à manger ou sur la table de ping-pong abandonnée.

## DIX CLIPS MUSICAUX

- *Safety Dance* par Men Without Hats (1982)
- *Burning Down the House* par Talking Heads (1983)
- *Thriller* par Mickael Jackson (1983)
- *Total Eclipse of the Heart* par Bonnie Tyler (1983)
- *Take on Me* par A-ha (1984)
- *Self Control* par Laura Branigan (1984)
- *We're Not Gonna Take It* par Twisted Sister (1984)
- *Land of Confusion* par Genesis (1986)
- *Sledgehammer* par Peter Gabriel (1986)
- *Never Gonna Give You Up* par Rick Astley (1987)



### REGARDER DES CLIPS

Nous sommes à l'âge d'or des clips musicaux dans les années 80. Pour les jeunes qui disposent du câble, MTV est là pour leur procurer leur dose, mais les autres doivent se contenter de l'émission Friday Night Videos chaque semaine. Ce nouveau format de diffusion popularise les musiques de tous les genres, propulsant leurs ventes jusqu'à des sommets.

Les enfants achètent leur musique sur des cassettes, car lors de l'arrivée des CD en 1982 les lecteurs idoine coûtait plusieurs centaines de dollars : jusqu'à la fin de la décennie, ils n'étaient vendus qu'au sein de systèmes audio haut de gamme.

### DANS BOULDER CITY

La jeunesse de Boulder City passe le plus clair de son temps sur place. Si des parents aiment la grande ville, ils emmènent leurs enfants à Las Vegas pour faire du shopping et assister à des concerts ou des spectacles. S'ils aiment les grands espaces, leurs enfants visitent la Red Rock Canyon National Conservation Area, de l'autre côté de Las Vegas, ou peuvent faire une excursion jusqu'au Grand Canyon. Mais pour tous les autres, Boulder City est le seul horizon.



### RECYCLAGE PIERSON

Billy Pierson dirige cette déchetterie au sud de la ville. Il l'a remplie de tas de ferraille de toutes sortes, dont des voitures, des vaisseaux à magnétrine, et même occasionnellement des robots. Si on cherche une pièce détachée pour n'importe quel projet, on trouve ici son bonheur. Billy a une mémoire infallible concernant tout ce qu'il a acheté et qu'il est impatient de revendre.

### LE BOULDER THEATER

Le *Boulder Theater* se situe au milieu du quartier commercial du centre-ville. Construit en 1933, il est désormais en mauvais état. Puisqu'il ne peut projeter qu'un seul film à la fois, il souffre de la concurrence des multi-



plexes d'Henderson ou de Las Vegas, mais du point de vue des enfants, c'est le seul cinéma en ville.

#### LE BOULDER DAM HOTEL

Ce petit hôtel blanchi par le soleil a accueilli des personnalités venues visiter le barrage au moment de sa construction. Les habitants ont retroussé leurs manches pour lui rendre sa splendeur d'antan, mais le chantier est encore en cours. Pourtant, les visiteurs en transit apprécient d'y séjourner du fait de sa position centrale.

#### L'AÉROPORT DE BOULDER

L'aéroport n'a été en service que durant la construction du barrage, et il est fermé depuis. L'Elks Club a acquis

les lieux en 1958 pour en faire son club-house, mais des enfants affirment que la piste d'atterrissage continue d'être utilisée par des avions secrets du gouvernement voyageant au cœur de la nuit, bien qu'aucun n'ait réellement de preuve.

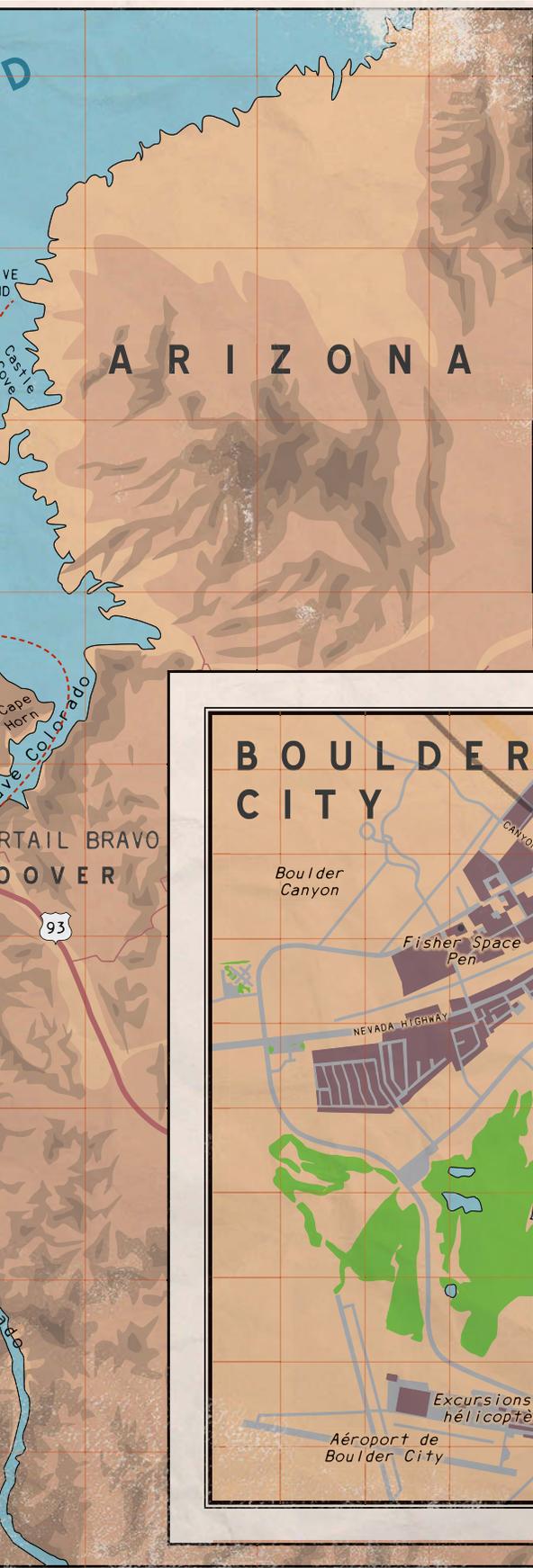
#### LE BOWLING DE BOULDER

Les huit pistes du bowling ont ouvert en 1947, et les arpenter aujourd'hui donne l'impression d'un retour dans le passé. Les enfants viennent souvent y tuer le temps sous le souffle de l'air conditionné. Les équipes de l'Université de Boulder City viennent s'entraîner ici, mais tout le monde est le bienvenu pour utiliser les autres pistes à n'importe quel moment.

M143-7500

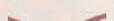


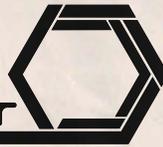
RIKSENERGI



**BOULDER CITY**  
**LE LOOP**  
CARTE DES ENVIRONS

0 1 2 3 4 5 km

	Parc/forêt		Tunnel de service
	Collines/montagnes		Route des ferries
	Zone habitée		Tunnel de transport
	Bâtiments		Route civile



**DART**  
DEPARTMENT OF ADVANCED  
RESEARCH

**BOULDER CITY**

0 500 1000 1500 2000 2500 m





### LA FISHER SPACE PEN CO.

L'entreprise, délocalisée ici en 1976, est rapidement devenue le premier employeur de la ville. Ses stylos Silver Bullet sont très connus, fonctionnant avec une chambre à encre pressurisée qui leur permet de fonctionner dans l'espace. Selon la rumeur, DART est leur plus gros client.

### LE LAC MEAD

Le lac Mead est un lac artificiel produit par la construction du barrage Hoover qui bloque le Colorado, fleuve constituant la frontière naturelle entre le Nevada à l'ouest et l'Arizona à l'est. Il s'agissait du plus grand réservoir du pays lorsqu'il atteignit sa pleine capacité en 1983, mais son niveau a depuis diminué à cause de la sécheresse et de la demande croissante en eau.

### LE BARRAGE HOOVER

Le barrage Hoover fournit de l'eau et de l'électricité à Las Vegas et aux agglomérations voisines. Il a été

construit et mis en fonctionnement par l'US Bureau of Reclamation, une branche du Département de l'Intérieur, qui est toujours un des plus gros employeurs de Boulder City. La structure massive s'étire sur trois cent soixante-cinq mètres entre les bords du Black Canyon, et mesure deux cent vingt mètres de haut.

### LA ZONE DE LOISIRS NATIONALE DU LAC MEAD

Le lac Mead n'est pas juste un réservoir; c'est aussi un fantastique plan d'eau destiné aux loisirs, à la pêche et à la navigation. Il s'étend de l'embouchure du Grand Canyon jusqu'au barrage Hoover. Les habitants de Boulder City vont vers l'est par l'autoroute 93 jusqu'à rejoindre Lakeshore Road, par laquelle ils peuvent atteindre le port de plaisance de Las Vegas, la plage de Boulder et le camping de la plage.

### LE PARC D'ÉTAT DE LA « VALLÉE DE FEU »

Juste à l'ouest de la pointe nord du lac Mead se trouve la Vallée de Feu, qui tire son nom de la couleur flam-



boyante des formations de grès jaillissant du désert. Les Amérindiens du peuple des Anasazis ont vécu ici, et les pétroglyphes qu'ils ont laissés derrière eux peuvent encore être observés sur des murs abrités ou à l'intérieur de cavités.

## LAS VEGAS ET SES ALENTOURS

Un monde plus vaste vous attend derrière les limites de Boulder City. Prendre la branche ouest de l'autoroute 93 mène jusqu'à Henderson, Nevada, puis vingt-deux kilomètres plus loin à Las Vegas. Il s'agit de la plus grande ville de l'état, et les lumières de ses casinos éclairent le ciel du désert tout au long de la nuit.

### LE STRIP

Le Strip est la portion sud du Las Vegas Boulevard qui accueille certains des casinos les plus célèbres du monde.

Il s'étend sur plus de six kilomètres à partir de la limite méridionale de la ville, au niveau du fameux panneau « Welcome to Fabulous Las Vegas », et compte certains des établissements les plus notables comme le Dunes, le Sands, le Sahara, le Stardust, ainsi que le gigantesque MGM Grand, couleur d'émeraude, dans lequel quatre-vingt-sept personnes ont péri dans un incendie en 1980.

### LA ZONE 51

Dans les années 50, les extraterrestres ont prétendument atterri dans cette zone légendaire qui fait partie du Nevada Test and Training Range, sous contrôle de l'US Air Force, bien qu'aucune preuve n'ait jamais été fournie. Elle sert actuellement à tester des armes et des aéronefs expérimentaux. Elle se situe à cent trente kilomètres au nord-ouest de Las Vegas, non loin du site d'essais du Nevada, où l'armée américaine testait les bombes atomiques.

### ESSAIS NUCLÉAIRES

Dans les années 50, les casinos du centre-ville de Las Vegas proposaient des suites dans lesquelles les visiteurs pouvaient admirer les lueurs des explosions nucléaires au cœur de la nuit. Fort heureusement les vents dominants ne portaient pas les retombées jusqu'à Boulder City, et les essais en surface ont cessé en 1963.

## LE DART

Comme le barrage Hoover produisait bien plus d'électricité que ce dont la région avait besoin, le DARPA décida au début des années 50 de mettre en œuvre la construction du plus grand accélérateur de particules du monde sur la berge occidentale du lac Mead. Le Président Eisenhower ordonna la création du Département de Recherche Avancée en Téléportation (DART) afin de superviser le projet.

Puisque les objectifs du projet sont classés top secret, personne n'est autorisé à révéler au public ce que signifie l'acronyme de l'organisme. Les étrangers supposent que le DART est le Département de Recherche Avancée en Technologie, et aucun agent du gouvernement ne prend la peine de les corriger.

Les meilleurs physiciens du pays ont été recrutés pour y travailler sous la supervision du directeur initial, Malcolm Grayson, qui n'hésita pas à siphonner les autres projets gouvernementaux – au moins temporairement. La majorité des employés du DART habitent à Boulder City avec leurs familles, dans les logements

auparavant occupés par les ouvriers ayant construit le barrage Hoover.

Ils ont tous juré de garder le secret sur la nature de leur travail, au point de ne pouvoir en parler ni à leur conjoint ni à leurs enfants.

Le fait que le lac Mead et le barrage Hoover soient devenus des destinations touristiques pour les visiteurs de Las Vegas éveille perpétuellement l'attention de l'équipe de sécurité du DART, ses employés y voyant une justification de leurs fantasmes paranoïaques incluant espions et cas d'intrusion. Le directeur actuel du DART, le docteur Alma Madeira, n'a jamais esquissé le moindre geste pour atténuer leur zèle.

## LE LOOP AMÉRICAIN

Le Loop du DART est gigantesque, d'un diamètre approchant les vingt-quatre kilomètres, mais reste plus petit que le Loop suédois. Il est enfoui profondément sous Boulder City, englobant un large morceau de la municipalité dans sa circonférence. La plupart des habitants vivent au-dessus du Loop sans même en avoir conscience.

Personne n'est autorisé à pénétrer dans les installations sans présenter les accréditations adéquates au poste principal, lequel est entouré de hautes clôtures et installé à côté du terrain de golf, à la périphérie de la ville. Des gardes et leurs chiens patrouillent en permanence autour du périmètre, qui est doublé par des détecteurs de mouvements et du fil barbelé concertina.

Des gens ont remarqué qu'un certain nombre de scientifiques suédois sont régulièrement de passage en ville et logent dans les hôtels locaux. Il s'agirait d'un programme d'échange entre scientifiques travaillant sur des accélérateurs de particules similaires à travers le monde, mais il est rare de voir des visiteurs venant d'autres nations que la Suède.

Aucun enfant n'est autorisé à pénétrer à l'intérieur du Loop du DART, pas même pendant la journée « Amenez vos enfants au travail ». Mais il y a une douzaine de puits de maintenance conduisant au Loop éparpillés autour de la ville, qui ne sont évidemment pas aussi bien surveillés que l'entrée principale. Avec le bon équipement, quelqu'un pourrait se faufiler dans les tunnels et peut-être même entrer dans le quartier général avant d'être détecté.

Si quelqu'un y est déjà parvenu, cependant, cela n'a jamais été rendu public. Dès que quelqu'un disparaît sans crier gare, des rumeurs laissent entendre qu'il ou elle aurait été pris là où il n'avait rien à faire, puis transféré dans une prison fédérale secrète.





# LE LOOP AMERICAIN



## 04

STÉRÉOTYPES	49
CAMPAGNARD	50
EXCENTRIQUE	51
GEEK	52
INTELLO	53
MÉTALLEUX	54
REBELLE	55
SPORTIF	56
STAR DE L'ÉCOLE	57
ÂGE	58
ATTRIBUTS	58
POINTS DE CHANCE	58
COMPÉTENCES	58
OBJETS	59
PROBLÈME	59
MOTIVATION	60
FIERTÉ	60
LIENS	60
SOCLE	61
ÉTATS	62
EXPÉRIENCE	62
NOM	62
DESCRIPTION	62
CHANSON FAVORITE	63
REPAIRE	63
QUESTIONS	63



RIKSENERGI



## LES ENFANTS

*La sphère d'écho gisait là dans la gravière. Une mélodie légère s'en élevait lorsque le vent résonnait entre les parois d'acier. Kalle et Olof se précipitèrent à l'intérieur et commencèrent immédiatement à crier pour tester la résonance, tandis que deux balbuzards nerveux tournaient au-dessus d'eux. Je restai à l'extérieur, me souvenant de ma première visite de cet endroit, avec mon grand-père. En y repensant aujourd'hui, je me dis que ce fut probablement la première fois où j'éprouvai de la nostalgie. Quelle scène étrange : trois gamins de dix ans, dont l'un s'arrêtait net, en plein jeu, figé par un souvenir d'enfance.*



Chaque joueur crée un Enfant. La procédure est d'abord simplement présentée étape par étape, puis expliquée plus en détail.

1. Choisissez votre Stéréotype.
2. Déterminez votre âge (de dix à quinze ans).
3. Répartissez un nombre de points égal à votre âge dans les quatre attributs (de 1 à 5 pour chacun d'entre eux).
4. Déterminez votre nombre de points de Chance (égal à 15 – votre âge).
5. Répartissez 10 points dans vos compétences (vous pouvez monter les trois compétences clés de votre Stéréotype jusqu'au niveau 3; pour les autres compétences, votre niveau maximal est de 1 au départ).
6. Choisissez un Objet fétiche.
7. Choisissez un Problème.
8. Choisissez une Motivation.
9. Choisissez une Fierté.
10. Définissez votre Lien avec les autres Enfants et avec les autres PNJ (personnages non joueurs).
11. Désignez un Socle.
12. Nommez votre Enfant.
13. Rédigez une courte description.
14. Choisissez votre chanson favorite.

#### À FAIRE AVEC LES AUTRES JOUEURS :

15. Définissez le Repaire du groupe.
16. Répondez aux questions du MJ (meneur de jeu).

## STÉRÉOTYPES

Choisissez à quel Stéréotype correspond votre Enfant. Il est préférable qu'il n'y ait qu'un Enfant d'un même Stéréotype dans votre groupe.

# CAMPAGNARD

*Vos camarades de classe se moquent de votre teint hâlé, de votre accent et de vos blagues, mais qu'est-ce que ça peut faire quand vous pouvez vivre dans les champs et les bois tous les jours ? L'odeur du maïs et le bruit des vaches reconnaissantes de la traite du matin font partie de votre vie depuis votre naissance. Vous savez comment construire et réparer une machine, comment conduire un tracteur, et comment chasser et tuer des animaux.*

**COMPÉTENCES CLÉS: FORCE, AGILITÉ, BRICOLAGE**

## OBJET FÉTICHE

Choisissez-en un ou créez-en un :

- Un berger allemand
- Un pied-de-biche
- Un tracteur

## PROBLÈME

Choisissez-en un ou créez-en un :

- Quelqu'un empoisonne vos animaux.
- Mon père/ma mère est malade mais le nie.
- J'ai gravement blessé quelqu'un par accident.

## MOTIVATION

Choisissez-en une ou créez-en une :

- Dans ce monde, les apparences sont trompeuses.
- Ils ont besoin de moi.

## FIERTÉ

Choisissez-en une ou créez-en une :

- Mes machines conquerront un jour le monde.
- J'aide les autres.

## LIEN AVEC LES AUTRES ENFANTS

Choisissez-en un pour chaque autre Enfant ou créez-les :

- Il/elle ne survivrait pas une journée dans les bois.
- Comment pourrais-je lui montrer ce que je ressens vraiment ?
- Un ami fidèle.

## LIEN AVEC LES PNJ

Choisissez-en deux ou créez-les :

- Le concierge de l'école semble si seul depuis que Mona [Mary], la documentaliste, a disparu. J'aimerais pouvoir l'aider.



- L'officier de police Ing-Marie Blankäng [Karen Richards] m'a demandé si nous pourrions l'aider sur son bateau ce week-end.
- J'ai vu cet étranger, l'ancien chanteur de rock Nille Landgren [Mikey Hayes], fureter dans la forêt près de la société NAAB [NAI].

## SOCLE

Choisissez-en un ou créez-en un :

- Papa/maman
- Un ami chasseur
- Le moniteur d'équitation

## NOMS TYPIQUES

Choisissez-en un ou créez-en un :

- Noms de filles: Lena, Greta, Åsa, Hanna-Sofia [Mary, Lee-Anne, Laura, Dawn]
- Noms de garçons: Lars, Anders, Olof, Pär [Benjamin, Jeremy, Ronald, Todd]
- Surnoms: Traktor-Bengt, Gris-Leif, Nordman, Nicke [Diesel, Scratch, Banjo, Buzz]

# EXCENTRIQUE

*Ils se moquent de vous à cause de vos vêtements, de vos passions, de votre façon de parler et vous appellent « l'hurluberlu », mais vous n'en avez rien à faire. Ils ne savent rien de vos pensées et de vos sentiments, ou de ce que vous pouvez vivre. Le monde devrait accepter votre différence, car un jour vous les surpasserez tous.*

**COMPÉTENCES CLÉS:** FURTIVITÉ, DÉCOUVERTE, EMPATHIE

## OBJET FÉTICHE

Choisissez-en un ou créez-en un :

- Une lame de rasoir
- Un carnet de croquis
- Un rat domestique

## PROBLÈME

Choisissez-en un ou créez-en un :

- Mon père est communiste.
- Mon frère fait de drôles de trucs dans sa chambre.
- Je suis persécuté à l'école.

## MOTIVATION

Choisissez-en une ou créez-en une :

- Ils disent que je suis la personne la plus singulière au monde.
- Devenir quelque chose de différent ou d'étrange.

## FIERTÉ

Choisissez-en une ou créez-en une :

- Je ne suis pas hétérosexuel.
- Maman dit que je suis très beau/belle.

## LIEN AVEC LES AUTRES ENFANTS

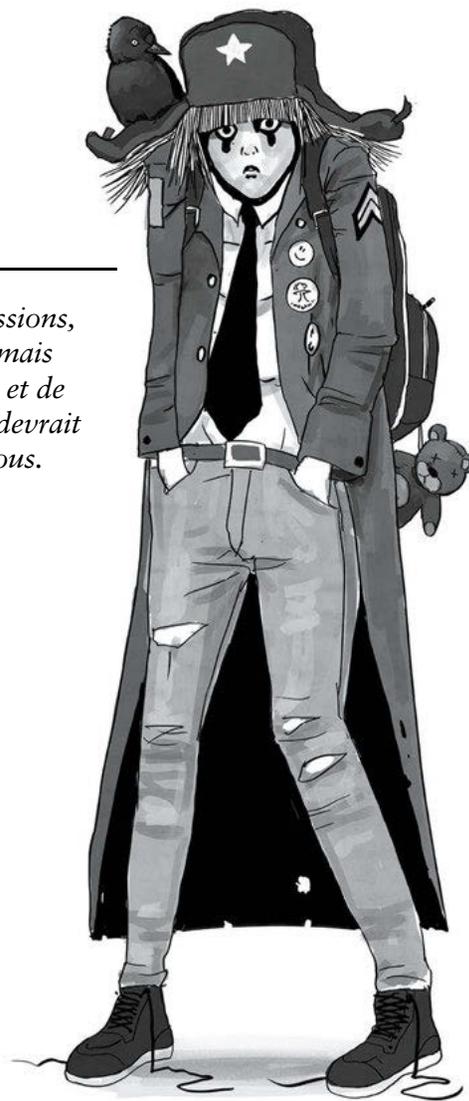
Choisissez-en un pour chaque autre Enfant ou créez-les :

- Il/elle ne sait pas que je l'aime.
- Ses parents me laissent habiter chez eux.
- Il/elle ne m'aime pas, mais je vais lui prouver qu'il/elle a tort.

## LIEN AVEC LES PNJ

Choisissez-en deux ou créez-les :

- Le prêtre de Wäsby [**Saint-Christopher**], Hans-Erik [**Joseph**], est le seul adulte en qui j'ai confiance. Mais il a disparu.
- Ce gamin, Björn [**Bryan**], m'a dit que son ami Peter, qui travaille au Dream Shop, va faire quelque chose de mal.



- Elle veut que je l'appelle Majsan [**Stacey**], elle est plus âgée que moi, et vit seule dans une maison à Kungsberga [**en dehors d'Hemenway**]. Elle déteste tous les adultes.

## SOCLE

Choisissez-en un ou créez-en un :

- Ma grand-mère
- Le parent d'un autre Enfant
- Le voisin

## NOMS TYPIQUES

Choisissez-en un ou créez-en un :

- Noms de filles: Marianne, Sara, Anna-Lena, Ida [**Sandra, Amy, Michele, Christina**]
- Noms de garçons: Nikodemus, Carl-Ingvar, Simeon, Gustaf [**Jeffrey, Charles, Edward, Peter**]
- Surnoms: Ärret, Fladdermusen, Psychot, Nisse [**Freaky, Commie, Ghost, Rat**]

# GEEK

*Vous savez exactement ce qui est important dans la vie : battre le record de Super Mario Bros, concevoir un programme révolutionnaire pour votre ordinateur, comprendre le fonctionnement des robots, ou lancer pile le bon sortilège pour sauver le groupe pendant une partie de jeu de rôle. Qui se soucie de ce que pensent les autres ?*

**COMPÉTENCES CLÉS :** ANALYSE, PROGRAMMATION, COMPRÉHENSION

## OBJET FÉTICHE

Choisissez-en un ou créez-en un :

- Un ordinateur
- Une calculatrice de poche
- Un sabre laser (jouet)

## PROBLÈME

Choisissez-en un ou créez-en un :

- Le gros dur passe son temps à me molester.
- Mes parents se disputent tout le temps.
- Il/elle ne sait même pas que j'existe.

## MOTIVATION

Choisissez-en une ou créez-en une :

- J'aime les énigmes.
- Si j'agis comme ça, c'est à cause de la pression sociale.

## FIERTÉ

Choisissez-en une ou créez-en une :

- Je n'ai pas reculé, même quand c'était carrément la merde.
- Je suis l'élève le plus intelligent de l'école.

## LIEN AVEC LES AUTRES ENFANTS

Choisissez-en un pour chaque autre Enfant ou créez-les :

- Nous sommes les meilleurs amis du monde.
- Nous sommes différents mais toujours amis.
- Il/elle me maltraite mais je ne m'abaisserai pas à son niveau.

## LIEN AVEC LES PNJ

Choisissez-en deux ou créez-les :

- Mon amie Lina [Leeanne] m'a parlé de ces créatures étranges qui sont apparues dans les tours de



refroidissement. Elle pense que ce sont des extra-terrestres.

- Tout le monde semble faire des cauchemars concernant cet affreux ado, Peter.
- Mon amie Elizabeth a conçu un programme informatique de piratage, et nous l'avons utilisé pour écouter des communications radio brouillées. Des gars qui se donnent des noms de poisson parlent de sa mère comme « une des cibles ».

## SOCLE

Choisissez-en un ou créez-en un :

- Papa/maman
- Le professeur de sciences
- Le gérant du magasin de comics

## NOMS TYPIQUES

Choisissez-en un ou créez-en un :

- Noms de filles : Monika, Anette, Isabella, Lea [Shannon, Patricia, Karen, Julie]
- Noms de garçons : Kristoffer, Martin, Lucas, Börje [Andrew, Eric, Daniel, Timothy]
- Surnoms : Haren, Glasögonorm, Sködpaddan, Svettis [Turtle, Lazer, Data, Ducky]

# INTELLO

*Lorsque vous lisez, vous voyagez à des milliers de kilomètres vers des pays étrangers. Vous discutez avec des poètes fous et dissertez sur le sens de la vie avec des philosophes décédés depuis des siècles. Vous savez tout sur tout, mais dans la vie réelle, vous espérez surtout que vos boutons ne soient pas trop visibles, tout en vous languissant du jour lointain où vous pourrez quitter cet endroit.*

**COMPÉTENCES CLÉS: ANALYSE, DÉCOUVERTE, COMPRÉHENSION**

## OBJET FÉTICHE

Choisissez-en un ou créez-en un :

- Un chien nommé Plutten [Tiny]
- Une encyclopédie
- Une loupe

## PROBLÈME

Choisissez-en un ou créez-en un :

- Personne ne veut me dire comment mon père est mort.
- Ma sœur est vraiment malade.
- Cet homme étrange me suit.

## MOTIVATION

Choisissez-en une ou créez-en une :

- Je veux trouver les réponses aux grandes questions de la vie.
- J'ai besoin de quelque chose dont je pourrais me vanter.

## FIERTÉ

Choisissez-en une ou créez-en une :

- Je suis l'élève le plus intelligent de l'école.
- Rien ne me fait peur.

## LIEN AVEC LES AUTRES ENFANTS

Choisissez-en un pour chaque autre Enfant ou créez-les :

- C'est mon/ma rival(e).
- Je vais le/la séduire.
- Nous sommes frères, sœurs et amis.

## LIEN AVEC LES PNJ

Choisissez-en deux ou créez-les :

- Mona [Mary], la documentaliste de l'école, était mon amie jusqu'à ce qu'elle disparaisse. Je suis persuadé que le concierge [Jeffrey] en sait plus qu'il ne le dit.



- Mon camarade de classe Olof [Gary] a été attaqué par des animaux en retournant chez lui à vélo après l'entraînement. Il n'arrive pas à croire que tout le monde à l'école pense qu'il a été attaqué par des loups-garous.
- Quand Lena Thelin [Diane Petersen] a été renvoyée du Loop, je l'ai entendue jurer qu'elle se vengerait des habitants de la ville.

## SOCLE

Choisissez-en un ou créez-en un :

- Papa/maman
- Un professeur
- Un auteur local

## NOMS TYPIQUES

Choisissez-en un ou créez-en un :

- Noms de filles: Felicia, Ann-Christin, Magdalena, Gabriella [Elizabeth, Erin, Rachel, Susan]
- Noms de garçons: Nils, Kristian, Magnus, Jan [Aaron, Darren, Joshua, Thomas]
- Surnoms: Ugglan, Vårtan, Plattfisk, Janne [Frodo, Professor, Wart, Owl]

# MÉTALLEUX

*C'est une cassette audio usée qui a changé votre vie. Lorsque cette chanson s'est terminée, vous aviez trouvé votre voie : vous êtes un hard rockeur dément qui plane tellement haut et joue de la musique si fort que les vitres éclatent. En tout cas, vous voudriez que cela se passe comme ça. Mais en réalité vous venez à peine d'apprendre à faire un Do sur votre guitare électrique, et vous n'allez pas tarder à monter un groupe au centre de loisirs.*

**COMPÉTENCES CLÉS :** AGILITÉ, CHARME, EMPATHIE

## OBJET FÉTICHE

Choisissez-en un ou créez-en un :

- Un radiocassette
- Une guitare électrique
- Une veste en cuir

## PROBLÈME

Choisissez-en un ou créez-en un :

- Mes parents sont sur le point de divorcer.
- Je vole de l'argent.
- Un amour non réciproque.

## MOTIVATION

Choisissez-en une ou créez-en une :

- Je le fais par amour.
- Une grande soif de vivre.

## FIERTÉ

Choisissez-en une ou créez-en une :

- Je joue de la guitare.
- Je suis là pour mes amis.

## LIEN AVEC LES AUTRES ENFANTS

Choisissez-en un pour chaque autre Enfant ou créez-les :

- Je l'aime.
- On ne s'apprécie pas mais on fait partie du même groupe.
- Il/elle est trop cool !

## LIEN AVEC LES PNJ

Choisissez-en deux ou créez-les :

- Ma mère pense qu'elle est espionnée parce qu'elle est scientifique, mais mon père pense qu'elle perd la tête.



- Ma grande sœur a rejoint le Club des Amis de la Nature; depuis elle ne me parle plus, et elle sort de la maison en cachette au milieu de la nuit.
- La scientifique bizarre, Lena Thelin [Diane Petersen], est ma tante, mais cela ne veut pas dire que je l'apprécie.

## SOCLE

Choisissez-en un ou créez-en un :

- Le professeur de musique
- Un(e) grand frère/grande sœur
- Le gars du magasin de musique

## NOMS TYPIQUES

Choisissez-en un ou créez-en un :

- Noms de filles: Frida, Janis, Branka, Tove [Lori, Amanda, Crystal, Jamie]
- Noms de garçons: Ingmar, Niklas, Tommy, Alexander [Justin, Gary, Kevin, Mark]
- Surnoms: Slash, Axel, Ziggy, Micke [Tommy-Lee, Spike, Ozzy, Fuzz]



# REBELLE

*Vous êtes un ou une coriace qui ne se laisse jamais faire. Vos camarades de classe vous craignent ou vous admirent, les professeurs vous détestent et tout le monde vous supplie de changer. Mais ils ne comprennent pas que vous ne vivez pas dans le même monde qu'eux. Quand la vie se retourne contre vous, vous humilie et vous blesse, il n'y a qu'une chose à faire: riposter.*

**COMPÉTENCES CLÉS:** FORCE, FURTIVITÉ, CHARISME

## OBJET FÉTICHE

Choisissez-en un ou créez-en un :

- Un briquet et des cigarettes
- Un couteau
- Un skateboard

## PROBLÈME

Choisissez-en un ou créez-en un :

- Mes parents disent que je ne suis bon/bonne à rien.
- Mon père/ma mère boit énormément.
- Nous sommes pauvres.

## MOTIVATION

Choisissez-en une ou créez-en une :

- Je ferais n'importe quoi pour partir de chez moi.
- Le seul truc qui ne soit pas foireux dans ma vie, c'est mes potes et le temps qu'on passe ensemble.

## FIERTÉ

Choisissez-en une ou créez-en une :

- J'ai secouru un oiseau à l'aile brisée.
- J'ai tenu tête aux professeurs.

## LIEN AVEC LES AUTRES ENFANTS

Choisissez-en un pour chaque autre Enfant ou créez-les :

- Il/elle pense être meilleur(e) que les autres !
- Je ferais tout pour lui/elle.
- Il/elle sait ce que je traverse.

## LIEN AVEC LES PNJ

Choisissez-en deux ou créez-les :

- Je me demande pourquoi le prêtre de Wäsby [Saint-Christopher] a acheté des explosifs, et pourquoi ses habits sont si sales.
- Ils pensent que j'ai rencontré Nille [Mikey] à Väntholmen [Hemenway Park] parce qu'il était



célèbre ou pour lui acheter de la drogue, mais je n'ai jamais eu envie de me droguer et je n'ai rien à faire de sa célébrité. Je l'aime bien, même s'il continue à me raconter comment le propriétaire de NAAB [NAI] a ruiné sa vie et celle de tant d'autres.

- Le professeur Niklas [Neil] est le seul que j'appréciais, mais maintenant il est à l'hôpital et il ne se réveille pas de l'étrange cauchemar dans lequel il est plongé.

## SOCLE

Choisissez-en un ou créez-en un :

- Le concierge de l'école
- Le psychologue de l'école
- Mamie

## NOMS TYPIQUES

Choisissez-en un ou créez-en un :

- Noms de filles: Sussy, Monika, Jenny, Emma [Marylee, Jenna, Stacey, Charlene]
- Noms de garçons: Lenny, Dennis, Benny, Stellan [Ray, Jerry, Troy, Steve]
- Surnoms: Knota, Hajen, Kicki, Nettan, Mange [Knuckles, Ninja, Sharky, Bird-killer]

# SPORTIF

*Vous vous sentez à l'aise dans des vestiaires moites et sur les terrains d'entraînement à peine éclairés dans les ténèbres automnales. Rien n'est plus gratifiant que la sensation d'un tir parfait et la compagnie de vos coéquipiers. Vous espérez que dans la vie tout sera aussi facile.*

**COMPÉTENCES CLÉS:** FORCE, AGILITÉ, RÉSEAU

## OBJET FÉTICHE

Choisissez-en un ou créez-en un :

- Une batte de baseball
- Une crosse de hockey
- Un vélo BMX

## PROBLÈME

Choisissez-en un ou créez-en un :

- Mon frère refuse de sortir de sa chambre depuis l'accident.
- Mon professeur me déteste.
- Je ne lis pas très bien, et ils veulent m'envoyer dans une classe spécialisée.

## MOTIVATION

Choisissez-en une ou créez-en une :

- Je suis toujours partant pour l'aventure.
- Agir comme il se doit.

## FIERTÉ

Choisissez-en une ou créez-en une :

- Mon père est pompier.
- Personne ne me traite de mauviette !

## LIEN AVEC LES AUTRES ENFANTS

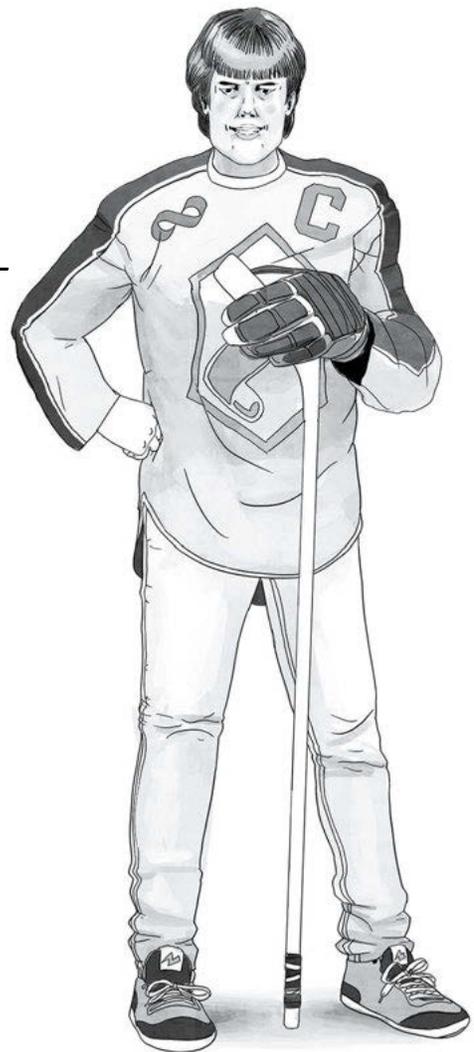
Choisissez-en un pour chaque autre Enfant ou créez-les :

- Je me demande si on peut compter sur lui/elle ?
- Il/elle sait tout !
- Un(e) petit(e) frère/sœur agaçant(e).

## LIEN AVEC LES PNJ

Choisissez-en deux ou créez-les :

- Le nouvel officier de police, Ing-Marie Blankäng [Karen Richards], a loué un bateau pour enquêter sur le lac, mais elle n'a expliqué à personne ce qu'elle cherchait exactement.



- Plusieurs de mes coéquipiers font des rêves étranges.
- Une scientifique nommée Olivia Martinez est venue à un entraînement et a demandé au coach si nous voulions participer à une sorte d'expérience médicale, mais je suis persuadé qu'elle était en train de mentir.

## SOCLE

Choisissez-en un ou créez-en un :

- Papa/maman
- Le coach
- Un(e) grand frère/grande sœur

## NOMS TYPIQUES

Choisissez-en un ou créez-en un :

- Noms de filles : Stina, Lisa, Hanna, Camilla [April, Heather, Kimberly, Tammy]
- Noms de garçons : Hendrick, Kristian, Patrik, Sami [Chad, Brock, Brad, Billy]
- Surnoms : Pucken, Pelle, Mackan, Slangen [Iceman, Butch, Scooter, Sneak]



# STAR DE L'ÉCOLE

*C'est vous qui décidez ce qui est ringard et ce qui est cool à l'école, vous savez qui est amoureux de qui et qui a fait quoi au kiosque samedi soir. Les autres écoutent quand vous parlez, et vous êtes habitué(e) à plaire. Peu importe pourquoi ils vous aiment, tant qu'ils le font.*

**COMPÉTENCES CLÉS:** RÉSEAU, CHARME, CHARISME

## OBJET FÉTICHE

Choisissez-en un ou créez-en un :

- Un paquet de chewing-gum
- Un journal intime avec des secrets juteux
- Une bombe de laque

## PROBLÈME

Choisissez-en un ou créez-en un :

- Ma tante vit au sous-sol, et elle est folle.
- Papa/maman a une liaison.
- Votre rival sait ce que vous essayez de cacher.

## MOTIVATION

Choisissez-en une ou créez-en une :

- C'est un soulagement de fuir le fardeau de la popularité.
- Je déteste les secrets.

## FIERTÉ

Choisissez-en une ou créez-en une :

- Tout le monde m'aime.
- Je sais tout sur tout le monde.

## LIEN AVEC LES AUTRES ENFANTS

Choisissez-en un pour chaque autre Enfant ou créez-les :

- Je sais qu'il/elle m'aime.
- Il/elle est étrange mais je l'aime bien.
- Il/elle peut s'avérer utile.

## LIEN AVEC LES PNJ

Choisissez-en deux ou créez-les :

- Cette nouvelle, Lisa, et les membres du Club des Amis de la Nature, sont effrayants.
- Le concierge de l'école, Per [Jeffrey], a l'air de me détester, mais je sais qu'il cache quelque chose.



- Personne ne le sait, mais l'ancienne star du rock Nille Landgren [Mikey Hayes] vit dans une cabane à Väntholmen [Hemenway Park]. Je lui ai parlé, et il dit qu'il s'est passé une chose horrible sur Färingsö.

## SOCLE

Choisissez-en un ou créez-en un :

- Un(e) grand frère/grande sœur
- Papa/maman
- Un(e) ami(e) célèbre de la famille

## NOMS TYPIQUES

Choisissez-en un ou créez-en un :

- Noms de filles: Johanna, Linnea, Nikolina, Linda-Marie [Shannon, Kelly, Melissa, Tiffany]
- Noms de garçons: Andreas, Martin, Peter, Håkan [John, Jason, Ryan, Sean]
- Surnoms: Krille, Madde, Gabbe, Milla [Baby, The King/Queen, Blue-eyes, Sunny]

## ÂGE

Dans ce jeu, vos personnages ont entre dix et quinze ans. Vous pouvez fixer cet âge librement. Il affecte le niveau de vos attributs et le nombre de points de Chance dont vous disposez, mais aussi la façon dont vous imaginerez l'Enfant et dont vous l'interprétez.

**VOTRE ANNIVERSAIRE :** déterminez librement la date de votre anniversaire.

## ATTRIBUTS

Votre Enfant est défini par quatre attributs qui décrivent ce en quoi vous êtes doué et comment vous pouvez vous sortir d'une Difficulté. Ces attributs sont : **Physique**, **Technique**, **Cœur** et **Intelligence**. Leur niveau varie de 1 à 5, et correspond au nombre de dés que vous lancez lorsque vous tentez de surmonter une Difficulté.

- **PHYSIQUE :** il s'agit de l'aptitude à sauter haut, à courir vite, à savoir se battre, à se faire discret et à escalader.
- **TECHNIQUE :** il s'agit de l'aptitude à comprendre les machines et les robots, à bricoler des appareils électroniques, à ouvrir des portes verrouillées et à construire des choses.
- **CŒUR :** il s'agit de l'aptitude à se faire des amis, à mentir, à connaître les bonnes personnes, à créer une bonne ambiance et à convaincre les autres.
- **INTELLIGENCE :** il s'agit de l'aptitude à trouver des points faibles, à comprendre les gens, les situations et les créatures, à résoudre les énigmes, à comprendre les indices et à avoir la bonne information au bon moment.

**NIVEAUX DE DÉPART :** répartissez un nombre de points égal à votre âge dans les quatre attributs. Vous devez assigner au moins 1 point à chaque attribut, mais pas plus de 5.

**GRANDIR :** lorsque vous fêtez votre anniversaire, vous gagnez 1 point supplémentaire, que vous pouvez assigner à l'attribut que vous voulez tant que vous ne dépassez pas la limite de 5 points.

Lorsque vous fêtez vos seize ans, votre Enfant n'est plus adapté à ce jeu. Il est temps de créer un nouveau personnage.

## POINTS DE CHANCE

Les points de Chance constituent une réserve que vous pouvez utiliser pour surmonter plus facilement une Difficulté, en vous donnant la possibilité de relancer des dés. Ceci est expliqué plus en détail dans le Chapitre 5.

Dans ce jeu, les Enfants les plus jeunes sont plus chanceux que les plus âgés. Vous débutez avec un nombre de points de Chance égal à 15 moins votre âge, et ils sont reconstitués au début de chaque session de jeu. Vous ne pouvez pas stocker de points de Chance d'une session à l'autre et vous ne pouvez jamais disposer de plus de points de Chance que votre capital de départ.

Lorsque vous fêtez votre anniversaire votre maximum de points de Chance est définitivement réduit de -1.

## COMPÉTENCES

Trois compétences sont liées à chaque attribut, et représentent des domaines où les Enfants sont particulièrement doués. Le niveau d'une compétence varie de 1 à 5, et représente le nombre de dés que vous pouvez ajouter à votre jet lorsque vous tentez de surmonter une Difficulté, en plus des dés de votre attribut. Au début du jeu, vous répartissez 10 points entre toutes vos compétences. Vous pouvez attribuer aux *compétences clés* de votre Stéréotype jusqu'à 3 points, alors que les autres ne peuvent débiter au maximum qu'au niveau 1.

### PHYSIQUE

- **FURTIVITÉ** est la capacité de se cacher et de se faulxer.
- **FORCE** est la capacité de porter des choses lourdes, de se battre et de supporter physiquement les situations stressantes.
- **AGILITÉ** est la capacité de grimper haut, de tenir en équilibre et de courir vite.

### CHOISIR VOTRE ÂGE

Comme vous l'avez constaté, les personnages plus âgés disposent d'attributs de plus haut niveau mais de moins de points de Chance. Des attributs plus élevés signifient que vous serez toujours meilleur pour certaines actions spécifiques, alors que davantage de points de Chance vous rendent plus polyvalent.



## TECHNIQUE

- **BRICOLAGE** est la capacité de construire et de manipuler les engins et les objets mécaniques.
- **PROGRAMMATION** est la capacité de créer et de manipuler des programmes informatiques et des appareils électroniques.
- **ANALYSE** est la capacité de comprendre le fonctionnement des machines et des appareils technologiques.

## CŒUR

- **RÉSEAU** est la capacité de connaître la bonne personne.
- **CHARME** est la capacité de séduire, de mentir, de se lier d'amitié et de manipuler les autres.
- **CHARISME** est la capacité de faire en sorte que les autres coopèrent efficacement, de les soutenir lorsqu'ils sont effrayés, tristes ou déboussolés.

## INTELLIGENCE

- **DÉCOUVERTE** est la capacité de trouver des objets cachés et de comprendre des indices.
- **COMPRÉHENSION** est la capacité d'avoir la bonne information ou de la trouver à la bibliothèque.
- **EMPATHIE** est la capacité de comprendre ce que ressent une personne, un animal ou n'importe quel être conscient, et de trouver son point faible.

## OBJETS

Certains objets sont particulièrement utiles pour surmonter une Difficulté. Ils peuvent vous donner un bonus pour un jet de dés, de l'ordre d'un à trois dés supplémentaires.

Pour utiliser le bonus d'un Objet, l'usage que vous allez en faire dans cette situation doit sembler évident. Par exemple un skateboard donne un bonus d'**AGILITÉ** lorsque vous tentez d'échapper à un voyou dans la rue, mais pas pour grimper à un arbre. Le meneur de jeu doit refuser les tentatives déraisonnables lors de l'utilisation d'Objets.

### OBJET FÉTICHE

Vous commencez la partie avec un Objet fétiche, qui fonctionne comme les autres Objets, mais qui est particulièrement lié à vous.

Cet Objet vous procure deux dés bonus dans une situation où il peut être utilisé pour surmonter une Difficulté. Un Objet fétiche ne disparaît pas et ne se brise pas, quoi qu'il arrive, à moins que vous ne le vouliez. S'il est perdu ou volé, vous le retrouverez avant la



fin du Mystère. Un Objet fétiche ne peut pas être utilisé par d'autres Enfants (s'ils l'utilisent néanmoins, ils ne bénéficient pas du bonus qu'il octroie).

### OBTENIR DE NOUVEAUX OBJETS

Vous pouvez trouver ou construire des choses, ou dresser des Créatures, pour en faire de nouveaux Objets que vous utiliserez durant un Mystère. Le MJ leur octroie un bonus de +1 à +3, selon l'estimation de leur puissance. Parfois, des Objets qui peuvent être découverts sont décrits dans le Mystère.

### PERDRE DES OBJETS

Entre deux Mystères, tous les Objets sont perdus, à l'exception de l'Objet fétiche. Les inventions sont détruites, les animaux domestiques s'enfuient ou meurent, et la police capture les robots fugitifs. Si vous souhaitez conserver un Objet durablement, vous pouvez choisir de remplacer votre Objet fétiche. Le nouvel objet donnera désormais un bonus de +2, quel que soit le bonus qu'il octroyait précédemment.

Si vous jouez dans un Environnement Mystérieux (cf. Chapitre 7), le MJ décide si les Objets sont perdus à la fin de chaque session de jeu ou lors d'occasions spéciales qui marquent la transition entre une partie de l'histoire et une autre.

## PROBLÈME

Tous les Enfants ont un Problème, qui fait partie de leur Vie quotidienne, quelque chose qui les préoccupe. Vous pouvez choisir de parler de votre Problème aux autres Enfants ou de le garder pour vous, mais dans tous les cas le MJ l'utilisera à un moment ou à un autre pour vous mettre en Difficulté. Si vous remédiez au Problème, vous devrez en déterminer un nouveau avant le prochain Mystère.

Vous devrez choisir un Problème que vous êtes susceptible de devoir surmonter durant les Mystères. Il s'agit d'une indication pour le meneur de jeu, afin qu'il sache à quel type de Difficulté il pourra vous confronter.

## MOTIVATION

Votre Motivation est la raison pour laquelle vous vous exposez avec vos amis aux situations difficiles et dangereuses qui permettent de résoudre des Mystères. Elle vous aide à comprendre votre Enfant, et rend plus facile le commencement d'une nouvelle aventure : quoi qu'il arrive, les Enfants voudront y prendre part. Vous pouvez changer votre Motivation entre deux Mystères.

## FIERTÉ

Tous les Enfants ont une Fierté, quelque chose qui leur permet de se sentir forts, importants ou utiles. Elle peut être connue du groupe ou rester secrète. Le MJ pourra utiliser la Fierté pour vous mettre en Difficulté, en mettant en scène des situations qui l'accroissent ou la menacent. Par exemple, un camarade de classe peut s'avérer être meilleur que vous à l'école, votre père peut perdre son emploi de pompier, ou un animal que vous aimez peut être martyrisé.

La Fierté est aussi un outil pour comprendre et jouer votre Enfant. Problème et Fierté peuvent interagir : la Fierté peut devenir un Problème, ou l'inverse, mais ces deux aspects peuvent également demeurer tout à fait distincts. Vous pouvez changer votre Fierté entre deux Mystères.

Une fois par Mystère, vous pouvez vous servir de votre Fierté pour obtenir une réussite automatique sur un jet de dés. Vous pouvez le faire après avoir lancé les dés et avoir échoué, ou après un jet réussi afin d'obtenir une réussite supplémentaire (cf. Chapitre 5). Vous devez expliquer de quelle façon votre Fierté vous aide dans la situation en cours. Si le Mystère nécessite plusieurs sessions de jeu, ou si le groupe joue dans un Environnement Mystérieux, la Fierté peut être utilisée une fois par session.

### EXEMPLE

**MJ (meneur de jeu) :** *Le trou est sombre et humide, et vous entendez quelque chose résonner dans le fond. Lorsque vous vous penchez, vous devinez qu'il s'agit d'un rire. Un rire mécanique et dément. Que faites-vous ?*

**Joueur 1 (Olle) :** *Je recule. « Je pense qu'on peut trouver un autre chemin. »*

**Joueur 2 (Anita) :** *« Pas question. » Je soutiens ton regard avec fermeté, mais je suis vraiment effrayée. « Nous sommes venus jusqu'ici, et nous sommes venus pour arrêter cette chose. » Je me faufile lentement dans le trou, en*



*essayant de me déplacer le plus discrètement possible.*

**MJ :** *Fais un test de Furtivité.*

**Joueur 2 :** *Échec, mais je me sers de ma Fierté, « Rien ne me fait peur », alors j'y vais quand même !*

## LIENS

Vous devez définir les Liens qui vous unissent aux autres Enfants du groupe, c'est la meilleure chose à faire pour pouvoir travailler ensemble. Si un des Enfants a le Lien « Grande sœur » avec un autre Enfant, les deux joueurs doivent s'accorder sur le fait qu'ils sont de la même famille. Les Enfants ne doivent pas être ennemis, mais il est amusant qu'il existe certaines tensions dans le groupe : amour, jalousie ou méfiance par exemple. Les Liens peuvent changer entre deux Mystères, selon l'évolution des événements.

Vous devez également choisir deux Liens avec les PNJ (personnages non joueurs). Les PNJ sont décrits dans l'Environnement Mystérieux (cf. Chapitre 7). Si vous souhaitez écrire vos propres Liens avec des PNJ, vous devez le faire en concertation avec le meneur de jeu, afin qu'ils soient facilement reliés aux Lieux de





l'Environnement Mystérieux. Les Liens avec les PNJ sont censés être des passerelles entre les Enfants et les événements étranges qui surviennent lors de la partie.

Si le groupe a décidé de jouer un Mystère scénarisé plutôt que d'évoluer dans un Environnement Mystérieux, le meneur de jeu peut laisser les joueurs créer leurs Liens avec les PNJ en fonction de leur Vie quotidienne plutôt que des Lieux. Il est toujours possible de laisser les Enfants avoir des Liens avec les PNJ reliés à la fois à des Lieux et à leur Vie quotidienne.

## SOCLE

Tous les Enfants ont un Socle, une personne vers qui se tourner pour trouver du soutien, du réconfort ou se sentir en sécurité. Cela peut être un ami, un parent, un professeur ou un voisin, mais jamais un autre Enfant.

Si vous êtes sous l'effet d'un ou plusieurs États (voir ci-après), vous pouvez jouer une scène avec votre Socle pour vous débarrasser de tous ces États. Vous devez laisser le Socle prendre soin de vous, ce qui passe forcément par une proximité physique ou psychologique entre vous deux. Le MJ n'est pas autorisé à vous mettre en Difficulté durant l'une de ces scènes, mais si vous vous mettez vous-même en difficulté, vous ne soignez aucun État.

### RELATIONS TYPIQUES AVEC DES PNJ LIÉS À LA VIE QUOTIDIENNE

- Tim veut me casser la figure.
- Ulla ne me fait pas assez confiance pour partager ses secrets.
- Mattias me harcèle.
- Greta est la pique-assiette de notre maison.
- Lisa fait tout pour me compliquer la vie.
- Tout ce que je fais est naze aux yeux de Tina.
- Marie était une amie fidèle mais elle m'a trahi.
- Je prendrai ma revanche sur Mimmi.
- Anna a pris ma virginité.
- J'admire Patrik, mais lui m'ignore.



## EXEMPLE

*Le MJ: Est-ce que quelqu'un veut jouer une scène ?*

*Joueur 1 (Olle): J'ai besoin de me débarrasser de mes États.*

*Le MJ: Cool, que fais-tu ?*

*Joueur 1: Mon Socle est mon père, alors je me mets à sa recherche.*

*Le MJ: Que faites-vous habituellement pour passer un moment ensemble ?*

*Joueur 1: Du sport.*

*Le MJ: Quels sont tes États ?*

*Joueur 1: Contrarié et Effrayé.*

*Le MJ: Ok, ton père regarde un match à la télévision quand tu le rejoins. Il est avachi, avec une bière à la main et un air concentré sur le visage. Il hoche la tête à ton arrivée, sans quitter l'écran du regard. « Salut fiston ! »*

*Joueur 1: « Salut. » Je m'installe à côté de lui, tout près.*

*Le MJ: Qu'est-ce qui pourrait lui faire comprendre que tu es Contrarié et Effrayé ?*

*Joueur 1: Probablement ma posture.*

*Le MJ: Il éteint la télé et te regarde.*

*« Qu'est-ce qui ne va pas ? »*

## ÉTATS

Les Enfants ne peuvent pas mourir, mais ils peuvent être affectés par des États. Lorsque vous essayez de surmonter une Difficulté mais que vous échouez, ou si vous forcez un jet de dés (cf. Chapitre 5), vous pouvez être victime d'un État. Il existe cinq États, et les quatre premiers sont modérés: Contrarié, Effrayé, Épuisé et Blessé. L'interprétation exacte de chaque État peut varier et nécessiter d'être adaptée à la situation présente.

Vous décidez quel État est pertinent, et vous appliquez un malus de -1 à tous vos jets de dés jusqu'au retour à la normale (vous lancez donc un dé de moins). Les États sont cumulatifs, deux États donnent un malus de -2 à vos jets de dés, et si vous devez souffrir d'un nouvel État alors que vous êtes déjà affecté par les quatre modérés, vous êtes Brisé.

Être Brisé est la pire chose qui puisse vous arriver, vous êtes psychologiquement ou physiquement blessé, et vous raterez automatiquement tous vos jets de dés jusqu'aux soins.

État	Modificateur
Contrarié	-1
Effrayé	-1
Épuisé	-1
Blessé	-1
Brisé	Échec automatique

Les États indiquent comment interpréter votre Enfant. Vous décidez à quel point ils impactent votre manière de jouer les scènes, mais vous n'êtes pas forcé de les mettre en scène si vous ne le souhaitez pas. Le MJ peut vous aider en vous posant des questions: comment te sens-tu? De quelle manière es-tu Contrarié?

## EXPÉRIENCE

À la fin de chaque session, le MJ distribuera des points d'expérience (XP) aux Enfants, qui peuvent les utiliser pour augmenter les compétences. Augmenter de 1 point le niveau d'une compétence coûte 5 XP, et le niveau maximal d'une compétence est 5. L'utilisation des XP est détaillée dans le Chapitre 6.

## NOM

Donnez un Nom à votre Enfant, choisi parmi les suggestions du Stéréotype ou selon vos préférences.

## DESCRIPTION

Écrivez quelques lignes décrivant ce à quoi ressemble votre Enfant, ce qui fait de lui un individu unique. Vous devriez également noter tout ce qui vous paraît utile pour vous aider à interpréter l'Enfant durant la partie, comme sa façon de parler et de se déplacer, le genre de vêtements qu'il porte, etc.

## CHANSON FAVORITE

Choisissez votre chanson préférée des années 80. Essayez d'opter pour un titre qui en dit long sur le type d'Enfant que vous êtes, et que vous pourriez utiliser comme « thème musical » lors d'une partie durant des moments appropriés. Le choix de votre chanson favorite n'a pas d'effet en termes de jeu.





## REPAIRE

Les Enfants ont un Repaire commun, où ils peuvent se réfugier en toute sécurité. Tous les joueurs doivent se mettre d'accord sur la nature de leur Repaire et sa localisation, et ils partagent tous le même Repaire. Le MJ ne laissera pas les PNJ trouver le Repaire sans que les Enfants ne le révèlent. Il ne peut pas non plus vous y mettre en Difficulté, mais vous pouvez le faire vous-même, par exemple en vous y disputant avec un autre Enfant.

Vous pouvez soigner vos États dans un Repaire de la même façon qu'aux côtés de votre Socle. Cela requiert que deux Enfants ou plus soient présents, et soient physiquement ou psychologiquement proches, par exemple en se prenant dans leurs bras, en partageant des secrets ou en se réconfortant. Si les Enfants se mettent eux-mêmes en Difficulté, ils ne se soignent d'aucun État.

## QUESTIONS

Une fois que tous les joueurs ont créé un Enfant, mais avant le début de la partie, le meneur de jeu vous posera un certain nombre de questions. Vous devrez y répondre le plus honnêtement possible, et du point de vue de votre Enfant.

Le MJ choisit de quatre à six questions individuelles dans la liste correspondante, en les posant l'une après l'autre aux différents Enfants, puis deux à trois questions au groupe dans la liste correspondante. Il doit s'assurer que tous les joueurs répondent aux questions et soient équitablement impliqués.

### QUESTIONS INDIVIDUELLES

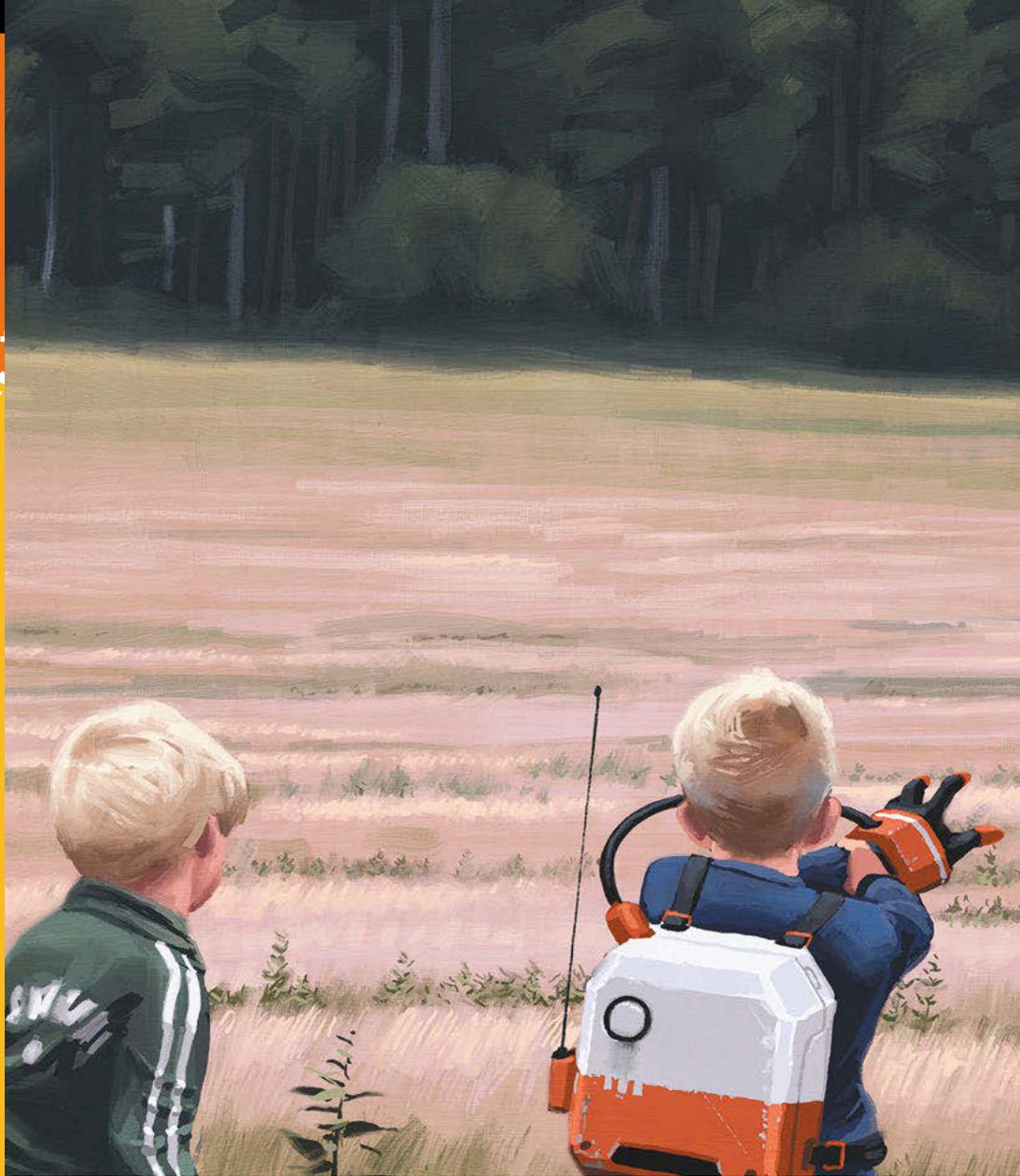
- De quelle manière ton Problème s'est-il aggravé ces derniers temps ?
- Quelle est la profession de tes parents ?
- Que penses-tu de l'école ?
- Quel est ton plat préféré ?
- As-tu des frères et sœurs ?
- À quoi ressemble ta chambre ?
- À quoi rêves-tu la nuit ?
- Qu'est-ce qui te met en colère ?
- Que veux-tu faire quand tu seras grand ?
- Que penses-tu du sport ?
- Que connais-tu des robots ?
- Quel est l'endroit le plus éloigné de ta ville où tu sois déjà allé ?
- En quoi es-tu affecté par ta Fierté ?

### QUESTIONS AU GROUPE

- Qui est le plus bavard dans le groupe ?
- Quand vous êtes-vous rencontrés ?
- Qu'est-ce qui vous fait rire ?
- Quels sont vos secrets ?
- Qui vous déteste ?
- Qui veut faire partie de la bande ?
- Pour quoi vous battez-vous ?
- Duquel d'entre vous se moque-t-on le plus ?
- Qui est le chef ?
- Qui est amoureux de qui ?
- Qu'est-ce qui vous démarque des autres enfants ?
- De quoi discutez-vous ?
- Qu'avez-vous envie de faire ?



SUBIR DES ÉTATS	66
LE JET DE DÉS	66
OBJETS ET FIERTÉ	67
CHANCE	67
RÉALISER L'IMPOSSIBLE	67
RÉPONDRE AUX QUESTIONS	68
GAGNER DES EFFETS	68
PERSONNAGES NON JOUEURS	68
ÉCHEC AUX DÉS	69
FORCER UN JET DE DÉS	69
L'ENTRAIDE	70
ENFANT CONTRE ENFANT	70
DIFFICULTÉ ÉTENDUE	70
LES COMPÉTENCES	72
FURTIVITÉ	72
FORCE	72
AGILITÉ	72
BRICOLAGE	72
PROGRAMMATION	73
ANALYSE	73
RÉSEAU	73
CHARME	74
CHARISME	74
DÉCOUVERTE	75
COMPRÉHENSION	75
EMPATHIE	75



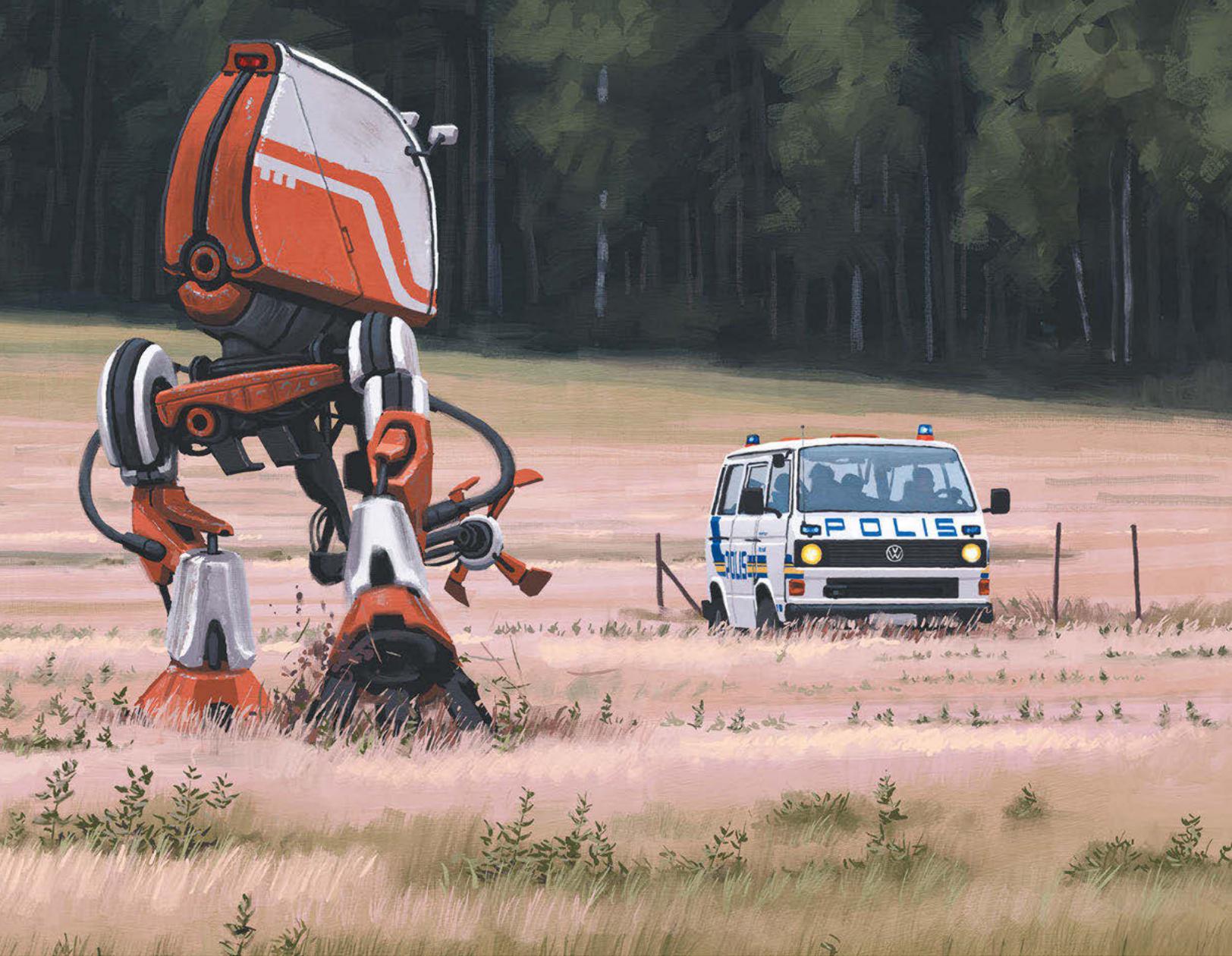
# DIFFICULTÉ

« Foxhound demande l'autorisation de rentrer à la ba... »

Je fus interrompu par un brusque craquement de brindilles derrière le robot. Terrifiés, nous regardâmes celui-ci se retourner à une vitesse ahurissante, puis traverser entièrement la clairière en une seconde, telle une araignée rapide comme l'éclair. Le faisan effrayé s'envola depuis les buissons, gloussant de peur et évitant de justesse la pince robotique qui claqua dans l'air derrière sa queue. Lo me regarda, apeuré, et souffla: « Requête accordée, retour à la base, terminé. » Puis nous courûmes.



RIKSENERGI



La Difficulté est un élément qui empêche les Enfants d'agir, qu'il s'agisse d'un événement négatif sur le point de se produire, ou d'une situation tendue potentiellement dangereuse. C'est le travail du meneur de jeu de créer des Difficultés, mais les Enfants peuvent aussi se mettre eux-mêmes en Difficulté. Les Difficultés sont intégrées à la conversation entre joueurs et MJ, ce dernier les décrivant sous forme de créatures ou de personnages qui agissent d'une certaine façon, ou bien encore d'événements qui surviennent. Le MJ vous demande de quelle manière vous réagissez, et vous pouvez alors essayer de vous sortir du pétrin d'une façon ou d'une autre, ou au contraire l'ignorer et laisser la situation suivre son cours.

#### EXEMPLE

*Le MJ: Vous vous faufilez dans l'école par la porte entrouverte. Tout est calme, et le seul éclairage provient de la lune à la fenêtre.*

*Joueur 1 (Olle): J'avance lentement dans les couloirs jusqu'au bureau du proviseur.*

*Le MJ: Au niveau de la classe de chimie, tu entends des pas après l'angle du couloir.*

*Quelqu'un arrive et te verra dans quelques secondes. Que fais-tu?*

*Joueur 1: Mince!*



RIKSENERGI



## DIFFICULTÉS TYPIQUES

- Quelqu'un se tient à l'entrée et vous verra si vous essayez de passer.
- Une des brutes vous jette une bouteille dessus.
- Le chien du vieillard est attaché à l'arbre avec une chaîne; il semble malade et a l'écume aux babines.
- Maman ne veut pas vous laisser sortir ce soir.
- Vos parents recommencent à se disputer.
- La voiture vous laisse à la pointe sud de l'île; il vous reste un long chemin à parcourir au milieu de la nuit jusqu'à votre maison.
- Vos camarades de classe ne vous croient pas.
- Il vous regarde comme s'il vous voyait pour la première fois. Maintenant vous avez une chance de lui dire ce que vous ressentez vraiment pour lui.
- Le robot vous attaque avec sa pince.
- Le portail s'ouvre dans un rugissement assourdissant, et tout le monde dans la pièce est aspiré dans sa direction, y compris vous.

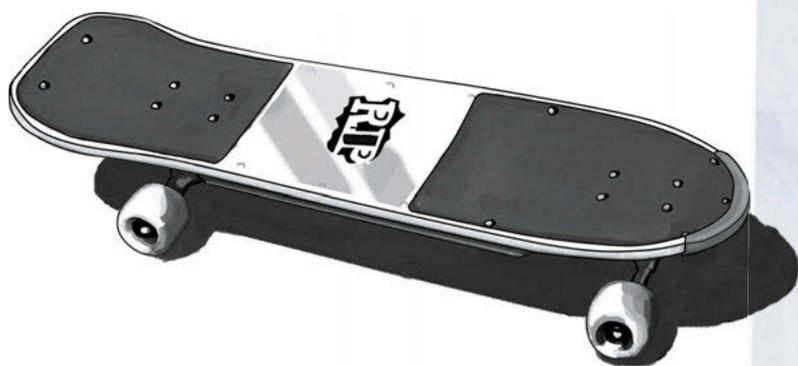
## SUBIR DES ÉTATS

Parfois le MJ vous annoncera que vous subissez un État (cf. Chapitre 4) si vous ne parvenez pas à surmonter la Difficulté. Cela peut arriver uniquement lorsqu'il est évident que vous allez être malmené d'une façon ou d'une autre. Si vous subissiez déjà un État à ce moment-là, vous devez alors en choisir un autre qui vous affectera lui aussi.

## LE JET DE DÉS (OU « TEST »)

Vous décrivez comment vous tentez de surmonter la Difficulté, et quelle action vous essayez d'accomplir. Le MJ est susceptible de vous demander des détails s'il juge que la situation manque de clarté, ou peut vous demander de changer d'idée si vous tentez quelque chose d'irréaliste.

Saisissez un nombre de dés égal au niveau de l'attribut utilisé pour l'action, puis ajoutez un nombre de dés égal au niveau de la compétence correspondante. Si aucune compétence n'est pertinente dans cette situation, ne lancez que le nombre de dés correspondant à



l'attribut. Chaque résultat de « 6 » est une réussite. Dans la plupart des cas, une seule réussite est nécessaire pour surmonter une Difficulté.

## OBJETS ET FIERTÉ

Vous pouvez utiliser votre Objet fétiche lors d'un jet de dés, si besoin est (en cas de doute, le MJ a le dernier mot). Il vous accorde un bonus de +2 (deux dés supplémentaires) pour le jet.

Vous pouvez également utiliser votre Fierté, une fois par Mystère. Elle vous accorde une réussite automatique. La Fierté peut être utilisée après un jet de dés raté, ou bien après un jet réussi, afin de bénéficier d'une réussite supplémentaire (et donc d'un « effet bonus », voir plus bas).

### EXEMPLE

*Le MJ: Au fond du trou repose une tablette de pierre couverte d'étranges caractères et de silhouettes.*

*Joueur 3 (Dennis): Je la ramasse. Est-ce que je comprends ce qu'elle veut dire ?*

*Le MJ: Pas sans l'étudier à la bibliothèque.*

*Joueur 3: Ok, je la mets dans mon sac à dos et je fonce à vélo vers la bibliothèque scolaire. Un peu plus tard, je m'assois à une table pleine de livres.*

*Le MJ: Fais un test de **COMPRÉHENSION**.*

*Joueur 3: J'ai 4 en **INTELLIGENCE** et 3 en **COMPRÉHENSION**, soit un total de sept dés. (Jet de dés.) J'ai obtenu un six, c'est une réussite!*

*Le MJ: En ouvrant le livre d'égyptologie, tu réalises que ce sont des hiéroglyphes.*

*La tablette a dû voyager à travers une sorte de portail temporel. Elle parle d'un monstre à la peau dure et luisante, aux longues mains à deux doigts qui peuvent facilement soulever un adulte.*

*Joueur 3: Est-ce que j'en comprends le sens ?*

*Le MJ: Pas plus que ce que tu viens déjà de découvrir.*

## DIFFICULTÉS TYPIQUES POUVANT ENTRAÎNER UN ÉTAT

- Votre grand frère essaye de se battre avec vous devant vos camarades de classe. Vous risquez d'être Contrarié.
- La voiture commence à virer de gauche à droite. Si vous avez un accident, vous serez tous Blessés.
- Les deux robots militaires dirigent leurs projecteurs dans votre direction. S'ils vous trouvent, vous serez Effrayé.
- Vous êtes coincés sur l'île. Si vous ne trouvez pas une manière de vous échapper, vous allez vous Épuiser.
- Le bruit en provenance de l'étrange portail ne ressemble à rien de connu sur Terre. Si vous continuez à l'écouter, vous serez Effrayé.



## CHANCE

Vous pouvez dépenser 1 point de Chance après un jet de dés raté. Il vous permet de relancer les dés ayant échoué à faire un « 6 », sans avoir besoin de forcer (cf. « Forcer un lancer de dés » plus loin). Vous ne pouvez pas revenir en arrière si le résultat ne vous convient pas, et vous ne pouvez dépenser plus de 1 seul point de Chance par jet de dés. Votre nombre de points de Chance maximal est égal à 15 moins votre âge. Ils sont reconstitués après chaque session de jeu, et vous ne pouvez pas stocker les points de Chance inutilisés jusqu'à la prochaine partie.

## RÉALISER L'IMPOSSIBLE

En de rares occasions, plus d'une réussite sera nécessaire pour surmonter une Difficulté. Ce sera le cas lorsque vous tenterez quelque chose de presque impossible, comme convaincre votre mère de vous laisser sortir alors que le jardin est envahi de robots fous, ou sauter depuis un pont sur une voiture passant à vive allure. Ce genre d'action nécessite deux ou trois réussites, mais le MJ ne pourra l'exiger que dans les cas les plus extrêmes.

## NI TOURS NI INITIATIVE

Dans de nombreux jeux de rôle, les conflits et les combats sont divisés en segments d'actions résolus les uns après les autres. Ce n'est pas le cas dans *Tales from the Loop*. À la place, chaque action ou intention est résolue par un unique jet de dés. Ce qui ne veut pas dire qu'il ne peut y avoir qu'un seul jet de dés au cours d'un conflit entier, mais laissez la discussion décider des événements et de l'issue la plus sensée. N'oubliez ni de décrire les actions avant de lancer les dés, ni qu'à la fin c'est le meneur de jeu qui a le dernier mot sur le déroulement le plus plausible.



Difficulté	Réussites requises
Difficile (Normal)	1
Très difficile	2
Presque impossible	3

## RÉPONDRE AUX QUESTIONS

Certaines compétences vous permettent de poser des questions au MJ, qui doit y répondre avec une totale franchise et avec le plus de détails possible. Vous avez surmonté une Difficulté, il n'est pas question d'être vague ou de se contenter de demi-réponses.

### EXEMPLE

**Joueur 1 (Olle):** « Papa, est-ce que tu trompes maman? »

**Le MJ:** « Comment oses-tu poser une telle question, bien sûr que non! Va dans ta chambre! Plus un mot à ce sujet. » Il semble très en colère.

**Joueur 1:** J'essaye de déterminer s'il ment.

**Le MJ:** Test d'**EMPATHIE**.

**Joueur 1:** Réussi. Voyons... Je veux savoir s'il ment, et comprendre ce qu'il ressent.

**Le MJ:** Oh, il ment complètement. Il est en colère, mais aussi honteux, et tu réalises soudain qu'il a très, très peur.

## GAGNER DES EFFETS

Si vous obtenez plus de réussites que demandé, les réussites en surplus peuvent être utilisées pour « gagner » des effets bonus. Différents effets sont décrits pour chaque compétence, mais le même effet peut être acheté plusieurs fois. Le MJ décide quels effets, le cas échéant, sont appropriés dans une situation donnée. S'il n'y a pas de risque de dommage collatéral, vous ne pouvez pas choisir « Vous évitez les dommages collatéraux », par exemple.

Vous n'avez pas besoin d'acheter des effets pour accomplir votre objectif. Ils sont une façon d'obtenir encore plus que ce que vous espériez.

### EXEMPLE

**Joueur 2 (Anita):** Je fais un test de **FORCE** pour jeter mon frère à terre. Trois six! Est-ce que je peux acheter des effets?

**Le MJ:** Bien sûr.

**Joueur 2:** Je peux acheter deux effets, voyons voir... Il est humilié, et je n'aurai pas besoin de relancer les dés pour une Difficulté identique.

**Le MJ:** Ok, mais souviens-toi qu'il s'agit strictement de la même Difficulté; s'il t'attaque devant d'autres personnes tu devras lancer les dés normalement. Maintenant dis-moi comment tu l'as battu et humilié!

## PERSONNAGES NON JOUEURS

Le meneur de jeu ne lance jamais les dés pour les PNJ: quand ils essayent de surmonter une Difficulté, le MJ décide s'ils réussissent ou échouent. Si leurs actions provoquent une Difficulté, les Enfants doivent essayer de l'éviter ou de la surmonter.

Lorsqu'un PNJ vous aide, le MJ décide si cela vous octroie un, deux ou trois dés supplémentaires. Ceci n'arrive qu'en de rares occasions, les Enfants ne pouvant généralement compter que sur eux-mêmes.



## PNJ SPÉCIAUX

Certains PNJ sont des adversaires particulièrement coriaces. Ils disposent d'un ou de plusieurs *attributs spéciaux*, avec un niveau de 2 ou 3. Il est ardu de se sortir des Difficultés provoquées par un attribut spécial : pour les surmonter, vous devez obtenir un nombre de réussites égal au niveau de l'attribut. Le MJ décide si l'attribut spécial doit s'appliquer à un jet de dés.

### EXEMPLE

*Une étrange tempête sous-marine dotée de l'attribut **COURANTS SAUVAGES 2** signifie que les Enfants tentant de traverser à la nage doivent obtenir deux réussites sur un test d'**AGILITÉ**. Des Enfants qui veulent combattre ou fuir un rapace doté de **BÊTE FÉROCE 3** doivent obtenir trois réussites. Par contre s'ils essayent de s'enfuir ou de le combattre autrement que par un moyen physique, une seule réussite est nécessaire.*

## ÉCHEC AUX DÉS

Si vous n'obtenez aucune réussite ou pas assez, votre action échoue. Échouer à surmonter une Difficulté ne signifie pas que rien ne se passe, car d'une façon ou d'une autre la situation change, probablement pour le pire. Le MJ décide des conséquences : vous pouvez vous retrouver face à une nouvelle Difficulté, devoir souffrir d'un État, ou subir une Complication (voir encadré correspondant). Quelques exemples :

- Vous êtes capturé ou emprisonné.
- Le robot que vous avez construit devient agressif.
- Vos parents sont fâchés et vous imposent un couvre-feu.
- Une machine temporelle vous envoie des milliers d'années dans le passé à la place du futur.

## FORCER UN JET DE DÉS

Lorsque vous échouez à un jet de dés, vous pouvez immédiatement choisir de réessayer, en repoussant les limites de vos capacités physiques et mentales.

Ceci est appelé « forcer le jet » et ne peut être réalisé qu'une fois, immédiatement après l'échec. Vous devez décrire ce que vous faites pour vous surpasser. Vous pouvez aussi forcer un jet réussi afin d'être capable d'acheter des effets.

## COMPLICATIONS

Un échec lors d'un test ne doit pas vous mettre dans une impasse. Vous continuez à progresser dans le Mystère même en cas d'échec aux dés, mais le meneur de jeu utilise alors des Complications. Subir une Complication après un jet de dés raté signifie que vous avez réussi l'essentiel de l'action, mais que quelque chose a mal tourné, au choix du MJ. Le mot *mais* se révélera souvent utile pour décrire de telles circonstances.

Les Complications peuvent vous amener à une nouvelle Difficulté, risquer de provoquer une autre Difficulté, vous fournir un indice partiel (vous obligeant à enquêter davantage), ou vous obliger à changer vos plans.

Exemples :

- Vous escaladez la clôture de la déchetterie, mais le chien de garde vous entend.
- Alors que vous ramez pour traverser le lac, le propriétaire de la barque se rue vers vous depuis le parking.
- Vous attrapez le carnet du scientifique et vous vous mettez à courir, mais il se déchire en deux.



Lorsque vous forcez un jet, vous devez d'abord subir un État. Choisissez celui qui vous semble le plus adapté à la situation. Puis vous relancez tous les dés qui n'ont pas donné un « 6 ». Si la relance est un succès, le MJ décrit ce qui se passe. Si la relance est toujours un échec, vous ne pouvez plus forcer le jet (mais vous pouvez utiliser 1 point de Chance ou votre Fierté).

Si la Difficulté vous mettait sous la menace d'un État, vous subissez donc un second État si vous échouez après avoir forcé un jet. Vous pouvez forcer un jet avant ou après avoir utilisé 1 point de Chance.

## EXEMPLE

**Joueur 2 (Anita):** Je la regarde dans les yeux et j'essaye d'avoir l'air triste. « S'il te plaît maman, si tu ne nous y conduis pas, on va louper la fête. »

**Le MJ:** Test de **CHARME**.

**Joueur 2:** Zut, raté.

**Le MJ:** Elle prend un air sévère et semble sur le point de dire quelque chose, est-ce que tu forces ton lancer ?

**Joueur 2:** Oui, bien sûr. Je regarde ailleurs et je dis d'une voix chevrotante, « Si papa était encore en vie il l'aurait fait. »

**Le MJ:** Quel État choisit-tu ?

**Joueur 2:** Je peux me sentir vraiment Contrariée.

**Le MJ:** Ok, relance tous les dés.

**Joueur 2:** Aucune réussite, encore une fois.

**Le MJ:** Elle ne dit rien, elle se contente de te regarder.

**Joueur 2:** Je commence à réellement pleurer, honteuse, et je vais dans ma chambre. Je me sens très mal.

Nombre de dés	Chances de réussite	Jet forcé
1	17 %	29 %
2	31 %	50 %
3	42 %	64 %
4	52 %	74 %
5	60 %	81 %
6	67 %	87 %
7	72 %	90 %
8	77 %	93 %
9	81 %	95 %
10	84 %	96 %

## L'ENTRAIDE

Un Enfant peut en aider un autre à surmonter une Difficulté tant que cela reste plausible dans la situation. Pour aider, décrivez ce que vous faites, et votre ami obtiendra alors un dé supplémentaire à lancer. Un Enfant ne peut obtenir l'aide de plus d'un ami pour chaque jet de dés. Le MJ a le dernier mot pour décider si l'aide est possible ou non.

Lorsque vous aidez quelqu'un, vous êtes lié au résultat du jet de dés. S'il échoue, vous subissez les

mêmes effets que l'Enfant qui a lancé les dés. La plupart du temps, tous les Enfants doivent surmonter la même Difficulté au même moment : vous devez rentrer chez vous à travers le blizzard, ou éviter le proviseur. Dans ce genre de situations, vous ne pouvez pas vous aider mutuellement, mais vous pouvez, le cas échéant, utiliser les réussites supplémentaires pour obtenir des effets bonus (voir plus bas).

## ENFANT CONTRE ENFANT

Lorsque deux Enfants se battent entre eux, marchandant, se cachent l'un de l'autre, ou séduisent la même personne, ils doivent décrire tous les deux ce qu'ils font et réaliser leur jet de dés respectif simultanément. Celui qui obtient le plus de réussites gagne et peut raconter la suite des événements.

Les deux peuvent forcer leur jet. S'ils obtiennent le même nombre de réussites après avoir forcé, ils peuvent gagner des réussites supplémentaires en subissant un État, au prix d'une réussite par État. Vous pouvez aller jusqu'à être Brisé pour gagner, si vous le souhaitez. Mais s'il n'y a toujours pas de vainqueur, un événement survient qui interrompt la situation en cours : l'arrivée d'un parent, la pluie qui se met à tomber ou la fin de la récréation.

## DIFFICULTÉ ÉTENDUE

Parfois, lors d'un moment crucial du Mystère, la Difficulté peut atteindre une telle intensité que les Enfants sont obligés de travailler ensemble en élaborant un plan pour la surmonter – un simple jet de dés ne suffirait pas à les tirer de ce pétrin. Chaque Enfant aura son rôle à jouer dans la réussite ou l'échec final du plan. Ceci est nommé la Difficulté étendue.

### 1. LES ENJEUX

Le MJ annonce quels sont les enjeux, ce qui arrivera en cas d'échec.

### 2. LE NIVEAU DE MENACE

Le MJ annonce quel est le nombre total de réussites que les Enfants doivent obtenir afin de surmonter la Difficulté étendue. Un niveau de Menace est considéré comme normal s'il est égal au double du nombre d'Enfants, comme élevé s'il est égal au triple et comme presque impossible s'il est égal au quadruple.

N'utilisez pas les attributs spéciaux des PNJ pour une Difficulté étendue (voir ci-avant), ils sont inclus dans le niveau de Menace.





### 3. ÉLABORER LE PLAN

Les Enfants décident ce qu'ils vont faire en déterminant quelle compétence sera utilisée par chacun, et dans quel ordre ils réaliseront leurs actions et les jets de dés correspondants. Les Enfants sont libres de leurs actions, mais le MJ peut refuser l'emploi d'une compétence clairement déraisonnable.

### 4. JOUER LES SCÈNES

Chaque Enfant joue la scène de l'action préalablement décidée et lance les dés pour tester la compétence choisie. Les réussites s'accumulent pour atteindre le niveau de Menace, mais peuvent aussi être utilisées pour gagner des effets. Si le temps le permet, un Enfant peut tester son Charisme afin de créer un pot commun de dés (voir ci-après) au lieu d'ajouter ses réussites aux autres pour atteindre le niveau de Menace.

### 5. DÉNOUEMENT

Chaque Enfant lance ses dés, les force s'il le souhaite, et lorsque toutes les scènes ont été jouées, le nombre total de « 6 » est comparé au niveau de Menace de la Difficulté étendue.

- Si le montant total de « 6 » est inférieur à la moitié du niveau de Menace, les Enfants échouent totalement.
- Si le nombre de réussites atteint la moitié du niveau de Menace ou plus, les Enfants peuvent subir des États pour obtenir des « 6 » supplémentaires, dans l'ordre de leur choix. Chaque État ajouté compte

comme une réussite supplémentaire. Les Enfants peuvent aller jusqu'à être Brisés afin d'atteindre le nombre adéquat de réussites. Si les Enfants atteignent le niveau de Menace de cette façon, ils accomplissent une partie de leur objectif. Les détails sont à la discrétion du MJ.

- Si les Enfants atteignent le niveau de Menace sans avoir à subir d'États (ceux obtenus sur les jets forcés ne comptent pas), ils accomplissent leur objectif et surmontent la Difficulté étendue.

#### DÉCRIVEZ COMMENT VOUS LE FAITES

Se contenter de déclarer que vous utilisez une compétence n'est pas suffisant. Vous devez dire ce que vous comptez faire avant de lancer les dés, que ce soit par le biais d'une conversation entre personnages ou en décrivant vos actions : comment vous observez le dinosaure avec vos jumelles, ou comment vous ouvrez le sommet du robot avec un marteau et un tournevis avant d'expliquer aux autres joueurs à quoi ressemble l'intérieur de la machine.



# LES COMPÉTENCES

## FURTIVITÉ (PHYSIQUE)

La capacité de se cacher et de se faufiler.

### EFFETS BONUS :

- Attribuer une réussite à un autre Enfant.
- Vous trouvez quelque chose d'inattendu, ou plus que ce que vous espériez.

## FORCE (PHYSIQUE)

La capacité de porter des choses lourdes, de se battre et de supporter physiquement les situations stressantes.

### EFFETS BONUS :

- Attribuer une réussite à un autre Enfant.
- Impressionner, faire peur ou humilier.
- Clouer au sol votre adversaire.
- Prendre quelque chose à votre adversaire.
- Faire perdre connaissance à votre adversaire.
- Vous n'avez pas besoin de lancer les dés pour surmonter à l'avenir une Difficulté identique.
- Vous évitez tout dommage collatéral.

## AGILITÉ (PHYSIQUE)

La capacité de grimper haut, de tenir en équilibre et de courir vite.

### EFFETS BONUS :

- Attribuer une réussite à un autre Enfant.
- Impressionner quelqu'un.
- Personne ne vous remarque.

## BRICOLAGE (TECHNIQUE)

La capacité de construire et de manipuler les engins et les objets mécaniques.

### CONSTRUIRE

Le meneur de jeu vous dira ce dont vous avez besoin pour construire quelque chose. En voici quelques exemples :

- Vous avez besoin d'un certain Objet.
- Vous avez besoin de réussir un test d'**ANALYSE**.
- Vous avez besoin de réussir un test de **COMPRÉHENSION**.

- Vous avez besoin de réussir à **PROGRAMMER** quelque chose au préalable.
- Vous avez besoin de temps.
- Vous avez besoin de nouveaux outils.

Lorsque vous avez rassemblé ce dont vous avez besoin, vous lancez les dés pour surmonter la Difficulté visant à construire ce que vous vouliez. Si le jet est réussi, vous transformez votre fabrication en Objet donnant un bonus de +1 dé.

### EFFETS BONUS :

- L'Objet est plus solide que prévu. Le bonus augmente de +1 (jusqu'à un maximum de +3).
- L'Objet peut faire plus de choses que prévu. Le bonus augmente de +1 (jusqu'à un maximum de +3).
- L'Objet est plus discret que prévu. Le bonus augmente de +1 (jusqu'à un maximum de +3).

## ESQUIVER LES ATTAQUES

De temps en temps, un PNJ essaie de vous blesser ou de se servir de vous. Dans une telle situation, décrivez comment vous tentez d'éviter la Difficulté, et lancez les dés pour mettre à l'épreuve la compétence adéquate. S'il s'agit d'une attaque physique, comme un coup de poing au visage, **AGILITÉ** est la compétence la plus pertinente. Si le PNJ fait quelque chose de relationnel, comme vous séduire ou vous mentir, utilisez **CHARME**. Dans les situations où vous devez vous fier à votre intelligence pour comprendre quelque chose assez vite pour l'éviter, testez votre **COMPRÉHENSION**, et dans les situations où un œil aiguisé est requis, comme lorsque vous vous dirigez vers une embuscade, testez **DÉCOUVERTE**. Si vous n'êtes pas conscient de ce qui va se passer, par exemple si quelqu'un a versé un somnifère dans votre bol de céréales, le MJ peut décider que vous n'avez pas à lancer les dés pour l'éviter, ou à l'inverse que la Difficulté est Très difficile ou Presque impossible.

**MANIPULATION**

La compétence **BRICOLAGE** peut aussi être utilisée pour casser, utiliser ou réparer des mécanismes, pour crocheter une serrure ou conduire des véhicules à moteur. Parfois vous devez d'abord utiliser **ANALYSE** pour comprendre comment le faire.

**EFFETS BONUS :**

- Attribuer une réussite à un autre Enfant.
- Vous n'avez pas besoin de lancer les dés pour surmonter à l'avenir une Difficulté identique.
- Vous le faites plus rapidement.
- Vous le faites plus silencieusement.
- Vous pouvez frimer.

**PROGRAMMATION (TECHNIQUE)**

La capacité de créer et de manipuler des programmes informatiques et des appareils électroniques. C'est une compétence sœur de **BRICOLAGE**, mais appliquée à l'électronique au lieu de la mécanique.

**CRÉER**

Le meneur de jeu vous dira ce dont vous avez besoin pour créer quelque chose. En voici quelques exemples :

- Vous avez besoin d'un certain Objet.
- Vous avez besoin de réussir un test d'**ANALYSE**.
- Vous avez besoin de réussir un test de **COMPRÉHENSION**.
- Vous avez besoin de réussir à **BRICOLER** quelque chose au préalable.
- Vous avez besoin de temps.
- Vous avez besoin de nouveaux outils.

Lorsque vous avez rassemblé le nécessaire, vous lancez les dés afin de surmonter la Difficulté pour effectivement créer ce que vous vouliez. Si le jet est réussi, vous transformez votre création en Objet donnant un bonus de +1 dé.

**EFFETS BONUS :**

- L'Objet est plus efficace que prévu. Le bonus augmente de +1 (jusqu'à un maximum de +3).
- L'Objet peut faire plus de choses que prévu. Le bonus augmente de +1 (jusqu'à un maximum de +3).

**MANIPULATION**

La compétence **PROGRAMMATION** peut aussi être utilisée pour se servir d'objets électroniques. Par exemple,

infecter un ordinateur avec un virus, désactiver une alarme ou une serrure électronique, brouiller ou contrôler des robots, ou utiliser des objets étranges comme des machines à voyager dans le temps ou des globes de transformation. Vous aurez peut-être à utiliser **ANALYSE** en premier lieu, afin de déterminer la marche à suivre.

**EFFETS BONUS :**

- Attribuer une réussite à un autre Enfant.
- Vous n'avez pas besoin de lancer les dés pour surmonter à l'avenir une Difficulté identique.
- Vous le faites plus rapidement.
- Vous obtenez une information nouvelle ou inattendue.
- Vous pouvez frimer.

**ANALYSE (TECHNIQUE)**

La capacité de comprendre le fonctionnement des machines et des appareils technologiques ainsi que de savoir les utiliser, qu'il s'agisse de robots, de machines, de vaisseaux à magnétrine, de cyborgs ou d'un radioreveil. Si vous réussissez, vous pouvez poser deux questions :

- Quel est son usage ?
- Comment fonctionne-t-il ?
- Comment puis-je m'en servir ?
- Qui l'a construit ?
- Quel problème peut-il causer ?
- Est-ce illégal ?

**EFFETS BONUS :**

- Posez une question supplémentaire et bénéficiez d'un bonus de +1 dé sur un seul jet de dés lorsque vous utilisez cette information (jusqu'à un maximum de +3).

**RÉSEAU (CŒUR)**

La capacité de connaître la bonne personne et de la contacter. Vous dites au meneur de jeu de qui il s'agit, et vous lancez les dés pour surmonter la Difficulté à la trouver. Si vous réussissez, vous la trouvez, ou c'est elle qui trouve l'Enfant à qui elle pourra venir en aide. Si vous échouez, la personne ne voudra pas vous aider, ou cherchera peut-être à vous nuire et partira alors à votre recherche.

**EFFETS BONUS :**

- La personne à tous les bons outils sur elle.
- La personne peut soigner l'un de vos États.
- La personne peut rassembler encore plus de gens prêts à aider.

QUAND UTILISER QUOI

Il existe quatre compétences permettant de récolter des informations :

**COMPRÉHENSION, DÉCOUVERTE, ANALYSE et EMPATHIE.** Dans certains cas leurs usages se recoupent, et c'est donc au meneur de jeu et aux joueurs de décider en commun quelle compétence est la plus appropriée pour une situation donnée. Le MJ a le dernier mot concernant le choix de la compétence.

**COMPRÉHENSION** est la compétence la plus large, utilisée pour toutes les choses apprises à l'école, pour résoudre les énigmes et trouver une information précise à la bibliothèque. **DÉCOUVERTE** est uniquement utilisée pour examiner des choses, trouver un passage secret et étudier un corps ou une scène de crime. **ANALYSE** est utilisée pour étudier et comprendre des choses. Peut-être voulez-vous savoir comment détruire le système d'alarme, ou ce que peut bien être cet étrange appareil sur le toit. **EMPATHIE** est utilisée pour deviner les pensées, les émotions ou les intentions des créatures conscientes, ce qu'elles ressentent, ce qu'elles s'appêtent à faire, ce qu'elles aiment ou détestent. Cette compétence est applicable aux humains, aux animaux et même aux robots, tant qu'ils sont doués de conscience.



- Vous n'avez pas besoin de lancer les dés pour contacter de nouveau la personne durant ce Mystère.
- La personne sait quelque chose d'important.
- Vous pouvez utiliser une fois la personne comme un Objet octroyant un bonus de +1 dé (jusqu'à un maximum de +3).

**EXEMPLE**

*Joueur 1 (Olle): Est-ce que je connais qui que ce soit qui pourrait nous aider pour parvenir jusqu'au corps?*

*Le MJ: À ton avis?*

*Joueur 1: Euh... Un ami de mon père est policier. Il joue avec moi quand il passe à la maison.*

*Le MJ: Comment s'appelle-t-il?*

*Joueur 1: On l'appelle Saumon parce qu'il adore pêcher, mais son vrai nom est Oskar.*

*Le MJ: Test de RÉSEAU.*

*Joueur 1: Raté!*

*Le MJ: Une voiture de police s'arrête sur le parking de l'école. Tous les enfants vont à la fenêtre pour regarder ce qui se passe. Tu reconnais Saumon, il se dirige droit vers la classe et il semble en colère. Peut-être a-t-il compris ce que vous avez fait à l'usine de robots?*

**CHARME (CŒUR)**

La capacité de séduire, de mentir, de se lier d'amitié et de manipuler les autres. Comme d'habitude, le MJ décide ce qu'il est plausible de faire ou non.

**EFFETS BONUS :**

- Il/elle continue à vous croire.
- Vous avez noué une relation durable.
- Il/elle prendra des risques pour vous aider.
- Il/elle tentera de convaincre les autres de vous aider.
- Il/elle est effrayé(e), troublé(e) ou impressionné(e).
- Il/elle s'est entiché(e) de vous.

**CHARISME (CŒUR)**

La capacité de faire en sorte que les autres coopèrent efficacement, de les soutenir lorsqu'ils sont effrayés, tristes ou déboussolés.

Si vous passez du temps avec les autres Enfants, vous pouvez les motiver et les stimuler pour affronter le danger. Vous lancez les dés pour surmonter une Difficulté, et vos réussites forment un pot commun de dés (voir tableau ci-après). Vous pourrez alors, dans les scènes suivantes, distribuer des dés bonus aux autres Enfants quand ils tentent de surmonter une Difficulté – mais uniquement s'ils en font la demande. Vous ne pouvez pas choisir de distribuer ces dés bonus vous-même. Si vous échouez à votre test de **CHARISME**, vous devez subir un État, et demander aux autres Enfants comment votre relation en a été affectée.

Il ne peut y avoir qu'un seul pot commun actif à un instant donné, et le groupe ne peut avoir plus d'un leader.

**MOTIVER LES AUTRES ENFANTS**

Réussites	Pot commun
1 réussite	2 dés
2 réussites	4 dés
3 réussites	6 dés



Si vous passez du temps en privé avec un seul autre Enfant, lui prodiguant réconfort et conseils, vous pouvez soigner l'un de ses États. Vous lancez les dés pour surmonter la Difficulté, et si vous réussissez, l'État est soigné. Mais si vous échouez, vous subissez le même État. Vous ne pouvez pas soigner des Enfants Brisés.

**EFFETS BONUS :**

- Soigner un État supplémentaire.
- Soigner l'un de vos propres États.

## DÉCOUVERTE (INTELLIGENCE)

La capacité de trouver des objets cachés et de comprendre des indices, résoudre des puzzles et examiner un lieu ou une situation, bref, faire une découverte potentiellement importante. Vous pouvez poser deux des questions suivantes :

- Qu'est-ce qui est caché ici, et où ?
- Qu'est-ce que cela signifie ?
- Que s'est-il passé ici ?
- Comment puis-je y entrer/en sortir ou le contourner/franchir ?
- Quels sont les dangers présents ?
- Où est-ce ?
- Si le jet de dés échoue, vous interprétez quelque chose de travers, quelqu'un a trouvé avant vous, ou vous subissez un État, au choix du MJ.

**EFFETS BONUS :**

- Posez une question supplémentaire et bénéficiez d'un bonus de +1 dé sur un seul jet de dés lorsque vous utilisez cette information (jusqu'à un maximum de +3).

## COMPRÉHENSION (INTELLIGENCE)

La capacité d'avoir la bonne information ou de la trouver à la bibliothèque ou dans un endroit similaire. Le MJ vous donnera l'information, ou vous demandera de trouver quelque chose par vos propres moyens. Si vous échouez au jet de dés, le MJ vous donnera une information erronée ou une rumeur infondée.

**EFFETS BONUS :**

- Vous obtenez une information supplémentaire et bénéficiez d'un bonus de +1 dé sur un seul jet de dés lorsque vous l'utilisez (jusqu'à un maximum de +3).



## EMPATHIE (INTELLIGENCE)

La capacité de comprendre ce que ressent une personne, un animal ou un robot conscient, et de trouver son point faible. Vous avez besoin de temps pour étudier la personne ou la créature, ou de communiquer avec elle, pour être en mesure de lancer les dés. Si vous réussissez, vous pouvez poser deux des questions suivantes :

- Quel est son point faible ?
- Comment puis-je lui faire faire quelque chose ?
- Que ressent-elle ?
- Qu'est-ce qu'elle veut ?
- Qu'est-ce qu'elle va faire ?
- Ment-elle ?

Si le jet de dés échoue, le MJ peut soit vous donner une information erronée ou une rumeur infondée, soit déclencher un événement négatif.

**EFFET BONUS :**

- Posez une question supplémentaire et bénéficiez d'un bonus de +1 dé sur un seul jet de dés lorsque vous utilisez cette information (jusqu'à un maximum de +3).

**EXEMPLE**

*Joueur 2 (Anita) : Je veux savoir ce qu'il pense, alors je teste mon **EMPATHIE**, avec quatre dés.*

*Le MJ : Attends, attends ! Tu dois lui parler d'abord.*

*Joueur 2 : Ok, je fais ça, je vais lui parler.*

*Le MJ : Que lui dis-tu ?*

*Joueur 2 : Je vais vers lui et je lui demande ce qu'il faisait à Adelsö hier.*

*Le MJ : Il te regarde longuement avant de dire « Je n'y étais pas. »*

*Joueur 2 : « C'est bizarre, je suis sûre de t'y avoir vu. »*

*Le MJ : « Tu te trompes. » Il semble gêné ou apeuré. Lance les dés.*



## 06

LA CLÉ DU MYSTÈRE	78
LE MYSTÈRE ET LA VIE QUOTIDIENNE	79
SCÈNES INDIVIDUELLES ET SCÈNES DE GROUPE	81
UNE VUE D'ENSEMBLE DU MYSTÈRE	81
PHASE 1 – PRÉSENTATION DES ENFANTS	82
PHASE 2 – PRÉSENTATION DU MYSTÈRE	82
PHASE 3 – RÉOLUTION DU MYSTÈRE	82
PHASE 4 – CONFRONTATION	87
PHASE 5 – CONSÉQUENCES	87
PHASE 6 – ÉVOLUTION	88
CRÉER UNE AMBIANCE	88
PNJ – HUMAINS, CRÉATURES ET MACHINES	91
OBJETS	91
LONGS MYSTÈRES ET CAMPAGNES	93



# LE MYSTÈRE

*De nombreuses histoires parlent d'une chose énorme et horrible qui habiterait dans ces eaux. Peut-être qu'une araignée aquatique, ou qu'une sorte d'amphibien, aurait niché dans l'une des nombreuses sombres crevasses du bassin et aurait engendré une créature difforme, un organisme modifié par les métaux lourds et les produits chimiques déversés dans l'eau. Mais peut-être est-ce plutôt une chose venue d'une autre dimension, à travers une faille de l'espace-temps causée par les expériences du Loop.*



RIKSENERGI



Un Mystère est un scénario que vivent les Enfants. Comme une bande dessinée ou un épisode de série télévisée, un Mystère présente des personnages et une intrigue à découvrir. Mais à l'inverse, un Mystère ne met pas en scène une chaîne d'événements prédéterminés. Ce qui se déroule dans l'histoire dépend des choix effectués par les Enfants et, par extension, du hasard.

Ce livre présente quatre Mystères complets et prêts à jouer, que vous trouverez aux Chapitres 9 à 12. La résolution de la plupart des Mystères nécessite quelques heures de jeu, et chacun a une structure constituée de six phases qui aideront le meneur de jeu (MJ) à mettre en scène les Enfants et à leur opposer des Difficultés.

Le Mystère représente la principale manière de jouer à ce jeu, idéale pour des parties ponctuelles ou de courtes campagnes. Une méthode de jeu alternative est nommée l'Environnement Mystérieux, elle est décrite au Chapitre 7.

Ce chapitre présente la structure d'un Mystère et vous guide, en tant que meneur de jeu, dans l'écriture de vos propres scénarios.

### MESSAGE À L'ATTENTION DES JOUEURS

Ce chapitre, ainsi que la suite de cet ouvrage, sont réservés au meneur de jeu. Les joueurs ne doivent pas lire ce qui est écrit après ce point, au risque de gâcher le plaisir de jeu de tous en étant déjà au courant des secrets des parties à venir.



## INSPIRATION POUR LES MYSTÈRES

Vous pourrez trouver de nombreuses sources d'inspiration dans les livres et les films. La voiture du *Christine* de Stephen King pourrait être un robot fou ou un vaisseau à magnétrine, le clown de *Ça* pourrait être un cyborg, la fille persécutée de *Carrie* pourrait tenir ses pouvoirs d'une technologie avancée, tandis que les aventures du *Club des Cinq* d'Enid Blyton pourraient être adaptées à un Environnement Mystérieux.

Plusieurs curiosités technologiques issues de *Docteur Who* ou de *Star Trek* pourraient se retrouver dans le Loop des années 80, et provoquer toutes sortes de Difficultés.

Machines à voyager dans le temps, champs de compression, lunettes 3D, défabricateur de *Docteur Who* ou rayon réducteur de *Chérie*, j'ai rétréci les gosses sont des appareils qui pourraient apparaître dans vos scénarios.

L'ambiance des Mystères devrait être similaire à celle de films ou séries télé tels que *E.T.*, *Les Goonies*, *Stranger Things*, *Super 8* et *Scoubidou*.



## LA CLÉ DU MYSTÈRE

La première chose à faire lorsque vous débutez l'écriture d'un Mystère est de créer la Clé du Mystère. De quoi parle cette histoire? Dans la plupart des cas, les Mystères sont répartis en trois catégories: les Erreurs humaines, les Conflits et les Bêtises.

**LES ERREURS HUMAINES** sont le fruit de l'inaptitude à contrôler les grandes créations.

- Un scientifique a conçu une machine à voyager dans le temps dont il a perdu le contrôle, et il a été transporté à l'Âge de Pierre. Une faille dans la trame du temps est ouverte, des créatures la traversent.
- Un supresseur de gravité s'est accidentellement détaché d'un aéronef, et s'est écrasé dans les environs.

- Le résultat raté d'une expérimentation animale a été jeté à l'égout, et a grandi pour devenir le monstre du lac.
- Trois structures expérimentales distinctes ont généré aléatoirement un champ de force qui fait vieillir les gens en accéléré.
- Un scientifique a placé son cerveau dans un robot qui s'est enfui et refuse de revenir.
- Une machine est devenue consciente et a décidé d'éveiller d'autres de ses « semblables ».
- Une créature d'une autre époque ou d'un autre lieu est coincée dans le Loop, et a besoin d'aide pour retrouver son foyer.

**LES CONFLITS** parlent des tensions entre deux camps opposés ou plus, qui sont prêts à se battre pour obtenir ce qu'ils veulent.

- Des entreprises américaines et soviétiques tentent de voler les secrets technologiques de Riksenergi et du DARPA.
- Une étudiante qui déteste son professeur décide de se venger en utilisant ses compétences techniques.
- Un robot est en fuite, et ses « propriétaires » veulent le capturer.
- Des criminels se servent de haute technologie pour voler les citoyens.
- Un scientifique veut utiliser des enfants fugueurs comme source d'échantillons de tissus pour son usine de cyborgs.
- Un chasseur de dinosaures et un *Tyrannosaurus Rex* prennent la forêt pour un champ de bataille.
- Des ouvriers du Loop tentent de saboter une nouvelle machine qui risque de provoquer leur licenciement.
- Des écologistes veulent saboter le réacteur à fusion.
- Des moudjahidine afghans viennent au Loop pour dérober ou acheter des technologies pouvant les aider à repousser l'invasion soviétique.

**LES BÊTISES** sont les problèmes créés par les actions d'autres enfants.

- Des jeunes ont volé un robot pour l'apporter à la fête, mais les choses ne se sont pas déroulées comme prévu, et quelqu'un a été blessé ou tué.
- Un enfant a trouvé un trou dans le sol, qui conduit à un labyrinthe de galeries souterraines où il s'est perdu.
- Des adolescents utilisent une invention pour tricher aux examens.



## LE MYSTÈRE ET LA VIE QUOTIDIENNE

La narration de la partie est séparée en deux éléments distincts : le Mystère et la Vie quotidienne. Au cours d'une scène les Enfants pourchassent un robot fuyard, et dans la suivante ils essayent d'empêcher un père ivre de prendre le volant pour aller travailler. Certaines scènes peuvent partager à la fois le cadre du Mystère et celui de la Vie quotidienne.

C'est votre rôle de meneur de jeu de mélanger les scènes relatives à ces deux cadres, bien que le Mystère en génère naturellement plus que la Vie quotidienne, étant le cœur de l'histoire. Ce qui se passe dans le Mystère – les personnes rencontrées et les lieux explorés, comment cela commence et se termine – est détaillé dans la description de chaque Mystère. Mais pour mettre en scène la Vie quotidienne, vous devrez bien connaître les Enfants.

### JOUER LA VIE QUOTIDIENNE

Pour établir les scènes relatives à la Vie quotidienne, vous devez consulter les feuilles de personnages des joueurs ou parler avec eux pour dresser le portrait de leurs Problèmes, Fiertés et Liens.

#### SCÈNES DE LA VIE QUOTIDIENNE SANS DIFFICULTÉ APPARENTE

- Papa est assis dans la cuisine, il a de la suie sur le visage et parle avec fierté de l'incendie qu'il a combattu pendant toute la nuit.
- Papa veut jeter les baskets de Jacob et lui en acheter une nouvelle paire.
- Maman a demandé à Jacob de venir s'asseoir sur le bord du lit pour qu'il lui raconte sa journée.
- Jacob commence à lire son exposé sur les pompiers devant toute la classe.
- Jacob et sa mère mangent du porridge dans la cuisine alors que la radio se met à passer leur chanson préférée.





## SCÈNES DE LA VIE QUOTIDIENNE AVEC DIFFICULTÉS

- C'est le milieu de la nuit. Maman a disparu dans la forêt vêtue de sa seule chemise de nuit, et papa est encore au travail.
- Tony attend sur le chemin de la plage, avec sa batte de baseball et un large sourire.
- Papa frappe rageusement à la porte de la chambre de Jacob. Il a appris ce qui s'était passé sur le quai.
- Maman est folle de rage, elle pense que papa la trompe. Elle jette tout ce qui lui tombe sous la main à travers la maison, et papa s'est enfermé dans le garage.
- Papa ne veut plus que Jacob voie son amie Sarah, parce qu'elle est trop bizarre.
- Jacob a découvert que son père trompait sa maman avec la mère d'un autre Enfant.

Vous devez aussi garder à l'esprit les réponses qu'ils ont données aux questions que vous avez posées lors de la création des Enfants. Prendre des notes à cet instant peut se révéler utile pour y puiser des idées en cours de partie.

Les scènes de la Vie quotidienne peuvent être dénuées de Difficultés. Elles illustrent la vie normale dans une banlieue, contrastant avec les événements extraordinaires du Mystère, permettant ainsi à chaque joueur de mieux cerner son Enfant. Mais vous pouvez aussi mettre en scène des Difficultés au sein de la Vie quotidienne, dont vous trouverez quelques exemples en encadré.

Parfois il existe un lien entre Mystère et Vie quotidienne: l'oncle qui vient vous rendre visite est aussi le biologiste qui a relâché d'étranges créatures dans la forêt; votre mère a été infectée par un virus cérébral; tout a mal tourné quand votre grand frère a volé le robot.



## SCÈNES INDIVIDUELLES ET SCÈNES DE GROUPE

Les scènes de la Vie quotidienne ont tendance à concerner un seul Enfant plutôt que le groupe entier. Pour cette raison, il est préférable de jouer des scènes de la Vie quotidienne courtes et succinctes, de ne pas chercher à les rallonger, voire de chercher des moyens d'impliquer plusieurs Enfants dans la même scène de Vie quotidienne (car pendant une scène individuelle les joueurs qui ne sont pas concernés doivent attendre et écouter, ce qui peut être amusant une fois ou deux, mais guère plus). Un Enfant peut en inviter un autre à venir jouer chez lui après l'école, une famille peut proposer à tout le groupe de venir souper, etc. La méthode la plus simple est d'avoir des personnages qui vivent ensemble, comme des frères et sœurs.

S'il est impossible que tous les Enfants soient présents au cours d'une scène, vous pouvez occasionnellement laisser les joueurs non concernés interpréter les PNJ.

## UNE VUE D'ENSEMBLE DU MYSTÈRE

Le Mystère se déroule en six phases: Présentation des Enfants, Présentation du Mystère, Résolution du Mystère, Confrontation, Conséquences et Évolution. Le MJ décide s'il veut conserver strictement ces phases ou non. De plus, des joueurs peuvent souhaiter que le MJ marque clairement le passage d'une phase à l'autre, quand d'autres préféreront que ces transitions restent discrètes afin de se sentir plus immergés dans la narration.

### LES PHASES DU MYSTÈRE

1. **Présentation des Enfants** - Chaque Enfant joue une scène de sa Vie quotidienne, avec ou sans Difficulté.
2. **Présentation du Mystère** - Les Enfants découvrent quelque chose qui déclenche leur enquête.
3. **Résolution du Mystère** - Les Enfants explorent des Lieux, découvrent des Indices et surmontent des Difficultés alors qu'ils doivent en parallèle gérer leur Vie quotidienne. C'est le cœur de l'aventure, la phase durant laquelle le plus de scènes seront jouées.
4. **Confrontation** - Les Enfants ont résolu le Mystère, et doivent désormais essayer de stopper les événements, généralement au cours d'une scène dramatique où tout est mis en jeu.
5. **Conséquences** - Le Mystère a été résolu, et même si les Enfants ont réussi l'aventure, leur Vie quotidienne n'a pas beaucoup changé. Chaque Enfant joue une scène de sa Vie quotidienne.
6. **Évolution** - Les joueurs peuvent, s'ils le désirent, modifier les Problèmes de leurs Enfants, leurs Objets fétiches, leurs Fiertés et leurs Liens. Ils gagnent également des points d'expérience qu'ils peuvent utiliser pour augmenter le niveau de leurs compétences.

## PHASE 1 - PRÉSENTATION DES ENFANTS

Un Mystère débute toujours par la mise en scène de chaque Enfant dans sa Vie quotidienne, avec ou sans Difficulté. Elle aide chaque joueur à s'imprégner de son personnage, et à mieux cerner qui sont les Enfants. Le MJ peut choisir la scène, en s'inspirant des Problèmes, des Fiertés et des Liens, ou laisser les joueurs en suggérer le contenu. Petit conseil : choisissez la scène la plus évidente, la plus simple. Ne vous lancez pas déjà dans des situations complexes.

Le MJ coupera les scènes lorsqu'il estimera qu'elles peuvent se terminer, et passera à l'Enfant suivant. Elles doivent rester relativement courtes, car elles sont jouées individuellement, alors que la plupart des scènes suivantes seront jouées en groupe.

### EXEMPLE

*Le MJ: Allons-y, commençons la partie! C'est un week-end pluvieux de fin d'octobre. Les rumeurs parlent de restrictions budgétaires au Loop, de nombreux adultes sont inquiets. À l'extérieur, tout est boueux et sombre. Les feuilles couvrent le sol, et la fraîcheur du lac diffuse sur l'île des odeurs d'eau et de poisson. Qui joue la première scène?*

*Joueur 1 (Jacob): Laissez-la-moi.*

*Le MJ: As-tu une idée, ou veux-tu que je m'en occupe?*

*Joueur 1: J'en ai une. Je suis dans ma chambre, puni par ma mère, attendant que mon père rentre pour me réprimander.*

*Le MJ: Qu'est-ce que tu as fait?*

*Joueur 1: Elle m'a surpris en train de fouiller dans ses médicaments.*

*Le MJ: Tu entends ta mère faire les cent pas dans la maison. Soudain elle s'arrête, et au même moment tu reconnais le bruit de la voiture de ton père qui se gare. La porte s'ouvre et tu entends tes parents discuter, sans comprendre ce qu'ils disent. Que fais-tu?*

*Joueur 1: Je reste assis sur mon lit, triant mes cartes des Crados, et je suis furieux. Elle dramatise la situation.*

*Le MJ: Tu entends ton père monter les escaliers.*

## PHASE 2 - PRÉSENTATION DU MYSTÈRE

Ensuite, le Mystère est présenté. Vous laissez les Enfants rencontrer quelqu'un, ou entendre parler de quelque chose qui attise leur curiosité. Cela se passe généralement au cours d'une scène unique, lorsque tous les Enfants sont rassemblés, mais cela peut être éventuellement joué sur plusieurs scènes.

Si le Mystère est présenté sans que tous les Enfants soient présents, vous devrez tout de même mettre en scène un moment où ils se regroupent tous et se parlent avant de passer à la phase suivante.

Vous pouvez vous servir de la Clé du Mystère pour tisser son introduction. Laissez les Enfants entrevoir ce qui est étrange ou différent, mais sans leur dévoiler l'intégralité du tableau. Quelqu'un a disparu, une chose est là alors qu'elle ne devrait pas y être, une rumeur doit être éclaircie ou un problème doit être résolu.

Si les Enfants ne semblent pas motivés par la résolution du Mystère, remettez-leur en mémoire leurs Motivations.

## PHASE 3 - RÉOLUTION DU MYSTÈRE

Il s'agit de la partie la plus importante du Mystère, durant laquelle la majorité des scènes seront jouées. Les Enfants explorent des Lieux et parlent à des gens afin de découvrir des Indices, ils surmontent des Difficultés et tentent de résoudre le Mystère.

Vous alternez entre le Mystère et la Vie quotidienne, en tâchant de garder les Enfants groupés. S'ils se séparent durant une ou plusieurs scènes, vous devez mettre en scène un moment de regroupement. Il peut suffire de leur demander « Où vous rassemblez-vous, et que faites-vous? »

Vous pourriez également improviser de nouvelles Difficultés, comme un concierge qui surgit ou un chien de garde qui repère les Enfants.

### LA CARTE

Un élément fondamental de la phase 3 est une carte qui représente la partie de la zone du Loop où le Mystère se déroule. Le plus souvent il y a une carte pour les joueurs, qui doit être posée sur la table afin que tous puissent la voir, et une carte secrète à l'intention du MJ, indiquant l'ensemble des Lieux.



## MANIÈRES HABITUELLES D'INTRODUIRE LE MYSTÈRE

- Un enfant a disparu.
- Les rumeurs vont bon train concernant un robot fugitif qui erre dans la région.
- Des bosses en forme d'yeux apparaissent sur le corps des Enfants.
- Une étrange maison est apparue au milieu de la ville, et les adultes se comportent comme si elle avait toujours été là.
- Un des Enfants a découvert un trou dans le sol, qui conduit à un gigantesque réseau de galeries.
- Une fille bizarre est arrivée à l'école.
- Un cyborg est caché dans le hangar.
- Les tours Bona ont cligné, puis disparu pendant quelques secondes.
- Quelqu'un fait circuler de la fausse monnaie.
- Les chats disparaissent.
- Tout le monde évoque des incendies surnaturels.
- Quelqu'un a laissé une ancienne carte dans un pupitre d'élève à l'école.
- Un homme armé d'un fusil se terre dans la forêt, communiquant avec un talkie-walkie dans une langue étrangère.



Dans la majorité des Mystères, il y a trois Lieux à explorer durant cette phase. Il s'agit d'un nombre adéquat dans le cadre d'un Mystère joué le temps d'une soirée. Lorsque vous écrivez vos propres Mystères, vous pouvez bien sûr choisir un nombre de Lieux différent.

### LIEUX

Dans chaque Lieu sont généralement présents quelques Indices et/ou suggestions de Difficultés potentielles. Les Lieux peuvent être banals ou fantastiques, de la déchetterie à l'usine de robots, ou de la cantine de l'école à des portails interdimensionnels.

Peu importe si les Enfants ne visitent pas tous les Lieux, ils peuvent être mis de côté pour des Mystères ultérieurs. Dans la plupart des Mystères, les Lieux à visiter et la façon de s'y rendre sont évidents. Dans les autres, il faudra surmonter des Difficultés pour savoir où aller et de quelle façon. **RÉSEAU** et **COMPRÉHENSION** sont particulièrement utiles dans ces circonstances.

### INDICES

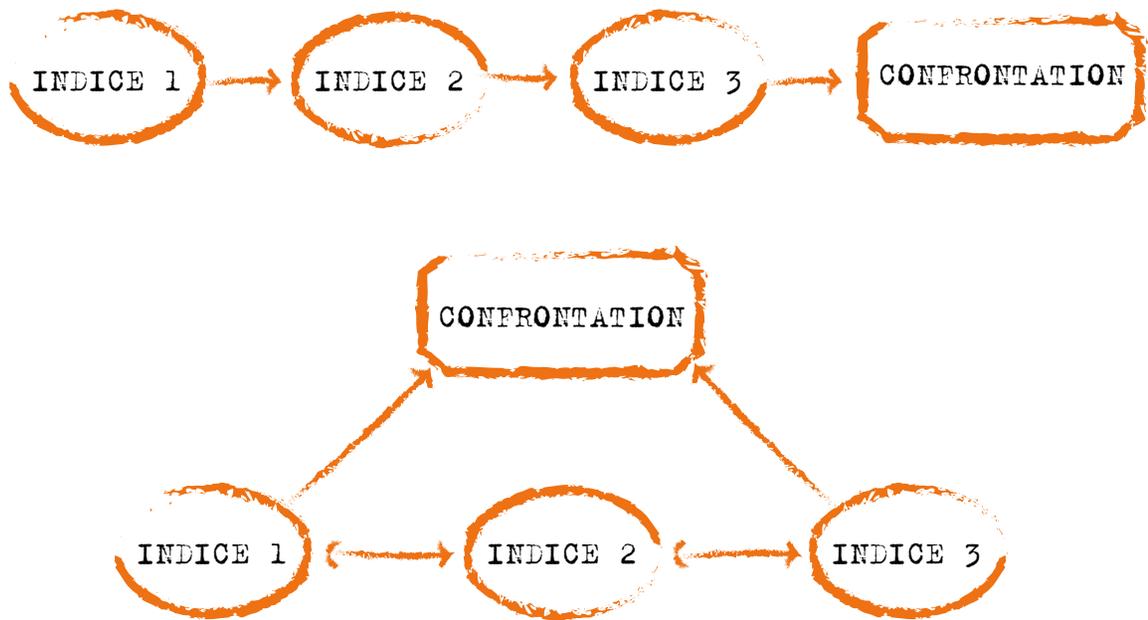
Un Indice peut être une chose matérielle, comme un objet, un carnet, un dessin, des traces dans les graviers, ou un événement particulier, qui révèle un pan du Mystère. Les indices peuvent être reliés entre eux, de telle manière que le premier Indice amène au deuxième, qui amène au troisième, qui permet finalement la résolution du Mystère. Trois indices indépendants peuvent également pointer dans la même direction et un Lieu déterminant. Une autre variante consiste à faire de chaque Indice une pièce nécessaire pour comprendre la trame générale, mais pouvant être découvert dans n'importe quel ordre.

#### LES INDICES PEUVENT RÉVÉLER :

- Où aller ensuite.
- Ce qui va se passer.
- Qui est impliqué.
- Où trouver des informations.
- Ce qui s'est passé.
- Comment résoudre le problème.
- Comment utiliser une machine étrange ou communiquer avec une créature.
- Comment connaître un certain emplacement ou une certaine heure.
- Ou quelque chose d'autre...

#### LIEUX TYPIQUES AVEC DIFFICULTÉS ET INDICES

- Lundqvist « le Débrillé » est un ancien joueur de hockey de vingt ans qui vit dans une maison branlante dans les bois, à Mörby. Il sait que le frère d'un des Enfants a volé le robot, mais il ne dira rien de son plein gré. Yeux ternes, agressif, et régulièrement ivre.
- Sur l'une des plages de sable du lac, on trouve les traces d'une créature quadrupède qui semble être sortie de l'eau. Un de ces lézards géants est caché dans les buissons, veillant sur ses œufs. Il attaquera si les Enfants s'approchent trop près.
- Dans l'épave rouillée d'un vaisseau à magnétrine, des outils d'entretien de cyborgs sont soigneusement entassés dans un coin. Quelqu'un vit clairement ici, et il semble coopérer avec les cyborgs



fugitifs. Il a branché une batterie de voiture sur les outils pour les alimenter. La rouille du vaisseau rend les déplacements dangereux; les Enfants risquent de chuter sur les rochers en contrebas en traversant les parois.

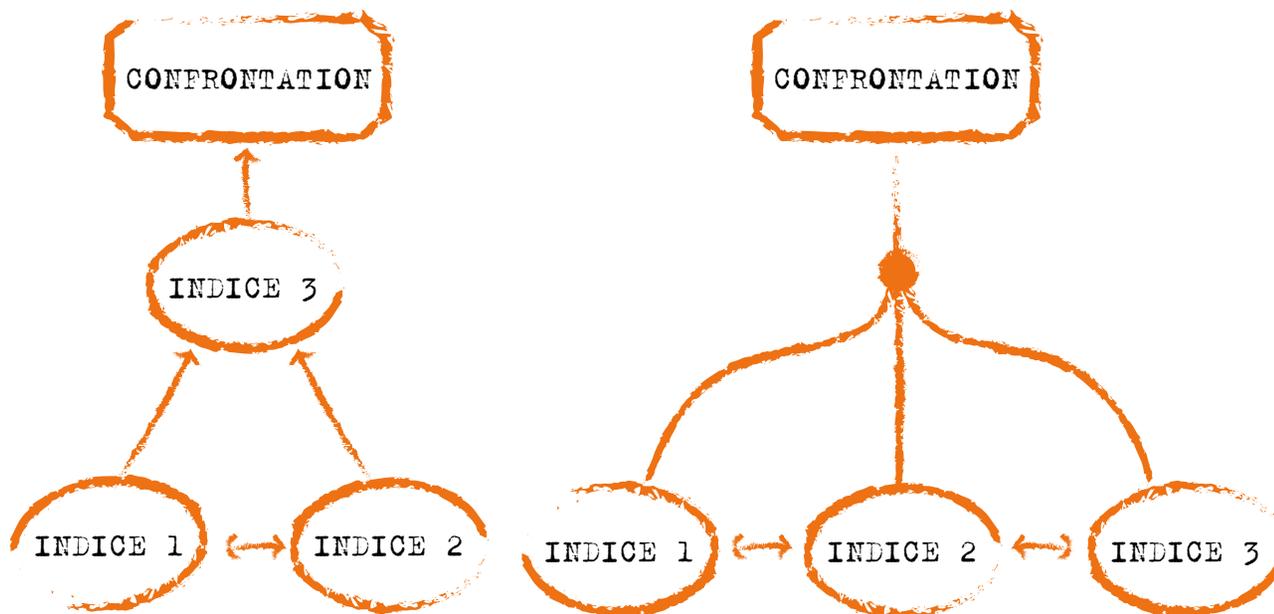
- Au cœur des passages souterrains, profondément enfouie, se trouve une pièce où le garçon kidnappé a été caché. Les Enfants y trouvent une chaise et des cordes, des boîtes de conserve vides et des paquets de bonbons, mais aussi un message que le garçon a laissé derrière lui. Avec ses ongles il a écrit « oncle » en grattant la poussière sur un bout de papier tombé au sol. Les souterrains sont sombres et labyrinthiques, il est facile de s'y perdre.
- Sur le bureau du scientifique disparu, à l'intérieur du laboratoire, il y a un schéma difficile à comprendre. Il révèle que le scientifique essayait de construire un énorme robot de combat. Au milieu des plans et du bric-à-brac scientifique se trouve un carnet contenant une unique adresse, celle de « Sweet Maya, Kungsberga ». Il est particulièrement ardu de contourner les gardes afin d'atteindre ce bureau.

## COMPTES À REBOURS TYPIQUES

1. Un autre groupe d'enfants a volé un robot.
2. Ils sont découverts.
3. La police essaye de les arrêter, mais se fait attaquer par le robot.
4. Ils utilisent le robot pour cambrioler un kiosque.
5. Le proviseur Larsson tente de les stopper mais est sévèrement blessé.
6. Les jeunes se cachent au nord de Färingsö.
7. L'un d'entre eux s'échappe pour prévenir sa mère, mais les autres l'aperçoivent et ordonnent au robot de le capturer.
8. Les Enfants utilisent le robot pour cambrioler une banque, mais échouent et blessent de nombreuses personnes avant de fuir dans les bois.



RIKSENERGI



### OUTILS POUR LA PHASE 3

La phase 3 est le plat de résistance de l'histoire, et vous pouvez employer de nombreuses méthodes utiles pour l'exploiter.

**COUP DE CHANCE.** Certains Mystères permettent de sortir les Enfants de l'impasse par une sorte « d'intervention divine », quelque chose qui les aide à résoudre le Mystère et à les faire progresser vers la Confrontation. *Une lettre tombe du livre. Un collègue du scientifique téléphone aux parents d'un des Enfants pour leur parler d'une chose importante. Quelqu'un a été vu traversant la ville en voiture.* Vous devrez prendre garde à ne pas utiliser cette astuce trop fréquemment, au risque que les joueurs aient le sentiment de ne pas être capables de résoudre le Mystère par eux-mêmes.

**CASSE-TÊTES ET ÉNIGMES.** Certains Mystères proposent des énigmes qui doivent être résolues par les joueurs plutôt que par leurs personnages. Par exemple des textes codés ou les morceaux d'une carte à assembler correctement. Vous annoncez alors aux joueurs que cette Difficulté ne peut pas être surmontée en utilisant les compétences des Enfants. Le plus souvent ces casse-têtes se présentent sous la forme d'un document ou d'un objet donné aux joueurs.

**PLUS DE CARTES!** Vous pouvez dessiner des cartes supplémentaires (y compris de rapides croquis) pendant le Mystère, pour représenter les maisons et les autres lieux où se déroule la scène en cours, afin que les joueurs puissent plus facilement appréhender la situation.

**COMPTE À REBOURS.** Les Mystères peuvent proposer un Compte à rebours. Les événements surviennent étape par étape, tant que les Enfants ne les empêchent pas, et la dernière de ces étapes est une confrontation souvent catastrophique pour la communauté, les Enfants, ou qui que ce soit d'autre.

### COMPTES À REBOURS DE REPRÉSAILLES TYPIQUES

1. Les voleurs espionnent les Enfants.
2. Ils appellent les parents des Enfants et leur mentent, pour les obliger à retenir les Enfants à la maison.
3. Les voleurs nuisent aux Enfants.





Vous avancez régulièrement dans le Compte à rebours sans le dire aux joueurs, et vous leur décrivez l'évolution de la situation par une nouvelle scène. Si la prochaine étape consiste à ce que le pyromane mette le feu à une autre maison, vous dites à l'un des Enfants qu'il se réveille au milieu de la nuit à cause de cris et d'une odeur de fumée. Quand il regarde par la fenêtre, il voit la maison du voisin en proie aux flammes.

**COMPTE À REBOURS DE REPRÉSAILLES.** Les Mystères peuvent aussi avoir un Compte à rebours concernant les antagonistes, les personnes impliquées dans la Clé du Mystère, qui tentent d'empêcher les Enfants de découvrir le fin mot de l'histoire. Ils essaieront de les arrêter coûte que coûte, quitte à les attaquer. Ceci est appelé le Compte à rebours de Représailles, et il avance habituellement d'un cran chaque fois que les Enfants découvrent un Indice.

Les antagonistes peuvent causer divers tracas aux Enfants: les espionner, leur nuire, ou les attaquer. Après la découverte de la cache du butin des criminels, vous mettez en scène un appel du proviseur concernant l'un des Enfants. Quelque chose d'illégal a été trouvé dans son pupitre/casier à l'école. Il s'agit d'un coup monté des bandits.



**LE RETOURNEMENT** est l'événement imprévu qui change drastiquement la situation. Ceci arrive le plus souvent à la fin de la phase 3, et conduit droit à la Confrontation. Le Retournement peut concerner un Lieu, un Compte à rebours ou un Coup de chance.

## PHASE 4 - CONFRONTATION

La Confrontation est le grand final du Mystère. Elle peut être un Lieu, une personne, un événement, ou tout cela à la fois. Les Enfants ont percé à jour le Mystère, ils doivent désormais contrer les événements négatifs qui se préparent, que ce soit en libérant l'enfant kidnappé, en refermant un portail dimensionnel ou en capturant le dinosaure.

Parfois les Enfants auront besoin de l'aide de la police ou d'autres adultes, mais la plupart du temps ils devront se débrouiller seuls. Vous devez vous assurer que tous les Enfants sont présents lors de la Confrontation : aucun joueur ne peut manquer la scène la plus importante du Mystère. La Confrontation implique souvent des Difficultés étendues (cf. page 70).

Si les Enfants échouent lors de la Confrontation, ils peuvent quelquefois tenter de nouveau leur chance. Sinon, la Confrontation se termine et il est temps de passer aux Conséquences. Même après la Confrontation, il y a des éléments du Mystère qui resteront inconnus des Enfants : servez-vous-en comme base pour créer de nouveaux Mystères.

## PHASE 5 - CONSÉQUENCES

La vie continue. Après la Confrontation, vous devez mettre en scène chaque Enfant dans sa Vie quotidienne. Ces scènes se déroulent quelques minutes, heures ou jours après la Confrontation. Malgré l'héroïsme des Enfants, leur vie n'a pas changé : leurs parents se disputent encore, et les exercices de mathématiques sont toujours aussi difficiles. Personne ne les croit quand ils racontent toutes les choses fantastiques qu'ils ont vues. Toutes les preuves ont été détruites, ou peuvent être expliquées autrement.

Ces scènes ne présentent généralement pas de Difficulté et, si les joueurs sont pressés, vous pouvez vous en dispenser et les laisser décrire brièvement le retour de leurs Enfants dans la Vie quotidienne.

### RETOURNEMENTS TYPIQUES

- Le kidnappeur est en réalité quelqu'un de bien. Il essaye de sauver la vie des gens qu'il a vu mourir au cours d'une horrible tempête, grâce à ses lunettes de Prescience.
- La vieille dame a offert la récompense aux Enfants de façon inattendue et leur a demandé de rentrer chez eux, alors qu'ils n'ont pourtant pas retrouvé le collier de perles. Son fils, un voleur et un inventeur d'étranges appareils, lui a lavé le cerveau.
- L'oncle qui rend visite à la famille de l'un des Enfants est en réalité un robot.
- L'étudiant en astronomie nous a menti ! C'est bien son sang qui est sur le couteau, et maintenant il est seul avec la personne qu'il veut tuer.

### CONFRONTATIONS TYPIQUES

- Le savant fou est dans son repaire et s'apprête à ouvrir un trou noir. Deux bouledogues mécaniques gardent l'entrée.
- L'orage magnétique balaye la ville, détruisant tous les appareils électroniques. Les Enfants doivent l'arrêter grâce aux Objets qu'ils ont trouvés ou construits.
- La créature simiesque se tient au sommet de la grande tour de refroidissement, elle est sur le point de transporter le bâtiment vers son monde natal.
- Les Enfants découvrent finalement le corps, à moitié immergé dans le marais. L'assassin les observe aux jumelles ; il ne les laissera pas se rendre au poste de police.
- L'église de Stenhamra crépite d'énergie et flotte dans les airs. Les Enfants doivent empêcher qu'elle se désintègre entièrement.



## PHASE 6 - ÉVOLUTION

Une fois le Mystère terminé, les joueurs et vous devez discuter de ce que les Enfants ont appris ou de ce qui a changé pour eux à la suite de ces nouvelles expériences. Chaque joueur lit à haute voix les Problèmes, Fiertés, Objets fétiches et Liens de son Enfant, et décide ou non de les modifier.

La plupart de ces aspects resteront identiques, mais si un joueur se lasse de l'un d'entre eux, ou si quelque chose qui s'est passé durant le Mystère l'y oblige, le changement est possible. Si un Enfant a résolu son Problème, il doit en choisir un autre. Utilisez les événements du Mystère comme source d'inspiration.

Tous les États sont soignés entre les Mystères. Si le temps a passé et qu'un Enfant a manqué son anniversaire, il augmente un niveau d'attribut d'un point et diminue ses points de Chance d'autant. Un Enfant qui atteint ses seize ans change de vie et cesse de résoudre des Mystères. Le joueur concerné doit donc créer un nouveau personnage.

Un joueur peut aussi choisir de ne plus interpréter son Enfant et d'en créer un nouveau avant le prochain Mystère. Mais n'oubliez pas qu'il est préférable qu'il n'y ait pas plus d'un Enfant de chaque Stéréotype au sein du groupe.

### POINTS D'EXPÉRIENCE

Après le Mystère, ou après une session de jeu lors d'un Mystère très long, les Enfants obtiennent des points d'expérience (XP) que les joueurs peuvent utiliser pour augmenter le niveau de leurs compétences. Lisez à haute voix les cinq questions, et laissez les joueurs y



répondre. Chaque Enfant gagne 1 point d'expérience quand il peut répondre « oui » à l'une de ces questions.

Augmenter le niveau d'une compétence de 1 point coûte 5 XP. Une compétence ne peut avoir un niveau supérieur à 5, et les Enfants ne peuvent garder en réserve que 10 XP au maximum. Ils ne peuvent utiliser leurs XP qu'avant ou après une session de jeu, jamais en cours de partie.

### CRÉER UNE AMBIANCE

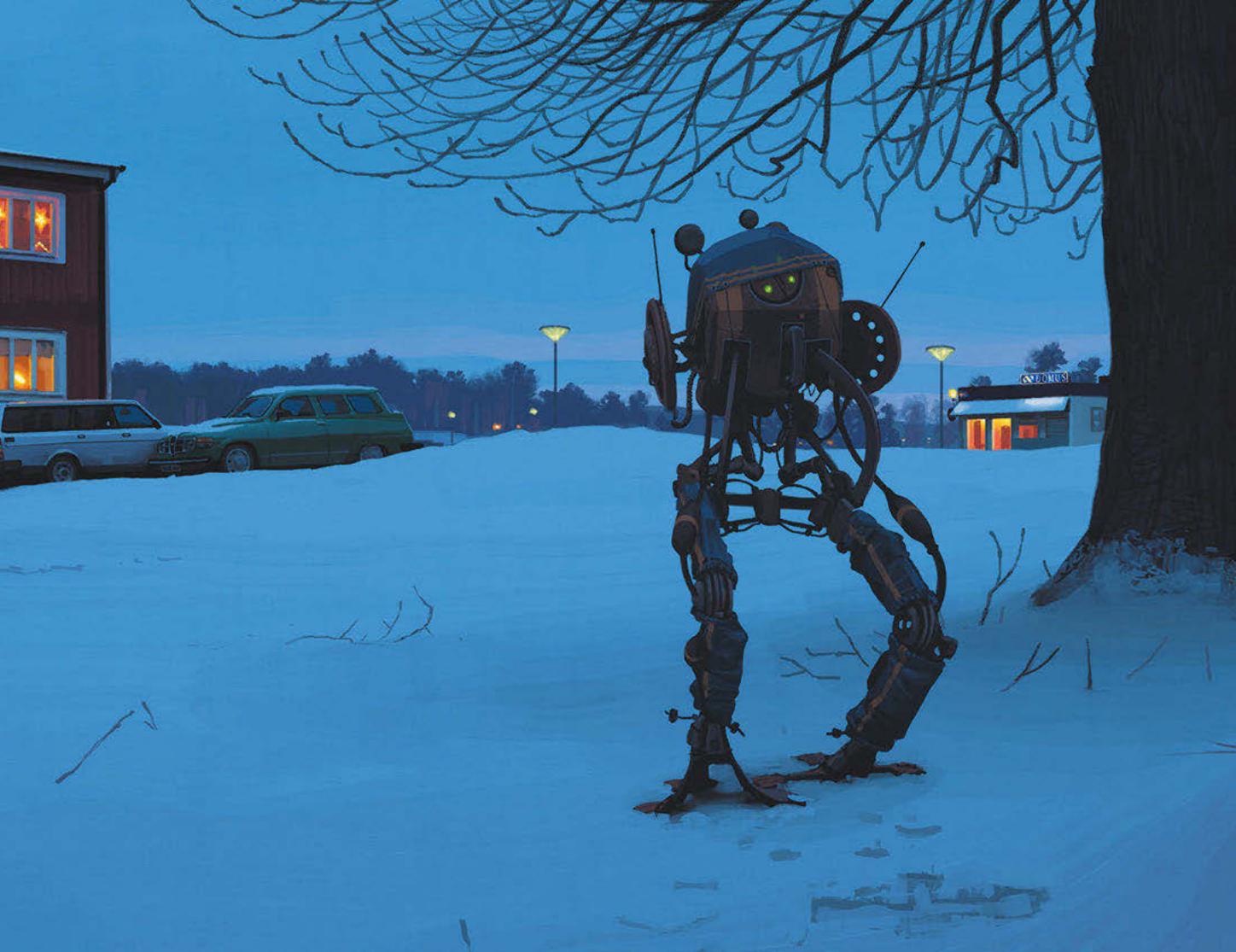
L'atmosphère et l'ambiance mystérieuses sont des éléments-clés de *Tales from the Loop*. Les joueurs et vous devez avoir l'impression de vivre à l'intérieur des illustrations de Simon Stålenhag.

Pour donner le ton, les joueurs décrivent l'apparence des Enfants qu'ils interprètent, ce qu'ils mangent au petit-déjeuner, comment ils se coiffent ou s'habillent, ou ce qu'ils lisent le soir avant de s'endormir. Vous pouvez de votre côté décrire comment les vagues se fracassent contre les falaises, ou pourquoi les tours de refroidissement qui surplombent la ville ressemblent

#### QUESTIONS POUR LES POINTS D'EXPÉRIENCE

1. Avez-vous participé à la partie?  
(Chaque joueur présent gagne au moins ce point d'expérience.)
2. Avez-vous été mis en Difficulté à cause de votre Problème ou de vos Liens?
3. Avez-vous utilisé ou eu à composer avec votre Fierté?
4. Vous êtes-vous mis en danger pour les autres Enfants?
5. Avez-vous appris quelque chose de nouveau? (Si oui, quoi?)





aux piliers du destin. Trois thèmes peuvent être mis en valeur : la Nostalgie, la Vie quotidienne et les Machines.

**LA NOSTALGIE** est le monde vu par les yeux d'un Enfant, et l'enfance vue par les yeux des joueurs. La liberté, les opportunités d'explorations, la première touche lors d'une partie de pêche, escalader un arbre jusqu'au sommet et conduire avec papa pour aller acheter un hamburger.

**LA VIE QUOTIDIENNE** est ennuyeuse et insipide. Les adultes imposent règles et limitations, sans laisser les Enfants décider de quoi que ce soit. L'horrible bonnet que votre mère vous oblige à porter, les chaussettes moites de transpiration, le cours de mathématiques du lundi matin.

**LES MACHINES** font partie à la fois de la Vie quotidienne et de l'univers fantastique. Elles sont omniprésentes, avec leur odeur d'huile et d'ozone, leurs mouvements grinçants et leur démarche lourde. Elles sont à la fois inquiétantes et merveilleuses. Comment peuvent-

elles exister? Les adultes vivent dans l'illusion qu'ils peuvent les contrôler.

#### **ASTUCES POUR CRÉER UNE AMBIANCE**

- Mettez l'ambiance en place dès le début du Mystère. Ainsi chacun en sera imprégné, et vous n'aurez plus besoin de perdre du temps plus tard pour la décrire. Tout le monde autour de la table ressentira les mêmes sensations.
- Regardez ensemble les illustrations de Simon Stålenhag.
- Décrivez quelques (petits) détails. Vous n'aurez que rarement besoin de décrire tout ce qui peut être vu ou entendu par les Enfants, mais il est toujours utile de décrire précisément quelques détails. L'Enfant aux cheveux blonds perpétuellement en bataille, une mouette sur le rocher, les yeux du cyborg.
- Utilisez tous les sens. Décrivez ce que les Enfants voient, entendent, sentent, goûtent ou touchent.
- N'oubliez ni la météo ni les saisons. Est-ce l'été avec ses champs de colza dorés, ou l'automne avec ses champs boueux? Des fleurs qui poussent sous



le soleil, ou un jardin couvert de neige ? Y a-t-il du vent, est-ce qu'il pleut sur l'usine abandonnée ? Les vents d'automne qui charrient l'air froid du nord, les équipements d'extérieur qui doivent être rentrés au garage pour l'hiver. Les rayons de lumière des phares des voitures qui balayent les routes sinueuses dans l'obscurité.

- La maison est le reflet de la famille. Si les parents sont en froid, le foyer semblera glacé et dangereux. S'il s'agit d'un lieu de fête et de joie, les fenêtres sont ouvertes et les pièces paraîtront accueillantes et amicales.
- Où qu'ils soient sur les îles, les Enfants peuvent voir ou sentir la présence du lac. Le vent qui fouette les vagues, l'odeur du poisson fraîchement pêché et les chalutiers qu'on voit au loin. Il y a toujours une île ou un rocher jusqu'où nager. Ce conseil est applicable au cadre du Loop suédois.
- Partagez la responsabilité. Vous n'avez pas à tout décrire. Posez des questions aux joueurs, et laissez-les décider de l'aspect des choses, ou de ce qu'ils peuvent ressentir. Prenez soin que tout le monde ait l'occasion de participer.
- Les adultes sont distants et détachés. Leurs conversations sont inintéressantes ou déroutantes. Ils vous regardent avec des yeux las et prétendent vous écouter. Émotions étouffées, fêtes trop alcoolisées, questions soupçonneuses au sujet de vos amis et de vos activités.
- Utilisez des comparaisons. L'épave du cargo est couchée sur le flanc comme un élan blessé, la maison du proviseur est perchée sur la colline comme un gros champignon, le coup de poing sur votre visage résonne comme un gros livre tombant à terre.



## PNJ - HUMAINS, CRÉATURES ET MACHINES

Tous les Mystères mettent en scène des PNJ qui voudront soit contrecarrer les Enfants, soit leur demander de l'aide, soit les aider. On trouve parmi eux autant de gens ordinaires que de créatures extraordinaires, comme un journaliste et un robot, ou un chien de garde et un dinosaure. Ils sont décrits brièvement par leur nom, leur allure, leur comportement, leur but, la Difficulté qu'ils peuvent présenter, et l'Indice qu'ils peuvent posséder. Tâchez de donner à chaque PNJ un détail qui le distingue, et dont les joueurs pourront garder la trace: un bégaînement, une casquette rouge, des yeux colériques ou un talon cassé. Certains PNJ ont un attribut spécial (cf. Chapitre 5).

Il s'agit parfois d'un antagoniste derrière la Clé du Mystère, de quelqu'un qui provoque volontairement des problèmes et qui ne souhaite certainement pas être arrêté ou entravé dans ses projets. Faites attention à nuancer ces personnalités, car il y a en réalité peu de personnes réellement diaboliques. La plupart ont une bonne raison d'agir comme elles le font: elles peuvent se sentir offensées, rejetées ou incomprises.

## OBJETS

Les Enfants trouvent occasionnellement des Objets tellement uniques qu'ils procurent un bonus aux jets de dés dans certaines circonstances (cf. Chapitre 4). Le bonus indique aux joueurs que l'Objet est important dans le cadre du Mystère. Tous les Objets disparaissent ou sont détruits entre deux Mystères, s'ils ne sont pas transformés en Objets fétiches.

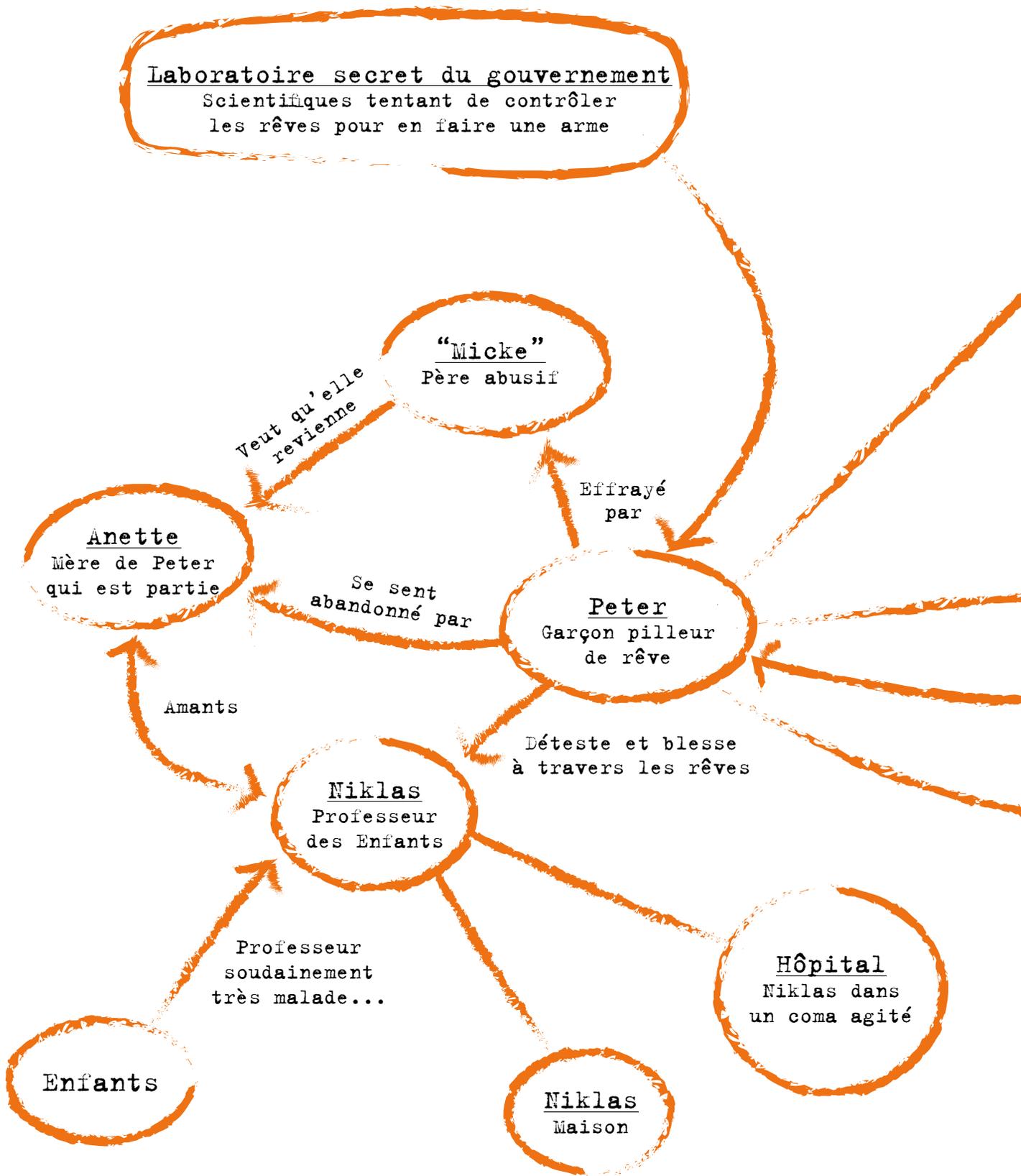
### OBJETS TYPIQUES

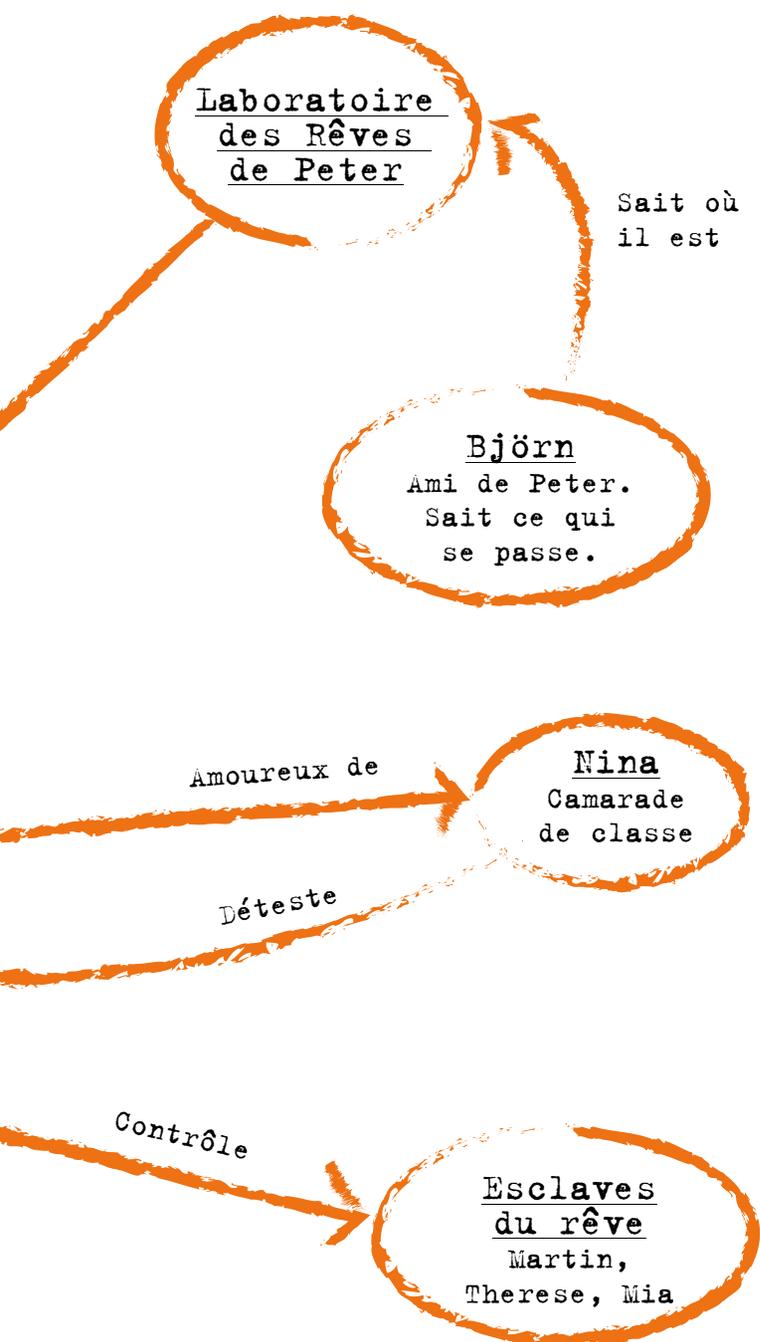
Objet	Bonus
Véhicule volant	+2
Soda hallucinatoire	+1
Dinosaure domestique	+3
Batte de baseball	+1
Chaussures volantes	+3
Skis	+1
Clé à molette	+2
Camionnette	+1
Arme à feu	+3
Échelle	+2

Soyez très prudent si vous laissez les PNJ utiliser des armes à feu contre les Enfants. Les joueurs pourraient se sentir incités à également armer leurs personnages, et le Mystère tournerait rapidement à la fusillade.



Diagramme du Mystère « Les rêves deviennent réalité »





## LONGS MYSTÈRES ET CAMPAGNES

Vous pouvez avoir l'ambition de créer des Mystères plus importants, qui nécessitent plusieurs soirées de jeu pour développer la phase 3 – Résolution du Mystère, comprenant de nombreux Lieux et PNJ. Dans ce cas il peut être utile d'esquisser une vue d'ensemble du Mystère, indiquant les Lieux, les PNJ et les Indices, et de laisser les Enfants se déplacer librement (voir le diagramme « Les rêves deviennent réalité »).

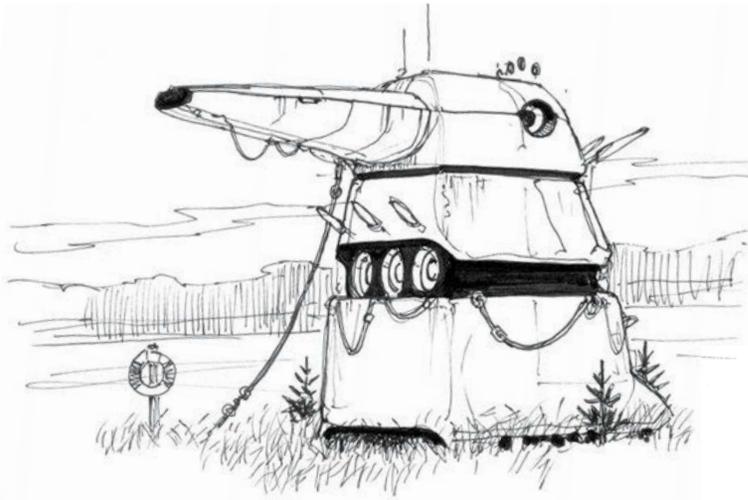
Plusieurs Mystères peuvent être reliés par une vérité sous-jacente afin de former une « campagne », un arc narratif qui sera joué sur plusieurs sessions. Le premier Mystère sert d'introduction, les Enfants y découvrant une infime partie de ce qui se trame. Puis ils résolvent un Mystère supplémentaire ou plus, levant petit à petit le voile sur la Clé, alors que la situation s'aggrave au fil du temps. Les enjeux sont bien plus grands que ce qu'ils pouvaient imaginer au début. Le Mystère final doit être grandiose, dangereux, et impliquer des Lieux spectaculaires et des PNJ incroyables.

Au cours d'une campagne, quelques Lieux et PNJ doivent rester récurrents afin de rendre cohérente la succession des Mystères. Il est primordial que les actions des Enfants pendant un Mystère aient des répercussions sur le Mystère suivant. Une campagne propose souvent un antagoniste manifeste, quelqu'un qui doit être stoppé à tout prix, et qui cherchera vraiment à mettre des bâtons dans les roues aux Enfants. Une campagne peut disposer d'un Compte à rebours de Représailles qui s'étire sur plusieurs Mystères successifs.

### LES PIERTÉS AU COURS D'UN LONG MYSTÈRE

Lors des Mystères si vastes qu'il faut plusieurs sessions de jeu pour les résoudre, vous pouvez laisser les Enfants utiliser leur Pierté une fois par session plutôt qu'une fois par Mystère.



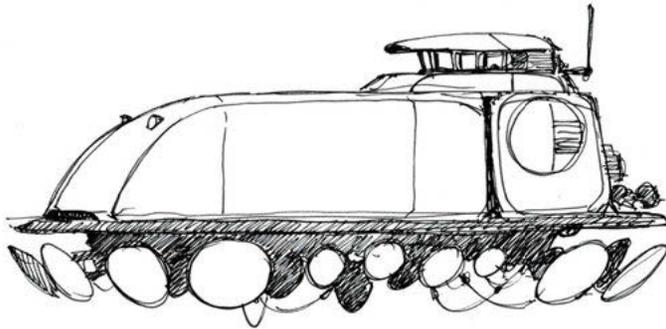
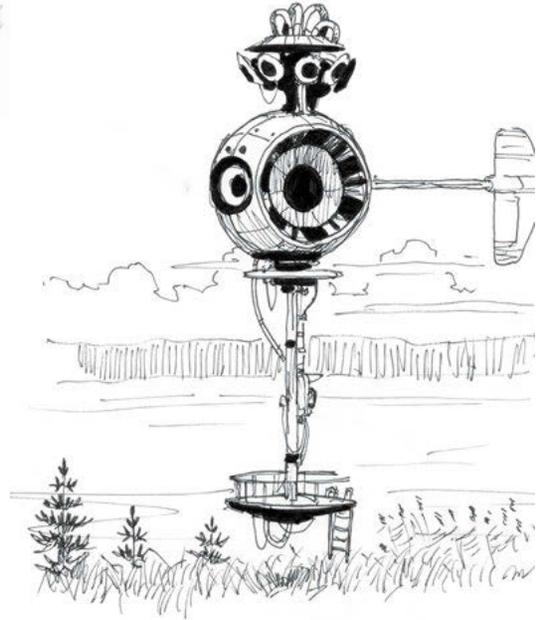


#### STATION DE MESURE MALTEMANN D1400

Très courantes autour du Loop, ces stations de mesure sont disséminées dans le paysage. Elles sont surnommées « pingouins » par les autochtones, à cause de leur silhouette singulière.

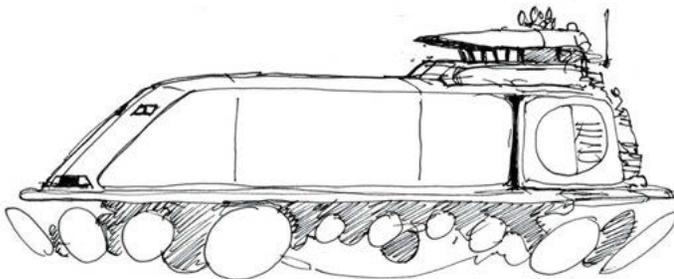
#### MODULE DE MAINTENANCE PAARHUFER RE-15

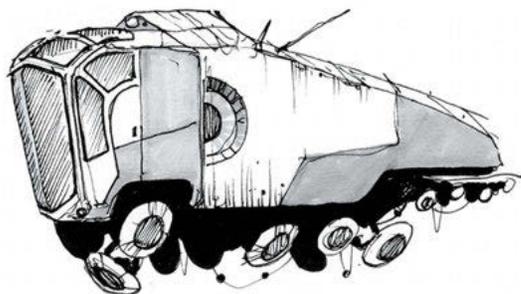
Un modèle rare limité à une poignée d'exemplaires. Le Module de maintenance RE-15 a été commandé par Riksenergi et élaboré spécifiquement pour l'entretien des stations de distribution sur les plans d'eau.



#### VAISSEAU-LOCOMOTIVE LIEBER-ALTA M60 ET M75

Ces « bêtes de somme » sont communes aux alentours du Loop. Elles sont utilisées pour des usages basiques et du transport léger.



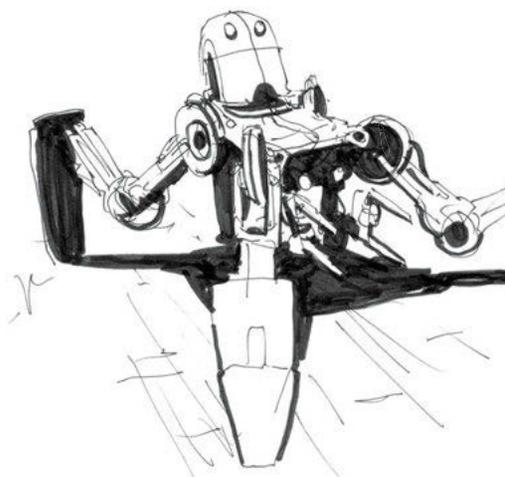


### VÉHICULE D'ENTRETIEN DE CÂBLE LIEBER-ALTA 12

Un vrai cheval de trait mécanique, tenu en haute estime par les techniciens câbleurs de Riksenergi. Le VEC 12 peut régulièrement être vu en action sur les îles du lac Mälare. Ni agile ni rapide, il est connu pour sa robustesse et son confort de conduite.

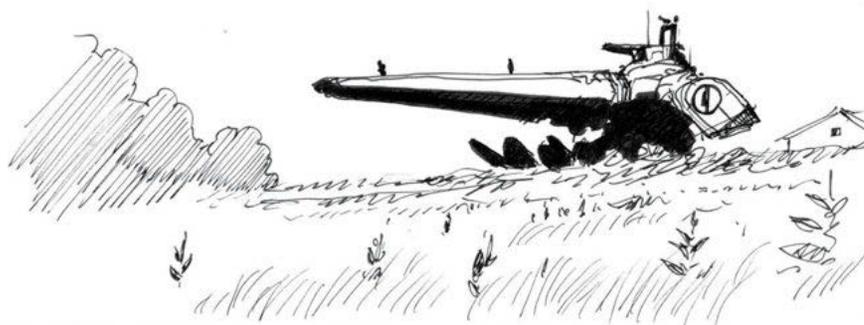
### ROBOT-SONDE ARAIGNÉE IWASAKA

Ces robots araignées japonais sont parfois aperçus dans l'eau, ou le long des côtes. Amphibies, ce sont des nageurs habiles. Ils sont conçus pour mesurer les taux de radiations et contrôler les fuites chimiques autour du Loop.



### CORSAIR DELTA

Le design élégant du Delta attire le regard quand il plane dans les airs. Construit par la compagnie anglaise Corsair et reconnaissable à son long nez conique, le Delta est l'un des plus beaux vaisseaux à magnétrine en usage aujourd'hui. Un groupe de ces vaisseaux est exploité par les Forces de Défense et les gardes-côtes.



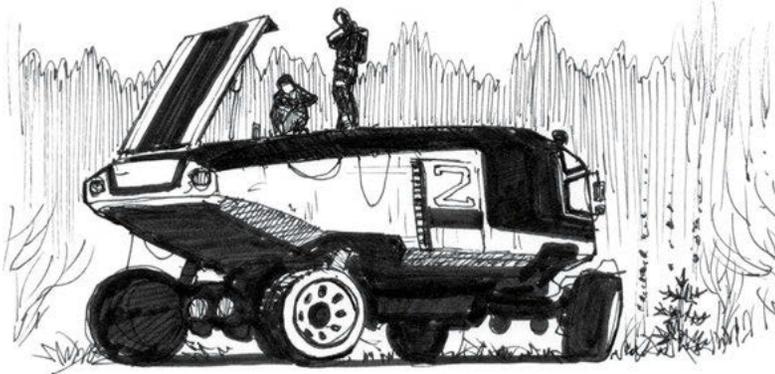
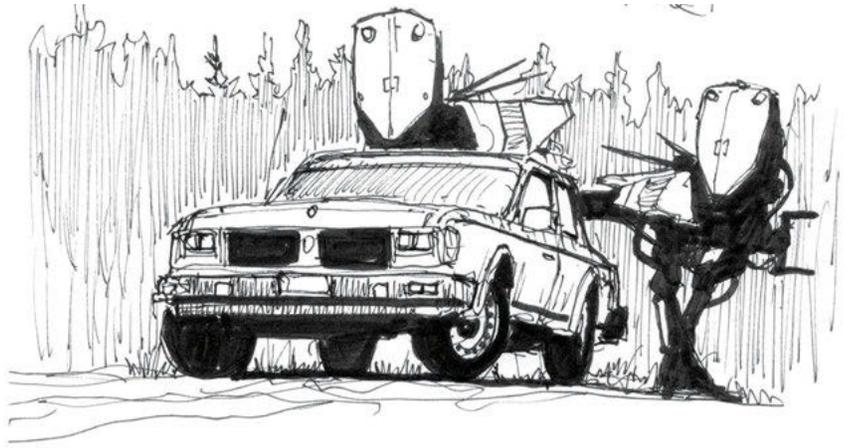
### IWASAKA SBR-71

Modèle originellement construit pour les Forces d'Auto-Défense Japonaises, le SBR-71 a été adapté pour un usage civil dans le milieu des années 70. Une poignée de ces engins a été récupérée par Riksenergi qui les utilise alors comme véhicules de service jusqu'aux années 80.



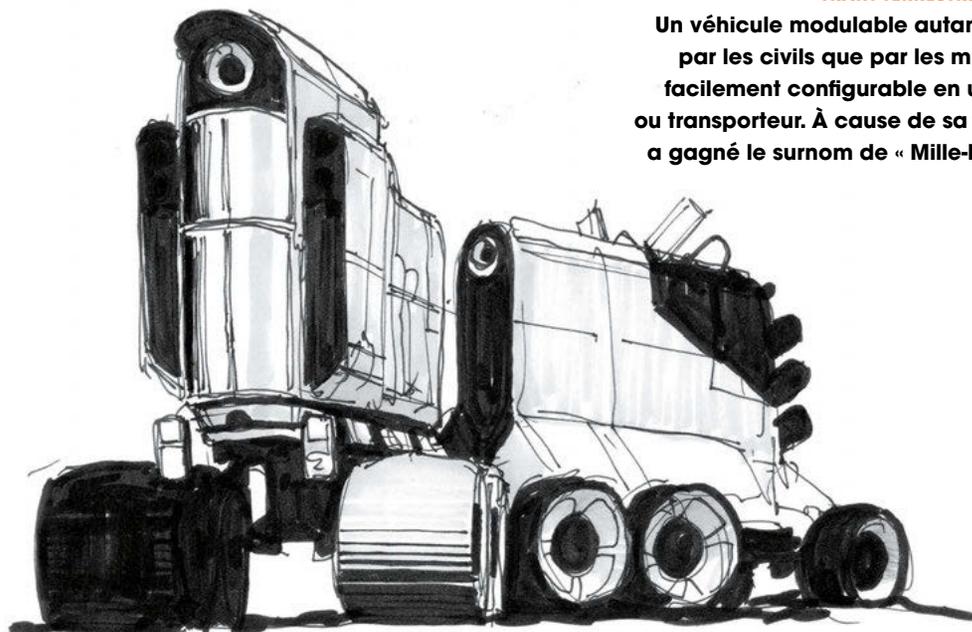
## UNITÉ DE PATROUILLE AUTONOME PAARHUFER MK.82

Communément appelé « Gueffeurs du Feu », ces grands robots étaient à l'origine utilisés dans le cadre de patrouilles et de la surveillance du Loop ou d'autres zones d'accès restreint. Tenter de les appâter avec des torches ou des fusées éclairantes est devenu un sport chez les enfants.



## VECTRA ATV SÉRIE 2

Une version du véhicule tout-terrain populaire de Vectra, adapté aux climats froids. L'ATV 2 est utilisé par les services de secours de Riksenergi.



## TRAIN TERRESTRE VECTRA

Un véhicule modulable autant utilisé par les civils que par les militaires, facilement configurable en utilitaire ou transporteur. À cause de sa forme il a gagné le surnom de « Mille-Pattes ».



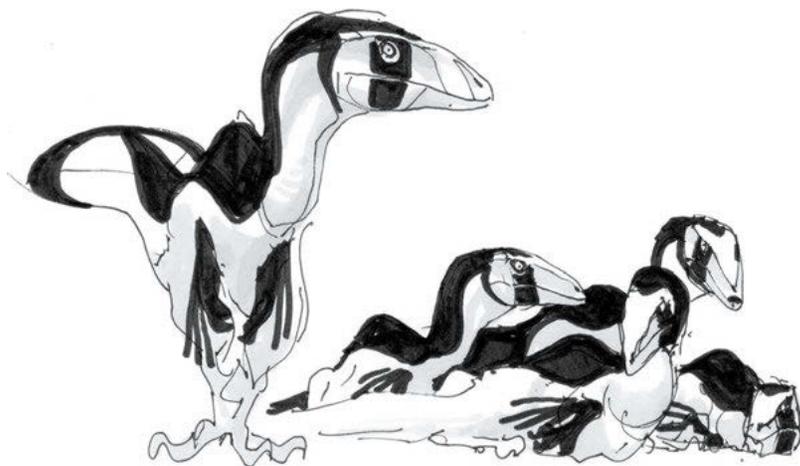
### TRICÉRATOPS

Trois cornes, neuf mètres de la queue au museau, huit tonnes de muscles et d'os. Le tricératops est l'un des dinosaures les plus connus ayant foulé la Terre, il y a soixante-cinq millions d'années. Mais pourquoi le jardin de monsieur Eriksson ressemble-t-il à un champ de bataille ? Et qui a laissé ces étranges empreintes sur le sol ?

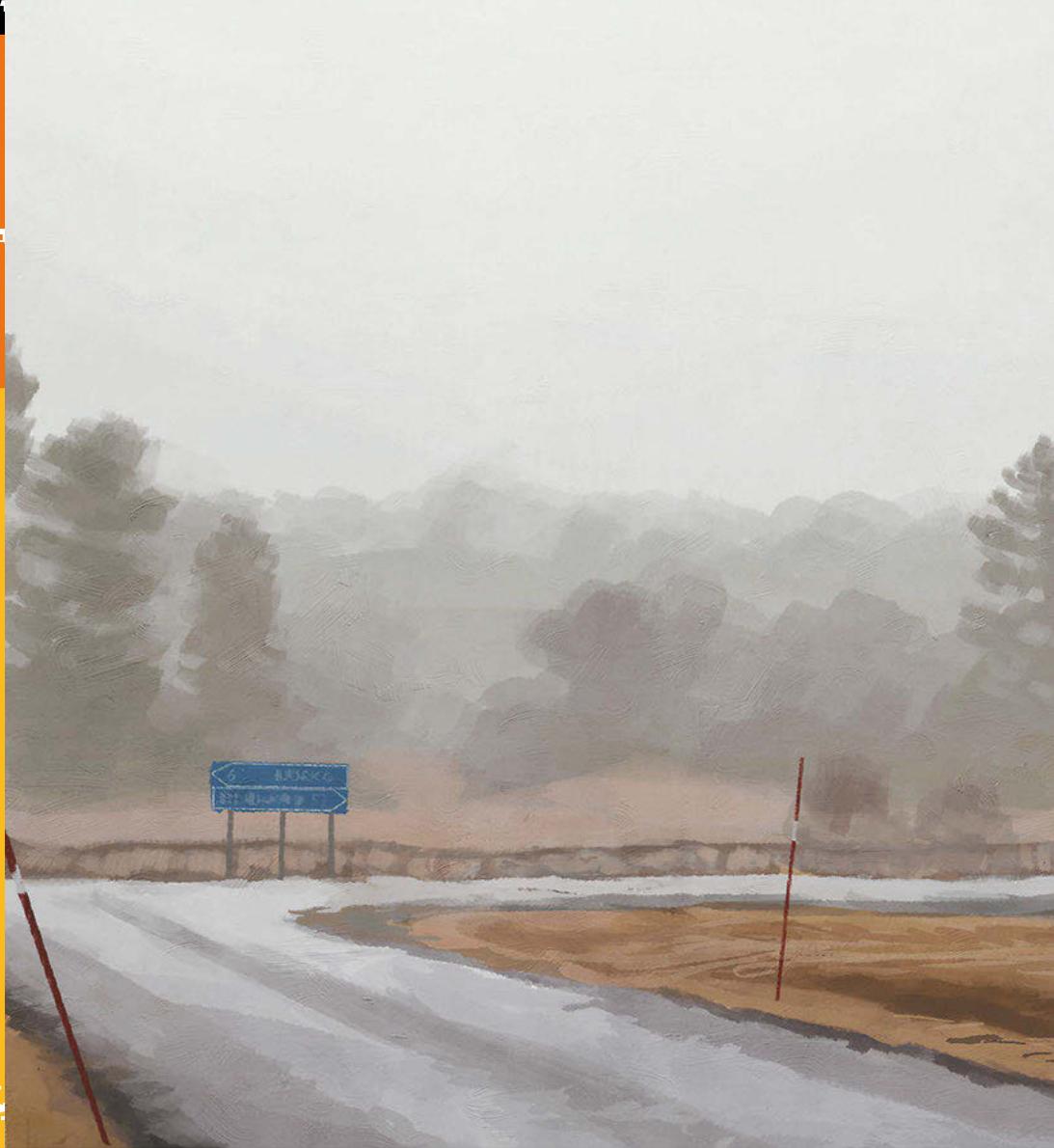


### VÉLOCIRAPTORS

Petits, carnivores et rapides comme l'éclair. Machines à tuer brutales et coordonnées, les vélociraptors chassaient en meute. Il était impossible, il y a 75 millions d'années, d'échapper à ces créatures capables d'atteindre les 45 km/h. C'est toujours impossible aujourd'hui.



LA BIBLIOTHÈQUE SCOLAIRE	101
LE DREAM SHOP	103
LE CLUB NATURE	104
LES TOURS DE REFROIDISSEMENT	106
LE POSTE DE POLICE DE STENHAMRA	107
NAAB (NAI)	109



## L'ENVIRONNEMENT MYSTÉRIEUX

*C'était vraiment une étrange maison. Mon père avait coutume de dire que cette bâtisse ordinaire avait été soulevée par un géant et renversée sur le côté. Des tonnes de vieux objets parfois incongrus étaient plaquées le long des murs. Un énorme berger allemand hirsute arpentait les sentiers entre les tas de camelote, et quelque part au milieu de cette pagaille, toujours occupé à démonter quelque chose, se trouvait son maître : mon oncle. On ne pouvait pas qualifier l'endroit de chaotique pour autant. Il y avait un ordre caché derrière tout cela, qui laissait comme une impression de recyclage – une sorte de tas de compost non-organique.*



RIKSENERGI



Le Mystère n'est pas l'unique manière de jouer à *Tales from the Loop*. Il est possible d'évoluer dans l'Environnement Mystérieux – un bac à sable rempli de lieux étranges, de créatures passionnantes et d'individus au comportement louche.

Avec cette méthode, les Enfants sont libres de se déplacer sans avoir à suivre une intrigue pré-écrite, en se mettant à la recherche de Mystères à élucider. Un Environnement Mystérieux peut toutefois être combiné avec des Mystères classiques, et plusieurs Mystères peuvent même être joués simultanément. Si les Mystères décrits à la fin de ce livre sont joués dans un Environnement Mystérieux, la saison indiquée devra être adaptée pour suivre l'évolution de la partie.

Les fondements de l'Environnement Mystérieux sont les Lieux énigmatiques. Deux choses peuvent amener les Enfants à explorer un Lieu : les Accroches et les

Liens. Les Accroches sont des événements que vous, le meneur de jeu, pouvez utiliser pour attirer les Enfants. Ces derniers entretiennent en outre des Liens avec des PNJ connectés aux Lieux, et ces Liens peuvent être exploités pour que les Enfants se mettent à enquêter.

Les scènes relatives à la Vie quotidienne et les scènes relatives aux Mystères et aux Lieux peuvent être mélangées comme dans le mode de jeu normal, et vous devez alterner entre les scènes que vous initiez et celles initiées par les joueurs. Il n'y a pas de fin formelle à l'histoire au sein d'un Environnement Mystérieux. Elle peut continuer indéfiniment, tant que vous continuez à inventer de nouveaux Lieux et que les joueurs se confrontent à de nouveaux Problèmes.

Ce chapitre présente un Environnement Mystérieux, celui des îles du lac Mälaren, mais comprend des suggestions d'ajustements pour être aussi utilisé à Boulder City.



RIKSENERGI

## CONSEILS POUR LE MENEUR DE JEU

- Improvisez sur le terrain. Donnez le feu vert aux Enfants et faites confiance aux joueurs. Tôt ou tard, ils trouveront un moyen d'avancer dans l'histoire. Ne prenez pas les décisions à leur place : votre rôle consiste à vous assurer qu'ils ont toujours des choses excitantes à faire.
- Laissez la situation empirer si les joueurs sont passifs. Les Problèmes des Enfants faisant progresser le Compte à rebours, faites monter la pression jusqu'à ce qu'ils ne puissent plus rester inactifs.
- Recyclez les Lieux et les PNJ. Laissez les PNJ développer des Liens inattendus entre eux, et montrez d'autres aspects de leur personnalité. Peut-être que ce policier intraitable est aussi un père émotif ?
- Accélérez et ralentissez. Augmentez le tempo de temps en temps, pour forcer les Enfants à agir vite. Ralentissez la cadence à d'autres moments, et laissez les scènes se dérouler tranquillement.
- N'ayez pas peur de perdre le fil ou de ne pas connaître toute la Vérité derrière le Mystère. Les réponses viendront d'elles-mêmes avec la suite de l'histoire.
- Utilisez les Liens entre les Enfants, entre les Enfants et les PNJ, et entre les Enfants et leurs Problèmes autant que vous le pouvez. Exploitez les possibilités jusqu'à l'extrême, mais faites-le étape par étape, pour que les joueurs aient le temps de s'adapter et de réagir.
- Faites agir les PNJ pendant que les Enfants font autre chose. Les ennemis ripostent, ils s'allient entre eux, ou ils déterrent les secrets embarrassants des Enfants pour les révéler publiquement à l'école.
- Parlez directement aux joueurs quand il vous semble que la partie se passe mal. Peut-être ont-ils mal interprété ce qui était attendu d'eux, ou peut-être avez-vous fait quelque chose qui ne leur a pas plu. Parfois, ce n'est tout simplement pas un bon jour pour jouer.
- Les adultes ne doivent rien savoir. Qu'importe ce que les Enfants découvrent, ce ne sera jamais rendu public. D'une manière ou d'une autre les preuves seront détruites ou disparaîtront, ou personne ne les croira. Le reste du monde demeurera dans l'ignorance.

## LA CARTE DE L'ENVIRONNEMENT MYSTÉRIeux

Lorsque les Enfants commencent à s'intéresser à un Lieu, son Compte à rebours est lancé et les événements se précipitent. Tous les Lieux sont indiqués sur la carte de l'Environnement Mystérieux, à laquelle les joueurs doivent avoir accès. Vous trouverez deux cartes d'Environnement Mystérieux (une pour le Loop suédois, l'autre pour le Loop américain) dans ce livre. Vous pouvez également les télécharger sur le site internet d'Arkane Asylum Publishing.

## JOUER DANS L'ENVIRONNEMENT MYSTÉRIeux

Un Environnement Mystérieux convient parfaitement pour une partie de longue durée. La tâche du MJ est d'avoir une vue d'ensemble des événements, ainsi que du timing des Accroches, des Compte à rebours et des Difficultés. Puisqu'il est difficile de tout préparer avant la partie, le MJ doit compter sur son sens de l'improvisation, et sur les idées des joueurs.

Lorsqu'ils jouent au sein d'un Environnement Mystérieux, les Objets fétiches et les Motivations des Enfants peuvent être utilisés une fois par session. Les Objets qui ne sont pas « fétiches » sont perdus au moment approprié, par exemple à la fin des vacances d'été ou une fois que les Enfants parviennent enfin à surmonter la Difficulté particulièrement coriace d'un Lieu. Le MJ a toujours le dernier mot.

À la fin de chaque session, les Enfants gagnent de l'expérience (XP) et les joueurs peuvent modifier leur Motivation, leur Objet fétiche, leur Problème, leur Socle et leurs Liens.

Pour que l'Environnement Mystérieux fonctionne, les Enfants ont besoin d'entretenir des Liens avec les PNJ, par le biais de leurs Problèmes et de leurs Motivations, ce qui les encourage à débiter leurs investigations. Lorsqu'un joueur sent que le Lien avec un PNJ n'est plus pertinent et souhaite en changer, vous devez réfléchir ensemble à la création d'un autre PNJ, qui servira de base à un nouveau Lieu de l'Environnement.

Il n'y a pas de manière plus évidente qu'une autre de parcourir l'Environnement, ni de Confrontation pré-écrite. Certains Lieux peuvent être utilisés tout au long d'une partie, et ainsi être visités plusieurs fois par les Enfants. De même, les PNJ peuvent être vus à plusieurs reprises après avoir été rencontrés une première fois.

## : EXEMPLE

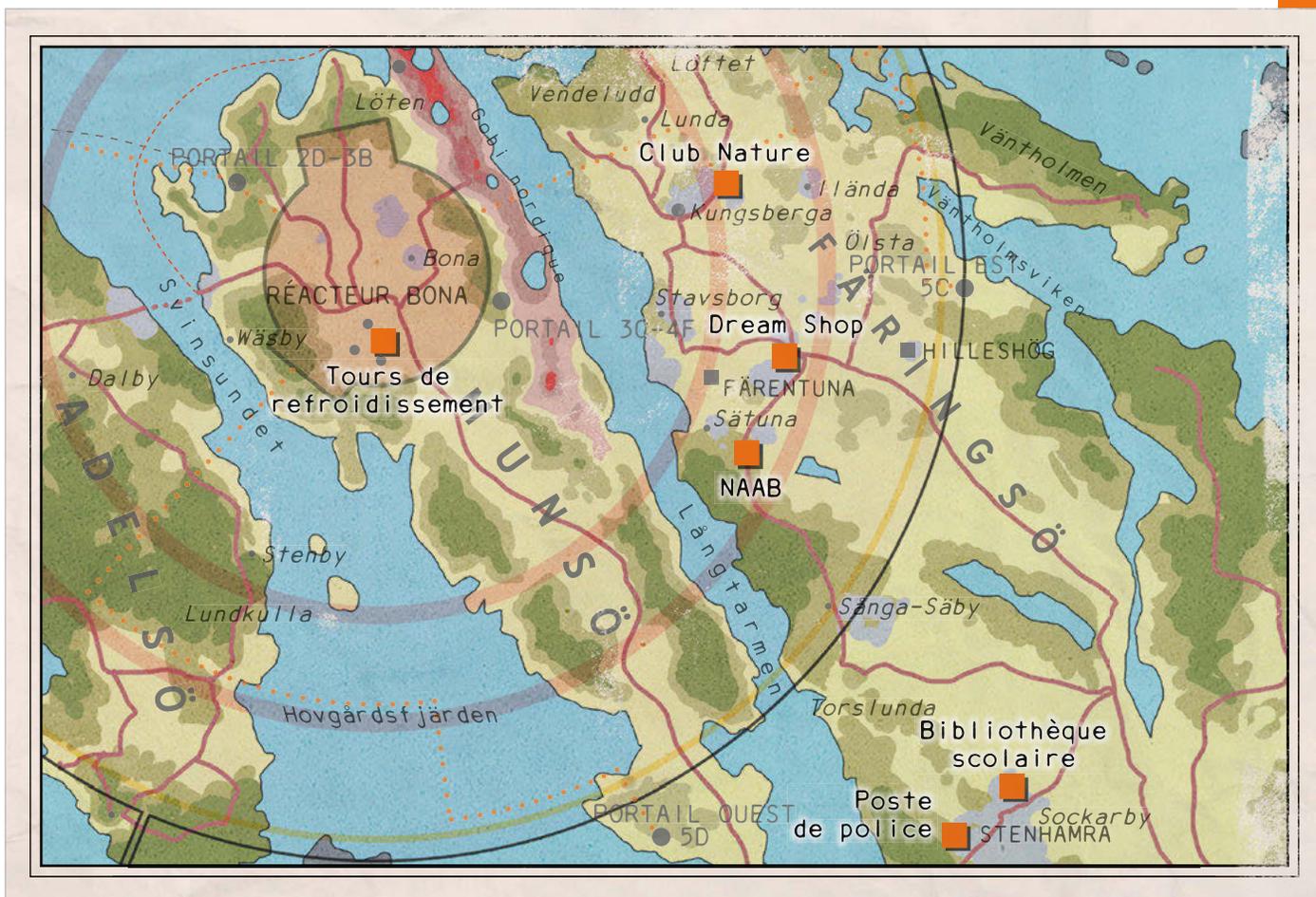
: *Joueur 1 (Olle): Je ne pense pas avoir*  
 : *de nouvelles interactions avec Roland,*



RIKSENERGI



RIKSENERGI



### Exemple de carte d'Environnement Mystérieux

- *le chasseur fou, puisqu'il est mort.*
- *Dois-je garder ce Lien?*
- **Le MJ:** *Non, pas de souci, tu peux en changer.*
- **Joueur 1:** *Tu as des idées?*
- **Le MJ:** *Ça pourrait être bien d'impliquer la jeune fille qui travaille pour le croque-mort. Elle s'appelle Jennifer. Tu penses avoir une raison de la connaître?*
- **Joueur 1:** *Pourquoi pas « Bien que je ne lui aie jamais parlé et qu'elle soit plus âgée que moi, j'en suis fou amoureux » ?*
- **Le MJ:** *Formidable!*

## LA BIBLIOTHÈQUE SCOLAIRE

La bibliothèque scolaire de Stenhamra [Boulder City] est connue pour sa grande collection de livres anciens, et pour son gardien, Per « le Péteur » Ång [Jeffrey « le Péteur » Allen]. Il travaille à la fois en tant que

concierge et bibliothécaire, depuis que la bibliothécaire précédente, Mona Eriksson [Mary Walker], a disparu l'an passé. Le Péteur a un gros problème de flatulences, on peut l'entendre et le sentir arriver de loin. Les bruits de couloir circulant parmi les élèves prétendent que le Péteur a tué des enfants qui se comportaient mal.

### LA VÉRITÉ

Peu de personnes savent que Per vit en secret à l'école depuis des années. Il parcourt les couloirs avec l'agilité d'un loup, léchant constamment ses lèvres sèches, une clé à molette à la main, paré à réparer les fuites et à faire fuir les morveux.

Mona et lui entretenaient une liaison depuis plusieurs années: ils partageaient une passion commune pour l'art ainsi que pour les livres parlant de cyborgs et de transhumanisme. Le couple utilisait les fonds de la bibliothèque scolaire pour acheter des ouvrages rares, et avait construit un laboratoire dans une partie condamnée du sous-sol de l'école.

À partir d'éléments mécaniques et de tissus d'origine animale, ils fabriquèrent un cyborg ressemblant à une monstrueuse version de Per, un mélange de câbles et de chair aux entrailles pendantes. Malheureusement, leur création était dotée d'une intelligence élevée et de trop peu d'empathie. Le cyborg haïssait ses créateurs à cause de l'apparence hideuse qu'ils lui avaient donnée, et se mit à construire en cachette une copie de lui-même

### CONSEILS POUR LES JOUEURS

- Votre rôle est d'explorer le monde à la recherche de mystères, et d'essayer de les résoudre. N'ayez pas peur de mettre votre Enfant en danger : les autres Enfants pourront vous aider, et cela peut s'avérer excitant autant qu'amusant. Souvenez-vous que les Enfants ne peuvent pas mourir.
- Vous êtes les acteurs de votre propre histoire. Ne laissez personne d'autre faire les choses à votre place. Prenez soin d'impliquer votre Enfant et de vous investir émotionnellement pour lui.
- Ne reculez pas devant les scènes lentes ou remplies d'émotion. Ce genre de scène vous permet de mieux connaître votre personnage, et de rendre plus dramatiques les scènes d'action, comme le fait d'être poursuivi par un assassin ou de devoir se cacher de robots tueurs, alors que vous savez que l'Enfant souhaite plus que tout retrouver son foyer et être aux côtés de sa mère malade.
- N'ayez pas peur de perdre le fil. Dans l'Environnement Mystérieux, il y aura toujours des choses à faire, et vous n'atteindrez de toute façon jamais un point où toutes les questions trouveront une réponse.
- Utilisez vos Liens avec les autres Enfants pour créer des tensions. Soyez en colère, tombez amoureux, devenez jaloux. Laissez votre Enfant perdre le contrôle.



RIKSENERGI

exempte de défauts. Le clone tua Mona et Per pour obtenir les morceaux dont il avait besoin afin de créer cette autre copie, impossible à distinguer du Per original, qui prit le double rôle de concierge et de bibliothécaire. Il reste affligé de quelques handicaps, dont un tuyau percé qui lui fait relâcher du gaz nauséabond dans les couloirs qu'il parcourt jour et nuit.

Le premier cyborg, mécontent du résultat, décida de faire une nouvelle tentative. Il attaqua et tua un jogger dans les bois afin de récupérer le matériau nécessaire. La copie originale a depuis construit au total trois exemplaires de Per, qui se relaient pour se promener dans l'école et s'occuper de la bibliothèque scolaire. Mais le premier cyborg n'est toujours pas satisfait. Il envisage désormais d'assassiner des professeurs et des élèves pour obtenir plus de matériau. Comme il est incapable de quitter son repaire à cause de son apparence, il dirige ses créations pour qu'elles agissent à sa place. Mais certaines des copies commencent à perdre patience et cherchent à se libérer de son emprise.

Sur le sol du laboratoire, plusieurs cadavres sont enveloppés dans des sacs en plastique. La salle est remplie de pièces détachées, d'ustensiles dérobés en classe de chimie, et de congélateurs contenant des morceaux de cadavres humains. Il y a deux entrées : l'une donne sur l'arrière de l'école, l'autre au bas d'un escalier conduisant à la bibliothèque. Le double d'origine a dissimulé des explosifs, au cas où on tenterait de le capturer.

### ACCROCHES

- Un élève disparaît dans l'école.
- Un des Enfants aperçoit deux doubles de Per en même temps.
- Per sort avec l'un des parents des Enfants, et ces derniers le surprennent à ajuster un de ses câbles.
- Un des doubles prend contact avec un Enfant, dans le but de lui révéler « un abominable secret ». La prochaine fois que cet Enfant rencontre « Per », il s'agit d'un autre double, qui lui dit qu'il n'a pas à s'inquiéter. Mais le second double doit découvrir ce que sait déjà l'Enfant.

### COMPTE À REBOURS

1. Un élève déclare qu'il a été pourchassé dans un couloir par un adulte portant un masque noir.
2. Un élève disparaît, ne laissant derrière lui qu'une tache de sang.
3. Un proche des Enfants disparaît. Parviendront-ils à le retrouver avant qu'il soit découpé en morceaux ?
4. Un des Enfants est désigné pour être la prochaine cible.



RIKSENERGI

## PER ÄNG (JEFFREY ALLEN)

« C'est un Van Gogh, mais t'en savais rien, hein, morveux ? »

Per est un petit homme trapu, dont les cheveux blancs sont maintenus en place par une casquette rouge déchirée. Il donne l'impression d'être maladroit, mais est en réalité relativement agile. Il parle lentement, d'une voix presque atone, et ne regarde jamais personne dans les yeux. On le voit souvent en train de lire, il est très cultivé : il apprécie l'art et la musique classique. Mais il déteste les élèves, surtout depuis qu'il est un cyborg. Son moment préféré de la journée, c'est quand ils rentrent chez eux et arrêtent de vandaliser le bâtiment. Le cyborg d'origine possède l'attribut spécial **FORCE SURHUMAINE 2**. Les autres copies possèdent l'attribut spécial **NE RESSENT PAS LA DOULEUR 2**.



## LE DREAM SHOP

Lorsque le jeune marginal Peter Månsson [Peter Dale] quitta l'école, il ne manqua à personne. Les autres élèves se sentaient rabaissés par ses remarques désobligeantes, les professeurs ne pouvaient pas le supporter, les filles haïssaient son look sale et ses propositions glauques, et les nerds ne l'approchaient pas. Même son seul ami, Björn [Bryan], se sentit soulagé de ne plus lui être associé. Peter quitta l'école en se sentant détesté, et il blâma le monde entier sans jamais chercher à se remettre en question.

La mère de Peter tenait un magasin appelé le Dream Shop depuis quelques années, et elle y vendait des attrape-rêves, des cristaux, des livres de développement personnel et d'autres produits estampillés *new age*. À cause d'une hypersensibilité électrique et d'une fibromyalgie, elle passe le plus clair de son temps allongée dans la maison qu'elle partage avec son fils. C'est maintenant Peter qui s'occupe du magasin.

## LA VÉRITÉ

Peter passe tout son temps libre à concevoir une machine à rêve dans le sous-sol du magasin, qu'il surnomme désormais le Dream Lab. Depuis peu, les habitants de la région font des rêves étranges, car la machine de Peter lui permet de s'infiltrer dans les songes d'autrui et d'en prendre le contrôle. Grâce à elle, il provoque de terrifiants cauchemars chez ses ennemis, et s'introduit dans les rêves les plus intimes des filles qu'il convoite.

Récemment, Peter a découvert qu'il pouvait donner des instructions aux rêveurs. Ces ordres restent ancrés dans leur mémoire lorsqu'ils sont éveillés, Peter a commencé à asservir trois de ses anciens camarades de classe, lesquels passent occasionnellement au Dream Shop pour lui offrir des cadeaux ou le complimenter. Pour l'instant, rien de fâcheux ne s'est produit, Peter en est encore à tester sa machine. Mais il prévoit de l'utiliser pour obtenir tout ce qu'il désire, aussi bien des choses matérielles que la reconnaissance qui lui a toujours été refusée.

Dans le même temps, un groupe secret de scientifiques liés à l'armée a découvert que quelqu'un manipulait les rêves. Ils essayaient eux aussi de concevoir un appareil similaire, et sont désormais à la recherche de l'emplacement de la machine à rêve. Ils sont prêts à envoyer un commando pour dérober l'appareil et kidnapper son créateur.

## ACCROCHES

- Les Enfants entendent Björn [Bryan] se parler à lui-même de Peter contrôlant des rêves, et dire que cela doit prendre fin.
- Niklas [Neil], le professeur des Enfants, a entretenu pendant un moment une liaison avec la mère de Peter. Peter s'est senti bafoué et le déteste désormais : il s'est servi de sa machine pour le plonger dans le coma.
- Le frère ou la sœur de l'un des Enfants est victime de la machine de Peter.
- Un des Enfants est accusé par erreur d'être le manipulateur de rêves, et les scientifiques tentent de le kidnapper.

**COMPTE À REBOURS**

1. Une connaissance des Enfants est victime de la machine de Peter.
2. Quelqu'un est gravement blessé lors d'un rêve éveillé.
3. Peter découvre que les Enfants s'intéressent à lui, et les menace par le biais de leurs rêves.
4. Peter s'en prend aux Enfants par l'intermédiaire de cauchemars.
5. Quelqu'un se suicide à cause de ses rêves.
6. L'ami de Peter, Björn, tente physiquement de l'arrêter, mais se fait casser la figure par les esclaves de Peter.
7. Peter est enlevé par les scientifiques mais parvient à s'échapper.
8. Peter construit une machine plus imposante pour s'en prendre à la population entière de Färingsö.

**PETER MÅNSSON (PETER DALE)**

« Après tout ce que j'ai encaissé, j'ai bien droit à un peu d'amour, ce n'est que justice ! »

Peter a grandi sous la coupe d'un père qui a physiquement et psychologiquement abusé de sa mère et de lui. Il a persuadé Peter qu'il était inutile, stupide et répugnant. Peter n'a jamais compris que le père projetait sur son fils l'image qu'il avait de lui-même, et à la place il s'est imaginé que tout le monde était contre lui, s'engageant sur une voie qui ne pouvait que le conforter dans cette illusion.

Les seules personnes qui entretiennent de bonnes relations avec lui sont sa mère et son ami Björn. Peut-être que Peter peut encore être sauvé s'il connaît un moment de compassion sincère et de chaleur humaine.

Peter est un grand garçon de seize ans aux cheveux noirs et au regard intense. Il fume en permanence et ne semble pas pouvoir tenir en place. Il parle tout le temps, d'une voix nasillarde, de toutes les mauvaises expériences qu'il a vécues.

**LE CLUB NATURE**

Il y a quelques mois encore, le Club Nature réunissait des biologistes de terrain et des scouts qui allaient observer les oiseaux, partaient en excursion et jouaient de la guitare autour d'un feu de camp. Tout a changé quand Lisa Tengby [Lisa Tanner] est arrivée et a pris le contrôle du Club. La plupart des membres sont partis, ne laissant plus qu'un noyau de fidèles strictement contrôlés par Lisa. Ils tiennent désormais leurs activités secrètes, et quiconque les révèle est immédiatement exclu, ou pire. À la même période, on commence à signaler une série d'attaques nocturnes dans la région, et il se murmure qu'une meute de loups s'est installée dans les environs.

**LA VÉRITÉ**

Les parents de Lisa Tengby ont déménagé de Stockholm [Las Vegas] après avoir découvert que leur fille se droguait, mais faisait également partie d'une secte qui errait en ville la nuit et attaquait des gens au hasard. Ce qu'ils n'ont pas compris, c'est que Lisa et ses amis avaient découvert qu'à l'aide de substances chimiques ils pouvaient absorber l'esprit et les capacités d'animaux, c'est en tout cas ce que les jeunes gens pensaient. Ils essayèrent d'abord de se lier à l'esprit des rats de la ville et des chiens sauvages pour aiguïser leurs sens et accroître leur force.

Lorsque sa famille déménagea près du Loop, Lisa emporta les drogues avec elle, et se débrouilla pour prendre la tête du Club Nature. Elle se débarrassa de ceux qui refusaient de participer à ses expériences, et désormais le Club ne se compose plus que d'une douzaine de jeunes qui passent leurs week-ends dans les bois à tenter de se lier à « l'âme des loups ». Le groupe de loups qui rôde dans la région aurait été attiré ici par Lisa.

Le club-house est un bâtiment en bois à un étage, décoré de photographies d'animaux et de cartes encadrées, aux étagères pleines de livres consacrés à la faune et aux explorateurs célèbres. Lisa adore les bougies, l'encens et la musique psychédélique. Elle force les autres membres du club à pratiquer des jeux douloureux, à se droguer et à échanger leurs secrets les plus intimes.

C'est au MJ de décider si les expériences de Lisa fonctionnent ou s'il ne s'agit que de jeunes jouant à des jeux dangereux en se droguant, et s'il y a réellement des loups dans la région.

### ACCROCHES

- Le grand frère d'un des Enfants a rejoint le Club et a changé. Il est devenu réservé, se replie sur lui-même et revient à la maison avec d'étranges blessures sur la poitrine et le dos.
- Un des Enfants a vu les membres du Club courir nus à l'arrière de sa cour en hurlant, un cadavre d'animal ensanglanté dans les mains
- Le chien d'un des Enfants a été retrouvé mort, et le vétérinaire qui l'a examiné affirme que les traces de morsures sur son corps sont d'origine humaine.
- La sœur de Lisa demande aux Enfants de rejoindre le Club pour l'espionner.

### COMPTE À REBOURS

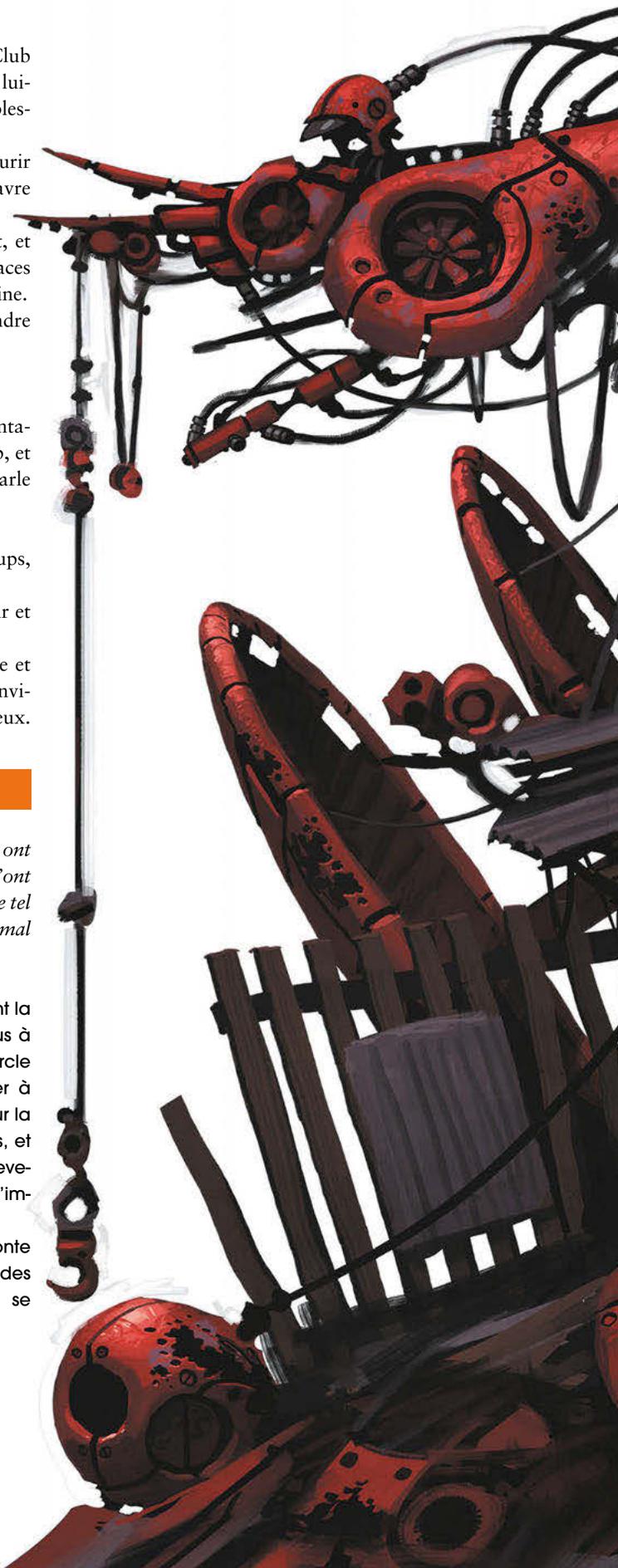
1. Une nuit, les organisateurs d'une course d'orientation scolaire nocturne sont attaqués par le Club, et gravement blessés. Le lendemain, toute l'école parle de loups-garous.
2. Les membres du Club tuent quelqu'un.
3. Des chasseurs sont envoyés pour abattre les loups, jugés responsables des attaques.
4. Un des membres du Club est tué par un chasseur et retrouvé nu dans la forêt.
5. Lisa rassemble sa meute dans une maison isolée et interdit à tous de contacter leurs familles. Elle envisage d'attaquer les humains qui s'en sont pris à eux.

### LISA TENGBY (LISA TANNER)

« Pendant des millénaires, le progrès et les machines ont ramolli les humains. Mais les animaux sauvages n'ont jamais perdu leur force ni leur faculté à voir le monde tel qu'il est. Tout au fond de nous, il reste encore un animal sauvage qui sommeille. »

Lisa vient d'une famille d'alcooliques notoires, dont la plupart meurent jeunes. Ses parents sont parvenus à s'extraire, eux et la sœur aînée de Lisa, de ce cercle vicieux, mais ils n'ont pas réussi à communiquer à temps avec leur plus jeune fille. Elle ne vit que pour la montée d'adrénaline provoquée par les drogues, et ne voit pas à quel point elles l'affectent. Lisa est devenue une menteuse au cœur de pierre qui ferait n'importe quoi pour ressentir des émotions fortes.

Parfois elle croit réellement à ce qu'elle raconte aux membres du Club à propos de la force des esprits-animaux, mais la plupart du temps elle se contente de les manipuler et de se droguer.



Lisa est une jeune fille blonde au sourire engageant, à la coupe de cheveux cool et aux vêtements à la dernière mode. Elle sait se rendre populaire, et s'en sert pour impressionner et prendre le contrôle des autres jeunes du coin. C'est une oratrice douée, et elle sait pertinemment comment attiser les émotions les plus diverses.



## LES TOURS DE REFROIDISSEMENT

Visibles de n'importe quel point de la région du Loop, les trois tours de refroidissement ne peuvent pas être ignorées par les habitants. Chaque soir, à 18 heures, une puissante sirène se fait entendre. Elle indique la réinitialisation quotidienne des quinze gigantesques valves de désembuage des tours.

Le prêtre de Wäsby [**Saint-Christopher**], Hans-Erik Thelin [**Joseph Harold Sullivan**], a toujours été un fervent partisan du Loop, et a souvent déclaré au cours de ses sermons que la connaissance nécessaire à la construction de l'accélérateur était d'origine divine. Au cours de l'année précédente, Hans-Erik a été victime d'une série de malheurs. Ses deux enfants sont décédés dans un accident de voiture, à la suite de quoi sa femme l'a quitté pour partir loin d'ici, puis un groupe de paroissiens l'a accusé de voler l'argent de l'église, et enfin il a découvert qu'il souffrait d'un cancer incurable.

Et pourtant, rien ne pouvait entamer sa bonne humeur... jusqu'à ces derniers mois. Du jour au lendemain, il semble que les alertes quotidiennes des tours de refroidissement aient affecté sa santé mentale. Hans-Erik est parti de chez lui précipitamment, sans veste ni chaussures, vociférant et maudissant les tours en question, et il n'est jamais retourné travailler ou voir ses amis depuis.

## LA VÉRITÉ

Hans-Erik est convaincu que le Loop n'est pas une création humaine, mais une construction d'essence divine ou diabolique. Au cours des derniers mois, il s'est servi des connaissances technologiques de son ancienne carrière d'ingénieur pour s'infiltrer dans les tours et se construire un repaire dans un espace de stockage. Il a exploré les lieux de fond en comble, jusqu'aux vastes tunnels souterrains et au Gravitron, afin de l'examiner pour déterminer s'il s'agissait d'une bénédiction ou d'une punition divine.

Les délires de Hans-Erik, aggravés par le manque de nourriture et de sommeil, ont fini par le convaincre que le Gravitron était directement relié à l'Enfer, et qu'il servait de portail au Diable. Le Loop doit être détruit, et la meilleure manière d'y parvenir est de faire s'écrouler les tours de refroidissement.

Sur une période de plusieurs semaines, Hans-Erik s'est procuré des explosifs et les a discrètement transportés de nuit jusqu'aux tours. Il s'est aussi équipé d'une carabine de chasse, et a construit plusieurs robots de surveillance capables de le prévenir en cas d'intrusion et d'attaquer ceux qui voudraient l'arrêter. Bientôt, il aura suffisamment d'explosifs pour sauver le monde de l'influence diabolique du Loop.

## ACCROCHES

- Un des Enfants repère Hans-Erik transportant des explosifs vers les tours.
- Les Enfants voient une silhouette se déplacer au sommet d'une des tours, mais personne ne les croit.
- La femme d'Hans-Erik est à sa recherche, depuis qu'elle a reçu une lettre dans laquelle il déclare qu'il mettra fin à l'influence du Diable. Elle demande aux Enfants s'ils l'ont vu et elle s'inquiète, persuadée qu'il peut faire quelque chose de stupide.
- Quelqu'un prétend avoir jeté un coup d'œil chez Hans-Erik, par la fenêtre. L'ancien prêtre aurait barbouillé ses murs d'étranges messages concernant le Loop et le Gravitron.

## COMPTE À REBOURS

1. Quelqu'un voit Hans-Erik près des tours de refroidissement, et les rumeurs prétendent qu'il est devenu fou et qu'il vit dans les bois.
2. Un technicien de maintenance trouve Hans-Erik dans une tour, mais est attaqué par l'un des robots, qui l'assomme. Hans-Erik le retient prisonnier dans un placard. Il s'agit du père d'un enfant ou de l'un de leurs camarades de classe.
3. Hans-Erik tire sur quelqu'un qui s'approche des tours. Personne ne sait d'où venait le tir.

4. Une énorme explosion retentit quand une des bombes d'Hans-Erik détonne trop tôt. Les pompiers, les secouristes et la police affluent vers les tours de refroidissement, forçant Hans-Erik à fuir dans les tunnels du Gravitron.

#### HANS-ERIK THELIN (JOSEPH H. SULLIVAN)

« C'est l'œuvre du Diable, qui nous emportera tous en Enfer si nous ne l'arrêtons pas! »

C'est une révélation qui a décidé Hans-Erik à quitter son travail d'ingénieur en robotique, à s'éloigner de sa famille vivant dans la capitale et à devenir prêtre. Il a trouvé une place dans la communauté d'une petite église des environs du Loop, puis rencontré l'amour de sa vie, s'est marié et a eu plusieurs enfants. Il était certain que Dieu veillait sur sa famille, et qu'il bénéficierait ainsi d'une chance de recommencer à zéro après un premier mariage qui l'avait détruit, en répandant l'amour et la parole de Dieu chez les habitants de cette petite ville.

Hans-Erik porte toujours sa tenue de prêtre, qui n'a pas été lavée depuis des mois. Sa tignasse châtain est décoiffée, et ses yeux semblent accablés par la douleur et la panique.



## LE POSTE DE POLICE DE STENHAMRA

Une nouvelle inspectrice, Ing-Marie Blankäng [Karen Richards], a récemment commencé à travailler au poste d'une petite ville de la région, et ses collègues veulent déjà s'en débarrasser. Bien qu'elle tente de le dissimuler, il est de notoriété publique qu'Ing-Marie est une passionnée de secrets occultes, comme les extraterrestres kidnappeurs et le monstre du lac. Ses collègues pensent qu'elle est bizarre, et ne lui font pas confiance en tant que coéquipière.

Son bureau est placé dans un coin de l'open space. Il est couvert de papiers, de livres et de photographies de différentes enquêtes. Sur le mur derrière le bureau, ses collègues ont affiché divers articles de journaux moqueurs évoquant les amateurs illuminés d'OVNI et les maladies mentales. Ils la surnomment « E.T. », et personne ne la regarde ni ne lui parle. Pourtant, Ing-Marie est une talentueuse enquêtrice, méticuleuse, qui résout plus d'affaires que les autres. La maison qu'elle loue est remplie de notes et d'articles de presse relatifs à d'étranges créatures.

Durant les dernières semaines, Ing-Marie a passé son temps libre à observer la surface du lac aux jumelles. Elle a loué un bateau de pêche pour faire de longues balades sur l'eau, pendant lesquelles elle utilise, selon la rumeur, divers appareils de détection.

### LA VÉRITÉ

Ing-Marie a postulé pour cet emploi parce qu'elle est persuadée qu'une créature préhistorique vit au fond du lac. Elle a conçu un certain nombre d'appareils pour tenter de la repérer et la forcer à émerger, afin de pouvoir la photographier. Ing-Marie est une personne extrêmement solitaire, elle adorerait partager son travail et ses découvertes avec quelqu'un – même un groupe d'Enfants.

La gigantesque créature qu'elle recherche n'existe probablement pas, mais les étranges signaux provenant des profondeurs que renvoient ses appareils ne sont pas des informations erronées.

Une équipe d'agents secrets d'un pays étranger a construit une base dans une maison abandonnée. Ils y entreposent des mini-submersibles très sophistiqués. Leur plan est de les utiliser pour exfiltrer des scientifiques du Loop qu'ils kidnapperaient, afin de leur soutirer leurs connaissances et de les forcer à travailler pour eux. Les agents n'utilisent pas leurs vraies identités et communiquent en s'affublant des noms de différentes espèces de poisson. Leur chef se surnomme Brochet.



## ACCROCHES

- Un scientifique connu des Enfants disparaît.
- Les Enfants aperçoivent quelque chose affleurer à la surface de l'eau et disparaître aussitôt. Peut-être une créature gigantesque ?
- Un des Enfants surprend Ing-Marie pleurant dans son véhicule de police, à cause du harcèlement dont elle est victime de la part de ses collègues. Lorsqu'ils lui parlent, elle leur raconte tout ce qu'elle a découvert à propos du lac et leur demande de l'aider.

## COMPTE À REBOURS

1. Ing-Marie a vu quelque chose pendant la nuit et a photographié une silhouette floue dans l'eau.
2. Plusieurs scientifiques disparaissent, tout près d'une étendue d'eau. L'un d'entre eux est une connaissance des Enfants, et ils l'ont vu à cet endroit juste avant qu'il ne disparaisse.
3. Une vieille dame signale que des hommes louches se cachent dans la forêt. Ils parlent une langue étrangère.
4. Les agents découvrent les investigations d'Ing-Marie et coulent son bateau.
5. Les agents attaquent Ing-Marie chez elle.

**ING-MARIE BLANKÄNG  
(KAREN RICHARDS)**

« Vous me rappelez mon frère. J'espère que vous le rencontrerez un jour. »

Ing-Marie a vécu un événement surnaturel dans son enfance, lorsqu'à l'âge de onze ans elle a été témoin du kidnapping de ses parents et de son frère par des extraterrestres, dans leur propre maison. Peu importe que tout le monde essaie de la convaincre qu'il s'agissait de cambrioleurs qui ont tué ses proches, Ing-Marie décida de dédier sa vie à révéler tout ce que le gouvernement tentait de dissimuler. Elle est devenue agent de police, mais passe tout son temps libre à enquêter sur des phénomènes étranges. Elle est membre d'un grand groupe d'ufologues, mais n'a pas vraiment d'amis, et malgré l'ostracisme dont elle est victime, elle tient à garder son travail. Elle s'est installée dans la région du lac Mälaren parce qu'elle est persuadée de la présence d'une créature préhistorique dans ses eaux.

Ing-Marie est une jeune femme blonde de vingt-cinq ans au regard perçant. Elle est vêtue soit de son uniforme de police, soit de jeans et d'un t-shirt. Sa voix est rauque, elle jure fréquemment et boit énormément de café.

**NAAB (NAI)**

Il y a un an, la scientifique et femme d'affaires Olivia Martinez a acheté un terrain à l'est du Loop et y a bâti un laboratoire qui a pris le nom de Neuro Ascension Aktiebolag, ou NAAB [Neuro Ascension, Inc – NAI]. L'entreprise collabore avec les chercheurs du Loop afin d'en utiliser les ressources pour le développement de médicaments traitant la démence.

Le NAAB est doté d'une clôture électrique, surveillé par des caméras et gardé par des patrouilles armées accompagnées de chiens. Les employés du laboratoire signent des clauses de confidentialité très strictes, et nombre d'entre eux ont été recrutés à l'étranger. Au cours des dernières semaines, les gardes du NAAB ont été vus patrouillant à l'extérieur de leur périmètre, et même jusqu'aux alentours des villages, comme s'ils étaient à la recherche de quelque chose.

**LA VÉRITÉ**

Olivia Martinez a dirigé plusieurs sociétés dans divers endroits du monde pendant de nombreuses années, mais elle a systématiquement été remerciée à cause de violations de la loi et des principes éthiques lors de ses recherches. Son objectif a toujours été de stimuler le cerveau pour lui faire acquérir des capacités comme la télépathie ou la télékinésie – capacités dont elle est persuadée qu'elles étaient maîtrisées par l'humanité il y a des milliers d'années avant d'être perdues. Plusieurs jeunes gens au laboratoire sont les sujets plus ou moins volontaires des expériences en cours.

Récemment, une des expériences d'Olivia a provoqué une sérieuse explosion dans les sous-sols, là où les recherches les plus secrètes et dangereuses sont conduites. Des gens sont morts et l'incident a ouvert un portail vers un autre monde. Ce monde est peut-être une sombre dimension dont les occupants ne devraient pas pénétrer sur Terre, un passage vers l'inconscient collectif humain, ou une hallucination de masse créée par les gaz libérés par l'explosion.

Quelque chose a traversé le portail et s'est échappé du laboratoire. Olivia a baptisé la créature OM-1, parce qu'il s'agit de la première créature de l'Outre-Monde. Elle la décrit comme un grand humanoïde sans peau, avec de gros yeux ronds et des mâchoires de prédateur. Ses membres semblent posséder trop d'articulations, et leurs extrémités sont pourvues de griffes acérées.

Olivia a constaté qu'OM-1 était capable d'entrer et de sortir de l'Outre-Monde par des portails temporaires, mais que la créature ne s'éloignait pas du Loop, et semblait à la recherche de quelque chose. Des gens



ont été attaqués par OM-1, qui les a tués ou capturés pour les emmener dans l'Outre-Monde. Olivia a ordonné à ses gardes de traquer et d'abattre OM-1, et elle réduit au silence toute personne tentant de découvrir ce qui se passe.

L'ancienne gloire du rock Niklas « Nille » Landgren [Mickey Hayes] vit près de là. Il a rencontré Olivia plusieurs années auparavant, quand il habitait Seattle avec sa femme, Liz, alors qu'Olivia dirigeait un laboratoire à proximité. Liz, qui était enceinte, a disparu après avoir participé à un protocole d'essai d'Olivia. Depuis,

Nille suit Olivia autour du monde pour découvrir ses agissements et la faire juger pour ses crimes.

En réalité, Liz est tombée amoureuse d'Olivia au cours de l'expérience à Seattle, et elle a quitté Nille sans le prévenir. Elle est restée aux côtés d'Olivia durant tout ce temps en tant qu'amante, amie et assistante de recherche. Liz ne veut pas que Nille découvre l'existence de son fils Alex, qu'elle a élevé avec Olivia.

C'est au MJ de décider s'il y a effectivement une créature qui s'est enfuie du NAAB, ou si le gaz provoque des hallucinations et si les personnes disparues

peuvent être retrouvées inconscientes près du laboratoire. Peu importe, car aucune preuve d'une activité surnaturelle ne sera rendue publique, quoi qu'il arrive. Si OM-1 apparaît en jeu en tant que créature d'une autre dimension, elle bénéficie de l'attribut spécial **FORCE 3**.

### ACCROCHES

- Les Enfants voient Nille observer le NAAB à l'aide de jumelles.
- Alex, un des sujets humains, s'enfuit du NAAB et trouve refuge dans la cave de la maison d'un des Enfants. Il y a quelque chose de bizarre chez lui – il donne l'impression d'être capable de lire dans les pensées, mais il est incapable de se souvenir de quoi que ce soit d'antérieur à sa fuite du laboratoire, où il ne veut surtout pas retourner.
- Un camarade de classe disparaît près du NAAB.

### COMPTE À REBOURS

- 1 Quelqu'un que les Enfants connaissent disparaît près du NAAB.
2. Avec l'aide d'un contact des services secrets de l'armée, Olivia Martinez prend l'ascendant sur la police locale, et commence à interroger les habitants du voisinage.
3. Une personne est retrouvée morte. Les journaux disent qu'elle a été attaquée par un animal, probablement un ours, mais il n'y a pas d'ours dans la région.
4. Les gardes du NAAB s'introduisent dans la maison de Nille, pour apprendre ce qu'il sait et le kidnapper. Nille parvient à s'échapper, mais le NAAB vole tous ses dossiers et enregistrements, et le met sous surveillance.
5. OM-1 attaque un des Enfants.
6. OM-1 trouve et kidnappe Alex, le sujet humain qui s'est échappé du NAAB. Avec son aide, OM-1 tente de retourner dans l'Outre-Monde et de refermer le portail.

### NIKLAS « NILLE » LANDGREN (MIKEY HAYES)

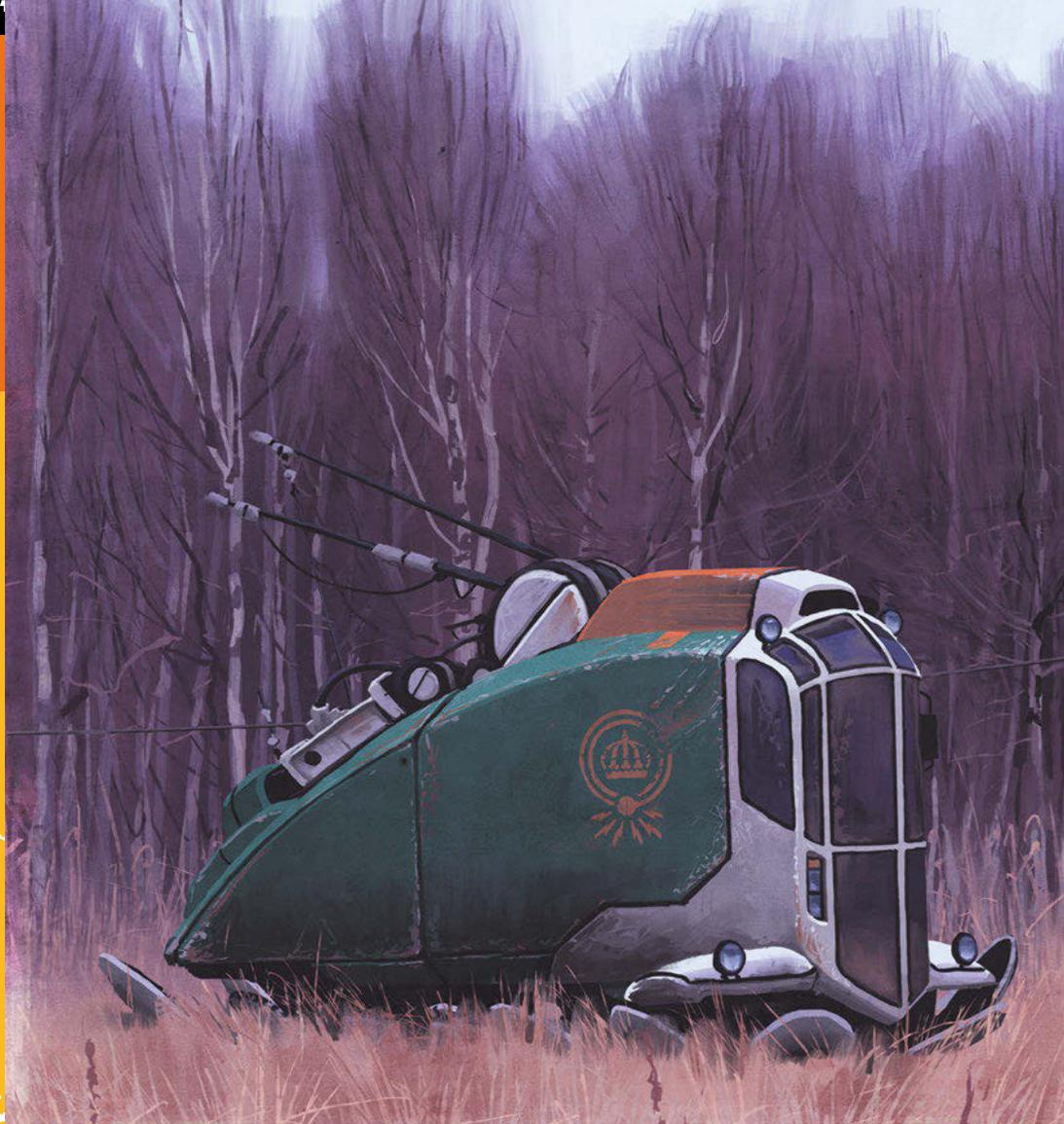
« Apprends à aimer les ténèbres, gamin, tu passeras beaucoup de temps en leur compagnie. »

Niklas « Nille » Landgren était un artiste célèbre dans les années 70 avec son groupe de rock, Tangle. Lorsqu'il abandonna sa carrière musicale pour se concentrer sur l'art et l'écriture, il rencontra une chanteuse de country, Liz, et ils s'installèrent à Seattle où ils vécurent heureux durant quelques années. Quand Olivia Martinez recruta des gens des environs pour participer à ses expériences, Liz en faisait partie. Elle disparut du jour au lendemain et Nille tint Olivia pour responsable. Il la poursuivit à travers le monde entier, tentant d'obtenir justice et d'apprendre la vérité. Nille vit aujourd'hui seul dans une maisonnette, entouré de ses notes, de photos et d'articles évoquant Olivia Martinez. Il a tenté de prendre contact avec l'officier de police Ing-Marie Blankäng et de la convaincre qu'il se passe des choses étranges au NAAB.

Nille est un homme solitaire à la barbe grise et au regard vide, coiffé d'un chapeau de cow-boy. Il est souvent installé à l'extérieur de sa maison, occupé à jouer de la guitare en chantant. Il fume la pipe, boit trop et ne se déplace jamais sans un revolver.



CONTEXTE	113
LES ENFANTS ET LA CAMPAGNE	115



# LES QUATRE SAISONS DE LA SCIENCE DÉTRAQUÉE

*Une scientifique méprisée par le système. Une expérience ratée.  
Un désir de vengeance. Ces quatre Mystères feront vivre aux Enfants  
une année tumultueuse, pleine d'événements étranges, de créatures  
bizarres et même de passerelles à travers l'espace-temps lui-même.  
Bienvenue dans Les quatre saisons de la science détraquée.*



RIKSENERGI



Les chapitres restants de ce livre contiennent quatre Mystères pouvant être joués séparément ou dans une campagne cohérente, intitulée *Les quatre saisons de la science détraquée*.

Les trois premiers Mystères nécessitent trois à cinq heures de jeu chacun. Le meneur de jeu peut les étendre en ajoutant des Lieux supplémentaires ou en proposant plus de scènes de la Vie quotidienne. Le quatrième Mystère, *Moi, Wagner*, est plus long : il nécessitera deux ou trois sessions de jeu. Il est conçu pour être le grand final de la campagne, pas pour être joué individuellement.

Les Enfants sont supposés vivre quelque part aux alentours de Färingsö [**Boulder City**]. Ces Mystères proposent des exemples de manières dont les Enfants peuvent surmonter une Difficulté, mais les joueurs sont libres de les résoudre comme ils l'entendent.

## CONTEXTE

La scientifique Lena Thelin [**Diane Petersen**] était une enfant surdouée, qui excellait en mathématiques, remporta des compétitions d'échecs et créa par croisement de nouvelles variétés de fleurs et d'insectes. Encore adolescente, elle était l'une des rares à comprendre les principes de l'effet Magnétrine, et elle pouvait saisir une partie du fonctionnement du Gravitron. Lorsque le Loop fut construit par Riksenergi [**DARPA**], elle a été l'une des premières recrues. Elle a été impliquée dans des travaux couvrant plusieurs domaines scientifiques, principalement sur les liens entre génétique, neurologie et robotique.

Le point faible de Lena est sa personnalité, qui ne lui permet pas aisément de déployer tout son potentiel. À cause de son incapacité à finir ce qu'elle a commencé, de sa négligence et de son égocentrisme, elle n'a achevé aucun de ses ingénieux projets.





Quelques mois plus tôt, enfreignant les ordres directs de son supérieur, elle essaya d'utiliser le Gravitron pour créer un trou noir. L'expérience échoua et fut portée à la connaissance de la direction, qui décida d'évaluer les compétences de Lena. Après avoir étudié ses échecs, les conflits l'opposant à ses collègues et son inaptitude à suivre les consignes, la décision fut prise de se séparer d'elle, et une indemnité conséquente lui fut proposée en échange de sa démission. Lena refusa et fut finalement renvoyée.

Lena est amère, elle est persuadée qu'elle a été poussée vers la sortie à cause de collègues qui se sentaient menacés par sa supériorité intellectuelle. Dans une certaine mesure, elle est dans le vrai – plusieurs

de ses collègues se sentaient réellement menacés et ont tenté de la décourager, mais ce n'est pas la raison de son licenciement. Lena est tout simplement incapable de percevoir ses lacunes.

Elle décida de rester dans la région du Loop, où elle utilise son intelligence et ses connaissances pour préparer sa vengeance contre ses anciens collègues et patrons responsables de son renvoi. Elle a vendu sa maison de Stenhamra [Boulder City] pour s'établir dans une vieille ferme d'Adelsö [au nord de Canyon Point Road], où elle amasse un grand nombre d'appareils technologiques volés durant son contrat à Riksenergi [DARPA]. Les personnes qui la connaissent pensent qu'elle a déménagé loin d'ici.



## LES ENFANTS ET LA CAMPAGNE

En tant que meneur de jeu, vous devrez trouver des liens entre les Enfants et Lena. Si l'un des parents est un scientifique, il a travaillé avec Lena, et peut-être est-il le chef de service qui l'a licenciée. Placez des rumeurs et des conversations au sujet de Lena à l'arrière-plan des scènes jouées au cours de la campagne : elle est devenue un sujet de plaisanterie pour les autochtones.

Cette campagne se déroule sur une année entière, chaque Mystère prenant place au cœur d'une des quatre saisons. Gardez à l'esprit que les Enfants grandissent et que leurs vies changent. Ces Mystères se

nomment *Vacances d'été et oiseaux tueurs*, *Attraction grandissante*, *Créatures du Crétacé* et *Moi, Wagner*.

### METTRE DANS L'AMBIANCE

Pour chaque Mystère, il y a un texte évoquant l'ambiance de la Saison. Le texte n'est pas destiné à être lu à haute voix, mais à vous inspirer lorsque vous décrivez l'ambiance et proposez des scènes relatives à la saison.



LA CLÉ DU MYSTÈRE	117
L'ÉTÉ SUR LES ÎLES DU LAC MÄLAR (L'ÉTÉ À BOULDER CITY)	118
PRÉSENTATION DES ENFANTS	118
PRÉSENTATION DU MYSTÈRE	119
RÉSOLUTION DU MYSTÈRE	120
LIEU 1 : LA MAISON DE L'ORNITHOLOGUE	122
LIEU 2 : LE NID DES PIGEONS	124
LIEU 3 : LA MAISON ABANDONNÉE DE GUNNAR	124
LA CONFRONTATION	127
APRÈS LA CONFRONTATION	130
CONSÉQUENCES	130
ÉVOLUTION	130
PNJ	



# VACANCES D'ÉTÉ ET OISEAUX TUEURS

*L'été. Des journées interminables passées à parcourir la campagne en quête de quelque chose à faire. Autant de bonheur que d'ennui. Mais derrière le doux été suédois, quelque chose s'agite. Tout commence avec un oiseau parlant, et rapidement les Enfants sont impliqués dans une intrigue machiavélique. Parviendront-ils à résoudre le Mystère avant qu'il ne soit trop tard ?*



RIKSENERGI



Ceci est un Mystère d'introduction spécialement conçu pour des Enfants nouvellement créés.

## LA CLÉ DU MYSTÈRE

Lena Thelin [**Diane Petersen**], la scientifique en disgrâce, a décidé de prendre sa revanche sur ses anciens collègues et supérieurs de Riksenergi [**du DARPA**]. Elle a capturé des oiseaux sauvages et les a améliorés grâce à la cybernétique, puis les a entraînés à attaquer sur ses ordres. Elle a recruté son ancien assistant, Gunnar Granat [**Donald Dixon**], qui a démissionné afin de pouvoir l'aider dans ses projets.

Gunnar est désespérément amoureux de Lena, et elle l'a facilement convaincu que Riksenergi l'avait très mal traitée. Il a quitté sa maison de la périphérie de Kungsberga [**Boulder City**] pour emménager dans la ferme de Lena, sur Adelsö [**au nord de Canyon**

**Point Road**], au grand mécontentement de cette dernière.

On commence à entendre des rumeurs affirmant qu'il a quitté son travail et sa maison pour un long séjour romantique à l'étranger avec Lena.

Gunnar et Lena ont trouvé l'épave d'un vaisseau à magnétrine dans le Gobi nordique (la désertique côte nord-est de Munsö) [**Sentinel Island**] et en ont fait leur atelier. Ici, ils ont attiré les oiseaux et leur ont implanté des puces électroniques dans la tête.

Initialement, Lena et Gunnar pensaient que leur travail avec les oiseaux leur permettrait de se venger, mais déboucherait également sur une avancée scientifique susceptible de les rendre célèbres. Cependant, les expériences ne se sont pas déroulées comme prévu. L'impatience et la négligence de Lena ont favorisé chez certains volatiles le développement d'une forme d'intelligence et la capacité à tenir une conversation, alors



RIKSENERGI

que les autres sont devenus agressifs et ont attaqué les deux scientifiques. Lena a abandonné l'expérience et quitté le vieux vaisseau pour laisser les oiseaux modifiés mourir de faim. Elle a aussi demandé à Gunnar de rester sur place pour surveiller l'atelier, en espérant en réalité se débarrasser de lui pour qu'il ne la dérange plus. Afin de s'assurer qu'il ne la suive pas, elle a bloqué la porte avec une barre de fer.

Les oiseaux du vaisseau ne sont pas morts. Gunnar les a nourris et leur a rendu la liberté. Obsédé par Lena, il poursuit l'expérience, dans l'espoir de lui prouver sa valeur. Désormais proche de la folie, il continue à capturer des oiseaux et à leur implanter des microprocesseurs, créant sans cesse des volatiles sous contrôle. Il attend le retour de Lena... qui n'a aucune intention de revenir.

Les oiseaux se sont éparpillés dans la partie nord de Munsö et de Färingsö [à l'est de la plage de Boulder], et les plus agressifs sont les mouettes, les goélands, les grands cormorans et un autour des palombes (un rapace). Ce dernier est le meneur des oiseaux tueurs, qui ne s'en prennent pour l'instant qu'aux animaux. Ce n'est qu'une question de temps avant qu'ils ne s'attaquent aux humains. Les seuls volatiles modifiés qui ne sont pas devenus agressifs sont les pigeons, qui ont développé une intelligence rudimentaire et sont capables de parler avec une voix presque humaine. Parce qu'ils ont refusé de se soumettre à l'autour, ils ont été chassés par les autres oiseaux et ont commencé à nidifier dans le nord de Färingsö.

Si les Enfants montrent d'une manière ou d'une autre les oiseaux ou la machine de Lena à des adultes, comme des professeurs ou des policiers, personne ne croira que ce sont des implants qui sont responsables des attaques aviaires, et la machine tombera en panne. Les Enfants sont livrés à eux-mêmes.

Le Mystère consiste à découvrir ce qui est arrivé aux animaux, et à forcer Gunnar à ne plus créer d'autres oiseaux tueurs.

## L'ÉTÉ SUR LES ÎLES DU LAC MÄLAR

Les vacances d'été sont arrivées, le soleil brille pendant presque toute la journée, et il fait vraiment chaud. Les bouleaux, les pins, les fougères et les buissons de mûres couvrent le paysage. Les moustiques harcèlent ceux qui s'aventurent dans les sous-bois où lapins, renards et chevreuils s'occupent de leurs jeunes portées. Sur le rivage, on voit des petits poissons et des mouches qui prospèrent au milieu des algues. Les jeunes enfants

cueillent des fleurs, nagent et jouent à chat perché, tandis que les adolescents restent debout toute la nuit en buvant de la bière, en faisant des courses de mobylettes trafiquées, en s'essayant au tabac pour la première fois et en s'embrassant dans des tentes maladroïtement dressées. Les jardins diffusent des odeurs de barbecue et de peinture fraîche provenant des palissades rénovées. Le drapeau suédois flotte haut sur les mâts, et la radio diffuse l'émission *Summer* dans la véranda, tous les jours à treize heures. Le poisson fraîchement pêché par les chalutiers du port, les pommes de terre nouvelles du jardin et les fraises sont consommés en grandes quantités. Au kiosque, le clown de Glace-Bolaget tente petits et grands avec ses glaces Storstrut (boule de glace vanille enrobée de chocolat) et Lakritspuck (glace vanille enrobée de réglisse en forme de palet de hockey).

## (L'ÉTÉ À BOULDER CITY)

Au plus fort de l'été, la plupart des gens fûtés ne sortent pas affronter la chaleur de Boulder City. La température maximale moyenne est de trente-huit degrés Celsius mais atteint régulièrement des pics plus élevés. Ainsi va la vie dans le désert, où il tombe moins de quinze centimètres de pluie tout au long de l'année. Les gens disent qu'il s'agit d'une chaleur sèche, mais quand vous pouvez faire cuire un œuf en le posant sur le trottoir, peu vous importe que la chaleur soit sèche ou humide.

Dans les années 80, tout le monde n'a pas encore l'air conditionné à domicile, et on ne peut guère lutter contre la chaleur qu'à l'aide de ventilateurs ou de piscines. Certains trouvent refuge dans les confortables centres commerciaux ou dans les supermarchés disposant de la climatisation. En soirée – après le crépuscule, lorsque les températures commencent à chuter – la foule émerge des habitations pour savourer un air frais, aussi minime soit-il. Jusqu'à ce moment, par contre, il est préférable de rester jouer à l'intérieur.

## PRÉSENTATION DES ENFANTS

Jouez une scène de la Vie quotidienne pour chaque Enfant, avec ou sans Difficulté. Vous pouvez demander des idées aux joueurs, ou vous inspirer de leur feuille de personnage. Utilisez ces scènes pour poser l'ambiance. À l'arrière-plan, un adulte mentionnera Lena et Gunnar ou fera une blague sur eux et leurs supposées « vacances en amoureux ».



Vous pouvez poser aux joueurs quelques questions avant et pendant les scènes, mais laissez-les décrire l'aspect des choses et la façon dont les Enfants perçoivent leur environnement. N'essayez pas de contrôler les scènes, laissez-les se dérouler naturellement: les joueurs peuvent avoir besoin d'espace et de temps pour décrire et interpréter leurs personnages. Ces scènes ne provoquent pas de Difficultés, mais s'il en survient une, les Enfants doivent la surmonter et les joueurs doivent lancer les dés pour tester une compétence.

### EXEMPLE

*Le MJ: OK, commençons notre première partie de Tales from the Loop. Vous avez tous vos personnages. Il s'agit du premier Mystère d'une campagne, et si nous le souhaitons, nous pouvons donc continuer à jouer jusqu'à ce qu'il soit résolu. Les vacances d'été ont commencé dans une véritable canicule. Vous dévorez énormément de glaces et vous vous baladez sur l'île à votre guise. Aujourd'hui, il n'y a pas de vent et la température est torride. Qui veut la première scène?*

*Joueur 1 (Olle): Je veux bien commencer, mais je n'ai pas d'idée de scène.*

*Le MJ: Pas de problème. (Regarde la feuille de personnage.) D'accord, Olle, c'est un de ces jours où ta mère semble normale. Ton père est au travail. L'odeur de brioche à la cannelle sortant du four emplît la maison, et ta mère t'appelle. Je pense que tu es au deuxième étage.*

*Joueur 1: Non, je suis dans le jardin en train de m'entraîner à tirer des penaltys contre le mur. Je pose le ballon, j'enlève mes chaussures, et je vais dans la cuisine. « Ça sent bon, maman. »*

*Le MJ: Elle te sourit. « Veux-tu du lait ou un soda? »*

*Joueur 1: « Du soda. »*

*Le MJ: Elle repose le livre en langue étrangère qu'elle lisait, sans doute un ouvrage au sujet compliqué, comme les peintres italiens de la Renaissance, ouvre le réfrigérateur et te donne ce que tu voulais.*

## PRÉSENTATION DU MYSTÈRE

Un ou plusieurs Enfants entendent des pigeons se parler entre eux ou leur parler, avec des voix un peu

### SCÈNES TYPIQUES POUR INTRODUIRE LES ENFANTS :

- Un Enfant soupe avec sa famille.
- Un Enfant parle au téléphone avec sa petite amie, qui semble triste mais ne veut pas lui dire pourquoi.
- On demande à un Enfant de tondre le gazon. Il a la possibilité de tenter d'échapper à sa corvée.
- Un Enfant est pris au milieu d'une dispute entre ses parents.
- Un Enfant prend son vélo pour aller à la plage avec un autre Enfant.
- Un Enfant surprend sa grande sœur en train de boire de la bière.
- Un Enfant parle à un ami qui veut qu'ils aillent voler au supermarché.



métalliques. Même s'ils sont devenus plus intelligents, ils restent des animaux stupides, guidés par leurs besoins. Ils discutent de nourriture, du vol de bijoux brillants pour décorer leur nid, des meilleurs lieux de reproduction ou de leurs partenaires. Les Enfants peuvent les entendre lorsqu'ils jouent dans le jardin, passent du temps dans leur Repaire ou se promènent à vélo. Assurez-vous qu'aucun adulte n'est présent, et attendez la réaction des joueurs. S'ils ne font rien, les oiseaux s'envolent. Rappelez-leur les Motivations de leurs Enfants.

Si un Enfant attrape et examine un pigeon, et teste son **ANALYSE**, il voit de petits points de suture sur la tête de l'oiseau et le signe qu'un microprocesseur a été installé.

Un Enfant qui étudie les pigeons et teste sa **COMPRÉHENSION** réalise que les oiseaux agissent en groupe, ce qui est tout à fait inhabituel pour ces animaux. Ils s'entraident en portant des branches lourdes et collaborent pour trouver de la nourriture. L'Enfant comprend aussi qu'un ornithologue ou une bonne bibliothèque est nécessaire pour en apprendre plus.

L'ornithologue Mats Tingblad [**Christopher Boyd**] vit dans une maison isolée proche. On le tient pour fou depuis qu'il s'est brisé une jambe en sautant d'une falaise, vêtu d'un costume d'oiseau. Certains disent qu'il a tenté de se suicider.

Les Enfants peuvent suivre les pigeons en réussissant un test d'**AGILITÉ**. Ils trouveront alors le nid des pigeons décrit plus loin.

## EXEMPLE

*Le MJ: Tous les Enfants ont été présentés, alors c'est parti. Où êtes-vous lorsque vous commencez vos investigations à propos du Mystère?*

*Joueur 2 (Anita): Est-ce qu'on peut être dans notre Repaire, sous le pont?*

*Le MJ: Bien sûr! Parlez-moi du Repaire.*

*Joueur 1 (Olle): Je pense que c'est un vieux pont qui n'est plus utilisé, sauf par nous. Il traversait un petit ruisseau qui a été complètement comblé. Nous pouvons nous cacher en dessous sans être vus, et nous y avons construit une cabane.*

*Le MJ: Vous êtes installés dans votre cabane quand vous entendez une drôle de voix près de vous. (Prenez une voix amusante.) « J'ai trouvé du maïs, j'ai trouvé du maïs, moi content, j'ai trouvé du maïs. » Et une autre voix, plus inquiétante, mais toujours étrange. « Chanceux toi, chanceux toi. J'ai jamais de chance. Pauuuuure de moi, pauuuuure de moi!!! » Que faites-vous?*

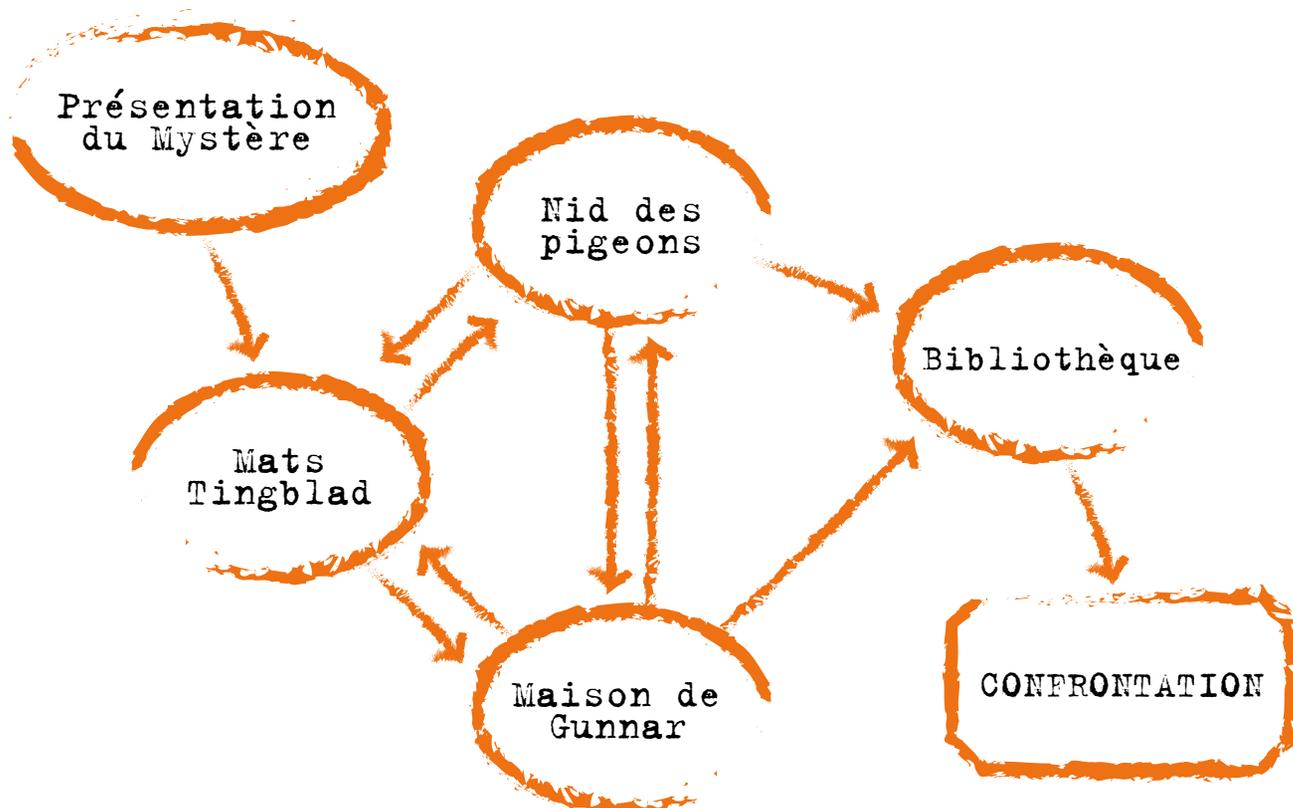
## L'ATTAQUE DES OISEAUX TUEURS

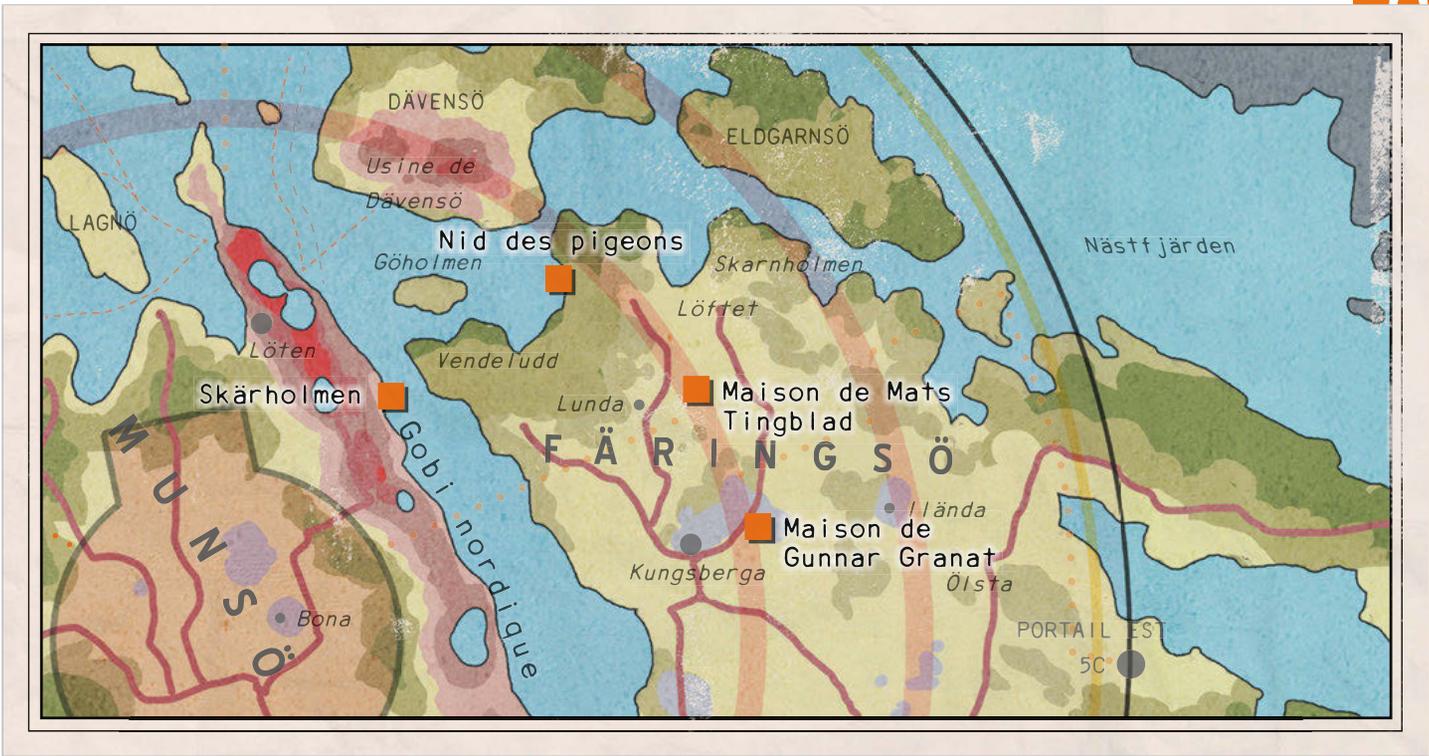
Au cours du Mystère, les oiseaux tueurs deviennent plus agressifs. Vous pouvez avancer le Compte à rebours d'un cran quand cela vous semble approprié. La première étape devrait arriver rapidement, et peut-être même pendant la scène qui suit la présentation du Mystère. Les Enfants peuvent entendre parler des événements, ou même être présents et apporter leur aide, voire être attaqués.

Vous pouvez créer des tensions en décrivant des rassemblements d'oiseaux tout à fait ordinaires dans les arbres. Ils poussent des cris dans les branches et tournoient en vastes nuées dans le ciel, inquiets à cause de la présence des oiseaux tueurs. Distinguer les oiseaux inoffensifs des volatiles dangereux peut constituer un mystère en soi.

## RÉSOLUTION DU MYSTÈRE

Ce Mystère se déroule au nord-ouest de Färingsö et dans le Gobi nordique de Munsö [autour du lac Mead]. Lorsque les Enfants se déplacent d'un Lieu à l'autre, vous pouvez les confronter à la **DIFFICULTÉ** qui consiste à trouver un bateau, ou vous pouvez simplement passer à la scène suivante, partant du principe qu'ils se sont débrouillés pour se déplacer. Dès que les Enfants commencent à enquêter sur ce qui est arrivé aux oiseaux et à visiter les Lieux, les oiseaux tueurs commencent leurs attaques contre les humains.





Le Compte à rebours (voir encadré) indique les événements qui surviennent tour par tour. Vous pouvez mélanger les scènes où les Enfants enquêtent avec les scènes où ils voient ou entendent parler des attaques d'oiseaux, ainsi qu'avec les scènes de la Vie quotidienne (ils doivent rentrer chez eux pour manger, et rencontrent des gens lors de leurs déplacements).

**EXEMPLE**

**Le MJ:** *Bien, tu manques ton test d'Agilité, ce qui signifie que les oiseaux s'envolent et que tu perds leur trace. Que fais-tu?*

**Joueur 2 (Anita):** *Je fais un test de Réseau pour savoir si je peux rentrer en relation avec quelqu'un qui connaît bien les oiseaux?*

**Le MJ:** *D'accord.*

**Joueur 2:** *(Lance les dés.) Réussite!*

**Le MJ:** *Tu as entendu parler de cet homme étrange, Mats Tingblad. C'était une star de la télé, spécialisé en ornithologie, jusqu'à son accident. Il a été mordu par un cygne et depuis, il a peur des oiseaux. C'est un solitaire, qui vit dans une maison isolée près d'ici.*

**Joueur 2:** *On peut y aller?*

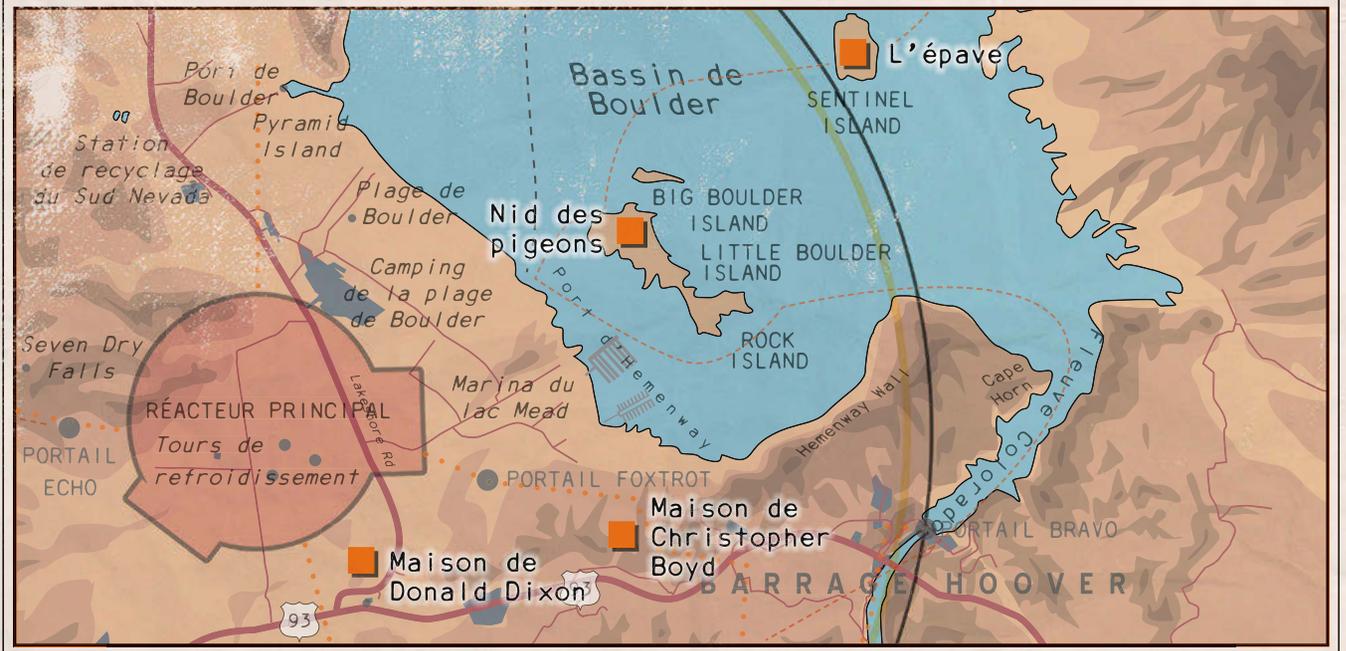
**Le MJ:** *Bien sûr. Vous enfourchez vos vélos et prenez la route. La maison est proche d'une prairie aux herbes hautes, remplie de fleurs. La maison est sombre. Elle comprend un étage,*

**COMPTE À REBOURS**

1. Un grand nombre d'oiseaux morts sont découverts. Ce sont des oiseaux normaux, sans puce électronique, considérés comme des concurrents par les tueurs. Quelques chats et chiens morts sont également découverts. Peut-être l'animal de compagnie de l'un des Enfants?
2. Une jeune personne, peut-être une connaissance des Enfants, est attaquée par des mouettes et grièvement blessée. Elle trouve refuge dans une cabine téléphonique où les oiseaux tentent d'entrer, jusqu'à ce qu'un fermier leur tire dessus à la carabine et les fasse fuir.
3. Un grand groupe d'oiseaux tueurs se rassemble sur un terrain de jeu. Les enfants courent s'abriter dans leurs maisons et sont immédiatement attaqués. Les volatiles s'introduisent par les fenêtres ouvertes et les cheminées, blessant, voire tuant, plusieurs personnes.
4. Un grand groupe d'oiseaux tueurs s'en prend aux Enfants ou à leurs familles.



RIKSENERGI



- et elle est entourée d'une clôture métallique munie d'un portail. De nombreux oiseaux sont perchés sur le toit et leurs déjections maculent les fenêtres. Que faites-vous?
- **Joueur 1 (Olle):** J'ouvre le portail et je rentre.
- **Le MJ:** C'est fermé.

## LIEU 1 : LA MAISON DE L'ORNITHOLOGUE

Mats Tingblad [**Christopher Boyd**] vit seul dans un chalet à l'est de Lunda [**de Lakeshore Road**]. Une haute clôture métallique au portail verrouillé entoure un jardin à l'abandon, mais plein de nichoirs et de mangeoires. La maison possède un étage et penche de façon inquiétante. À l'étage se trouve un balcon, et sur le toit sont fixés de nombreux perchoirs à oiseaux. Tous les volets des fenêtres sont fermés. L'intérieur sent la fiente et la moisissure, et on y trouve des cages contenant des perroquets, des perruches, des calopsittes, ainsi qu'un corbeau en liberté qui se pose souvent sur la tête de Mats.

Tout le monde sait que l'ornithologue Mats Tingblad habite ici. Il était auparavant le présentateur célèbre d'une émission de la télévision publique suédoise [**NBC**] sur la nature, mais il vit désormais en reclus. Les joueurs peuvent faire un test de **COMPRÉHENSION** ou de **RÉSEAU** pour le trouver, ou vous pouvez faire en

sorte que les Enfants entendent parler de lui, ou encore décider qu'ils le connaissent déjà. Même en cas d'échec au test, ils le trouveront, mais il sera alors de très mauvaise humeur et ne voudra certainement pas les aider.

### DIFFICULTÉ

Pour entrer dans la maison, les Enfants doivent escalader la clôture ou ouvrir le portail verrouillé. Mats est à l'intérieur mais n'ouvrira pas, même si on frappe à la porte. Il a récemment été attaqué par les oiseaux tueurs, il a du sang séché sur le torse et des plaies ouvertes sur le visage. Il est en train de pourchasser ses oiseaux de compagnie avec une hache dans toute la maison pour les tuer, car il pense que les oiseaux ont décidé de décimer les humains. Les Enfants peuvent voir par la fenêtre qu'il se déplace à l'étage. La porte d'entrée est fermée, mais il est possible d'ouvrir l'une des fenêtres de l'étage depuis l'extérieur. Si les Enfants escaladent la façade, ils doivent tester leur **AGILITÉ**.

Mats est angoissé par l'agressivité des oiseaux, il ne voit pas de raison d'aider les Enfants à moins qu'ils parviennent à le convaincre, par exemple grâce à leur **CHARME**. Un Enfant qui réussit un test d'**EMPATHIE** comprend que Mats s'inquiète de ce qui se passera si les oiseaux prolifèrent. La façon la plus simple d'obtenir son aide est de le convaincre que les Enfants peuvent empêcher la propagation des oiseaux tueurs. Mais il est impossible de lui faire quitter sa maison, car il est trop terrifié pour sortir.

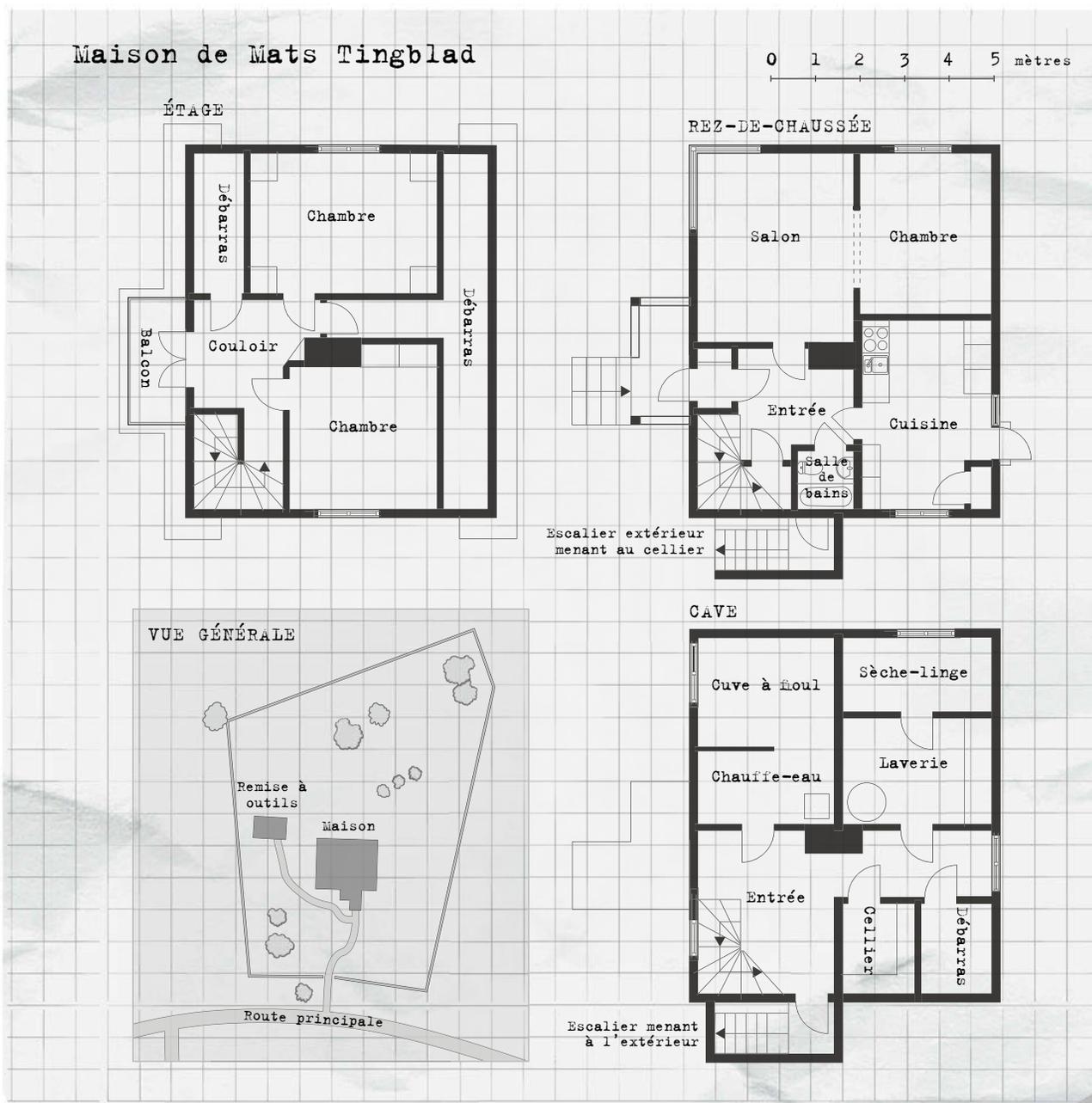


## INDICES

Mats comprend que quelqu'un a modifié les oiseaux pour les rendre violents et plus intelligents, et il a remarqué que chez les pigeons, c'est le langage qui s'est développé plutôt que l'agressivité. Il les a comptés et a constaté que leur nombre augmente constamment. En outre, ils semblent s'organiser en groupes de plus en plus importants qui prennent l'ascendant sur la faune de la région. Il ne faudra pas longtemps avant qu'ils attaquent les animaux et les humains. Mats pense qu'il y a une personne ou une machine derrière tout cela, et qu'il faut l'arrêter avant que les îles du lac Mälär [Boulder City] soient confrontées à un désastre qui pourrait potentiellement s'étendre au pays entier.

Mats a rencontré Gunnar Granat [Donald Dixon] à plusieurs reprises, et sait qu'il s'agit d'un spécialiste de la neurologie aviaire. Il sait également que le scientifique a quitté récemment son domicile en périphérie de Kungsberga [Boulder City] et disparu. Il suspecte Gunnar d'être lié aux oiseaux tueurs.

Mats a remarqué que beaucoup de pigeons se déplaçaient vers le nord, et devine qu'ils y ont construit un grand nid. Il a aussi noté que plusieurs des oiseaux agressifs traversaient le lac, et en a déduit que leur nid est situé sur Munsö ou sur une des petites îles au nord de Färingsö [de l'île de Big Boulder]. Il a vu un autour survoler les autres oiseaux, et pense qu'il s'agit du meneur. Il estime que tout cela peut conduire les Enfants aux différents habitats des oiseaux.



## LIEU 2: LE NID DES PIGEONS

Les enfants peuvent découvrir le nid des pigeons en suivant l'un des oiseaux, en parlant à Mats Tingblad [Christopher Boyd], ou grâce à Majsan [Stacey] dans la maison de Gunnar Granat.

Une centaine de pigeons se sont installés à l'extrême nord de Färingsö [de l'île de Big Boulder]. Ils ont construit un gigantesque nid de branches, de morceaux de métal et d'éclats de verre, qu'ils défendent en grand nombre contre les autres oiseaux, les prédateurs et les humains. Ils discutent constamment de la qualité des matériaux de construction, et se querellent au sujet de la nourriture et des partenaires. Leurs voix sont métalliques et ponctuées de pépiements.

Le nid est surveillé par un groupe de mouettes, de goélands et de grands cormorans qui attaquent les pigeons imprudents, les picorant à mort. Avec la réussite d'un test de **COMPRÉHENSION**, un Enfant comprendra que les oiseaux tueurs essayent de prendre le contrôle des pigeons, qui coopèrent pour se protéger et défendre leur nid. Si les Enfants commencent à étudier les oiseaux tueurs, ceux-ci s'enfuient brusquement, comme s'ils obéissaient à un ordre, et disparaissent au loin.

### DIFFICULTÉ

Il est compliqué de grimper jusqu'au nid, les Enfants doivent passer par des rochers aux arêtes vives et de hautes falaises, testant leur **AGILITÉ** ou leur **FURTIVITÉ** pour s'approcher sans être vus. Si les pigeons les surprennent, les oiseaux deviennent anxieux et se regroupent. Plusieurs volatiles se mettent à décrire des cercles dans les airs au-dessus des Enfants, et les attaquent s'ils se rapprochent encore. Les Enfants n'ont pas d'autre choix que de partir, en testant leur **FORCE** ou leur **AGILITÉ**, subissant un État en cas d'échec.

### INDICES

Le nid est construit avec des branches et divers objets volés, dont des morceaux de métal issus du vaisseau à magnétrine où Lena et Gunnar ont « créé » les oiseaux. Un Enfant qui réussit un test de **DÉCOUVERTE** trouvera une pièce estampillée du logo IEX-4Z32. Un nouveau test de **COMPRÉHENSION** ou d'**ANALYSE** permettra de comprendre qu'il s'agit d'un numéro d'immatriculation de vaisseau à magnétrine. À la bibliothèque, ils pourront trouver de quel vaisseau il s'agit et le localiser.

En quittant le nid, les Enfants voient une jeune femme à plusieurs centaines de mètres, qui observe les oiseaux avec des jumelles. Elle se lève, et part à vélo en direction du sud. Il s'agit de Maja « Majsan » Sivertsson [Stacey Johnson]. Si les Enfants la suivent, elle les conduit à la maison abandonnée de Gunnar Granat [Donald Dixon], près de Kungsberga [Boulder City].

## LIEU 3: LA MAISON ABANDONNÉE DE GUNNAR

Les Enfants peuvent se rendre à la maison abandonnée de Gunnar [Donald] après avoir entendu les adultes parler de ses expérimentations animales, discuté avec l'ornithologue Mats Tingblad [Christopher Boyd] ou suivi « Majsan » [Stacey] depuis le nid des pigeons. Ils peuvent aussi être sauvés par Majsan et son chien lors d'une attaque d'oiseaux, et être invités dans « sa » maison.

Cette demeure à un étage aux briques jaunes et aux tuiles rouges a été laissée à l'abandon par Gunnar, qui a été si perturbé par la demande d'aide de Lena qu'il est parti dans l'instant, sans prendre le temps de vider le réfrigérateur ou de sortir les poubelles. Tout est sale et en désordre; des câbles, des outils et des croquis bizarres sont éparpillés partout. Les bibliothèques sont pleines de livres sur les oiseaux, la neurobiologie et l'éthologie, mais aussi sur les sentiments, l'amour, et les méthodes permettant d'attirer l'attention de quelqu'un.

Les murs du salon sont couverts de dizaines de photos encadrées de scientifiques célèbres. Au côté d'Einstein est accrochée une photo de Lena [Diane], une femme entre deux âges, blonde, au regard fier, portant un pin's symbolisant le Yin et le Yang sur sa blouse de laboratoire. Sur un magnétoscope repose une cassette vidéo du film *Les Oiseaux* d'Alfred Hitchcock. Dans chaque pièce de la maison on trouve des photos de Lena et Gunnar. La plupart du temps, il se trouve à l'arrière-plan et sourit timidement en la regardant.

Depuis ces derniers mois, la jeune « Majsan », quinze ans, vit en secret dans la maison. Elle vient du centre de Stockholm [Las Vegas], d'où elle a fui un beau-père envahissant et autoritaire. Elle a emmené son chien, un teckel à poil dur, gros et joyeux, nommé Bullen [Ham], qui la défend avec zèle. Bullen boite depuis que le beau-père lui a blessé la patte.

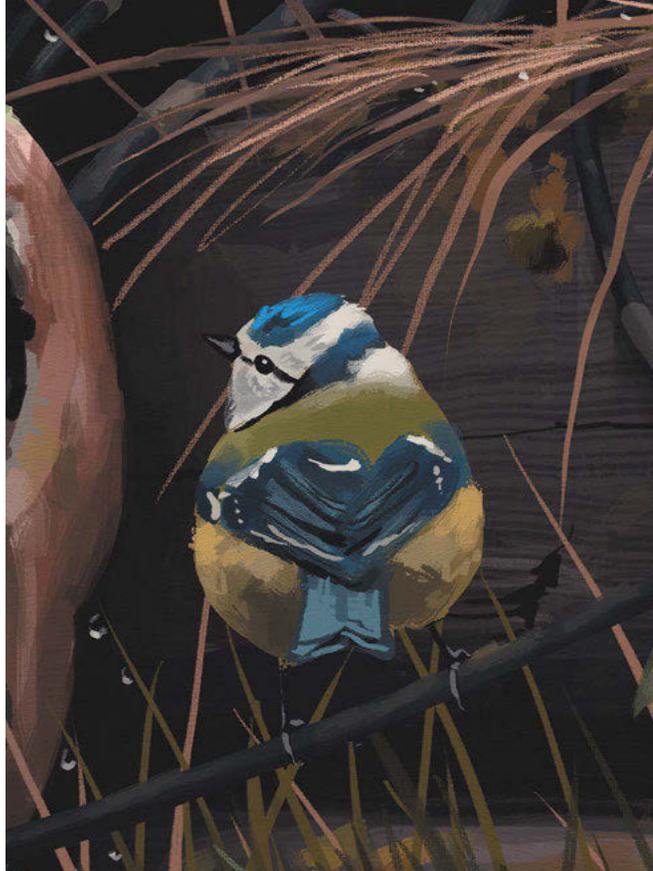


Majsan s'intéresse aux oiseaux tueurs depuis qu'elle a été agressée par une bande de mouettes. Elle en a tué une, qu'elle a autopsiée avec un couteau, une paire de tenailles et des ciseaux trouvés dans la cuisine de Gunnar. Majsan fait partie de la famille de Gunnar : c'est son oncle, à qui elle est venue rendre visite étant enfant. Elle le soupçonne d'être responsable d'une manière ou d'une autre de l'existence des oiseaux tueurs, mais ignore où il se trouve actuellement.

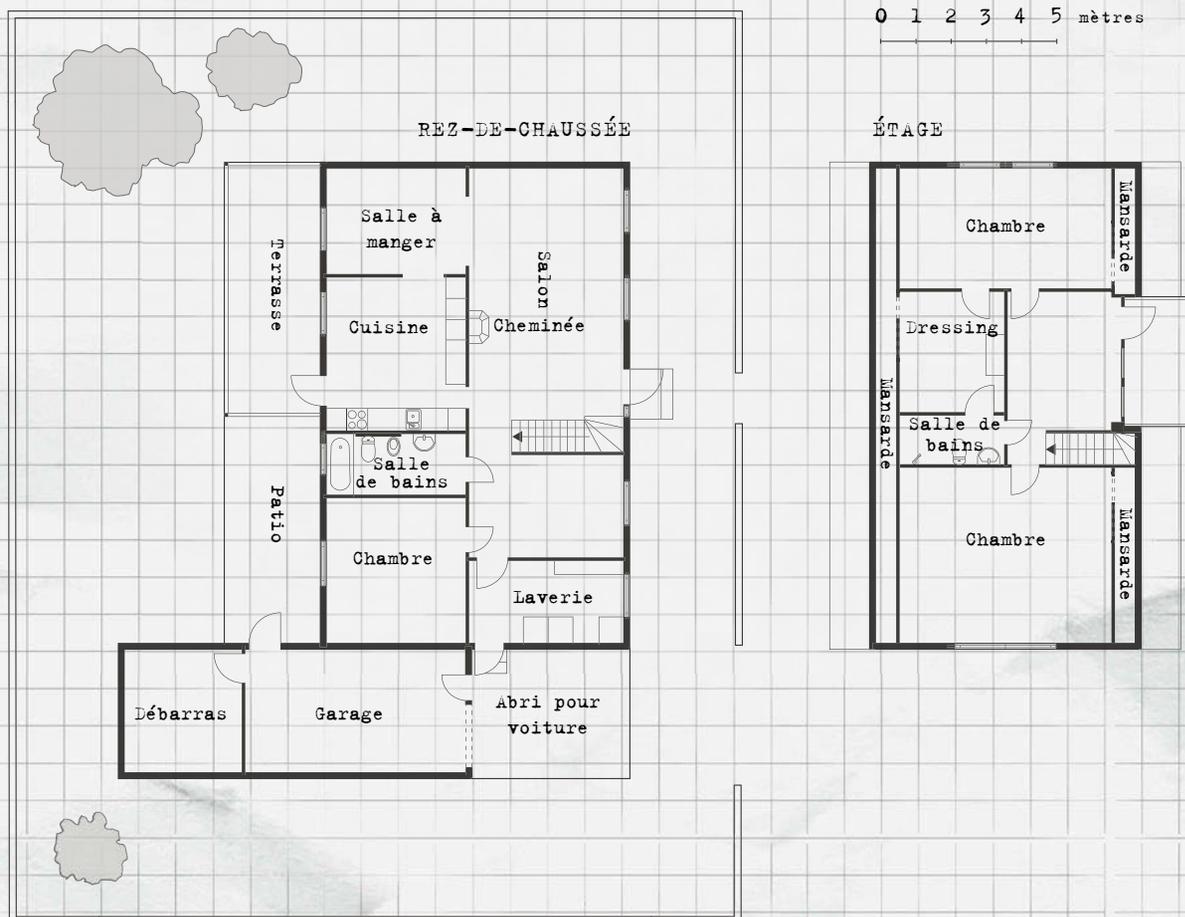
La petite sœur de Majsan lui manque. Si elle s'entend bien avec les Enfants, elle pourrait se considérer comme la grande sœur de l'un d'entre eux, et devenir un PNJ récurrent au cours des prochains Mystères.

### DIFFICULTÉ

Si les Enfants tentent de s'introduire dans la maison de Gunnar, ils devront être discrets pour ne pas être repérés par un couple de voisins qui, depuis qu'ils ont vu Majsan fureter dans les environs, ont pris l'initiative de surveiller l'endroit. Ils patrouillent à tour de rôle sur les



## Maison de Gunnar Granat



## LA BIBLIOTHÈQUE

Si les Enfants ont besoin de plus de renseignements, ils ne peuvent se rendre qu'à la bibliothèque scolaire, la bibliothèque municipale de Stenhamra [Boulder City] étant fermée pour l'été. L'école est aussi fermée, mais de très nombreuses portes et fenêtres peuvent être ouvertes par des Enfants sans trop d'effort. La bibliothèque scolaire est décrite dans l'Environnement Mystérieux (cf. page 101).

Dans la bibliothèque, les Enfants peuvent obtenir des informations grâce à un test de **COMPRÉHENSION** réussi. Ils peuvent découvrir que le vaisseau à magnétrine immatriculé IEX-4Z32 était à l'origine utilisé comme transport de minerai vers la Russie, mais qu'il a été mis au rebut il y a quelques années, sur une île au milieu du Gobi nordique, nommée Skärholmen [Sentinel Island].

Si les Enfants souhaitent obtenir des renseignements à propos des oiseaux ou des processeurs, ils apprennent que les oiseaux se comportent anormalement. Ils ne devraient pas coopérer, parler ou attaquer d'autres animaux, et encore moins des humains. Cependant, le corps des oiseaux devrait finir par rejeter leur puce électronique, ce qui les tuera. Si les Enfants échouent à leur test, ils obtiennent les informations, mais sont repérés par « le Péteur » (cf. page 103), et devront s'enfuir ou trouver une bonne explication. Si le Péteur les attrape, il les retiendra à l'école le temps de prévenir leurs parents pour qu'ils viennent les chercher. Il justifiera sa propre présence par une fuite à réparer au sous-sol.

Une autre façon de découvrir le vaisseau IEX-4Z32 consiste à réussir un test de **RÉSEAU** pour contacter quelqu'un ayant accès aux immatriculations des vaisseaux à magnétrine. Laissez les joueurs décider de qui il pourrait s'agir.

sentiers et les pistes cyclables. La porte d'entrée de la maison est verrouillée, mais celle du patio n'est pas fermée. Il est possible de franchir la clôture par l'arrière, en prenant soin d'éviter ceux qui pourraient regarder le jardin ou la maison.

Majsan commencera par se cacher et si les Enfants rentrent, elle lâche Bullen qui se précipite vers eux en aboyant à tue-tête. Elle reste en arrière, armée d'un couteau de cuisine, et leur crie de partir sinon elle les blessera. Elle leur dit de ne pas révéler sa présence ici s'ils ne veulent pas avoir d'ennuis.

Les Enfants peuvent la faire changer d'humeur grâce à un test de **Charme** réussi. En utilisant **Empathie**, ils comprennent qu'elle se sent très seule, et qu'elle est effrayée par ce qu'elle a découvert dans la maison. Elle a envie de rencontrer d'autres gens, mais elle ne peut pas, sous aucun prétexte, faire confiance à des adultes. Elle ne suivra pas les Enfants jusqu'au Gobi nordique [Sentinel Island] par peur d'être vue.

## INDICES

Majsan connaît le nid de pigeon, et sait qu'ils ne sont pas dangereux. Elle connaît aussi l'ornithologue Mats Tingblad, et pense qu'il en sait plus, mais n'ose pas aller lui parler.

Concernant les affaires de Gunnar, on y trouve des croquis de processeurs et d'oiseaux qui peuvent être examinés avec un test d'**ANALYSE**. S'il est réussi, les Enfants comprennent qu'il s'agit des esquisses d'une machine qui attire les oiseaux et les modifie automatiquement. Les puces électroniques laissent supposer que quelqu'un doit contrôler les oiseaux, mais les schémas manquent de détails sur le fonctionnement exact de l'engin, comme si le concepteur s'était arrêté au milieu de son projet.

Caché sous le lit de Gunnar se trouve un journal intime où il y évoque son travail au Loop. À plusieurs endroits, il parle de son amour pour la merveilleuse Lena, qui est non seulement magnifique, mais aussi dotée d'un esprit brillant qui remportera un jour le Prix Nobel. Il écrit également au sujet des collègues qui ne comprennent pas Lena, complotent contre elle et la traitent méchamment. La tristesse insondable qu'il ressentie lorsqu'elle a été obligée de quitter son poste est décrite en détail, mais deux semaines après il a été submergé de joie quand elle lui a proposé de travailler avec elle sur une nouvelle expérience, dans un lieu nommé « IEX-4Z32 ». Un Enfant qui réussit un test de **COMPRÉHENSION** ou d'**ANALYSE** saura qu'il s'agit d'une immatriculation de vaisseau à magnétrine, mais devra aller se renseigner pour en savoir plus.



## LA CONFRONTATION

Le Gobi nordique est une série d'îles du nord-est de Munsö [Bassin de Boulder] qui servent de décharge où l'on abandonne les vestiges de diverses merveilles technologiques. On trouve dans l'eau des morceaux rouillés de lames acérées, des vaisseaux à moitié immergés, des coupoles étranges, des tours circulaires et des disques à magnétrine. Une faune riche y vivait autrefois, mais lorsque les Enfants s'y aventurent, tout est calme et sinistre. À distance, on peut voir les oiseaux tueurs patrouiller dans les cieux.

L'épave du vaisseau IEX-4Z32 repose sur la petite île de Skärholmen [Sentinel Island], que les Enfants peuvent atteindre en nageant (ce qui nécessite un test d'**AGILITÉ**) ou en utilisant un bateau (ce qui nécessite un test de **BRICOLAGE** ou de **RÉSEAU**).

L'épave du IEX-4Z32 mesure vingt-cinq mètres de long, et est légèrement inclinée sur le côté. L'engin était initialement peint en noir, mais il est désormais

largement couvert de rouille. Les disques à magnétrine récupèrent l'eau de pluie, les vieilles antennes servent de perchoirs d'où les oiseaux surveillent le rivage, et sur un côté, près du sol, la seule porte visible est bloquée depuis l'extérieur par une barre de fer. Quand on l'ouvre, la porte coulisse pour révéler une échelle montante. Des oiseaux entrent et sortent de l'épave par des fentes, par lesquelles s'échappent des bruits de ventilateurs et des piailllements.

Juste après l'entrée se trouvent une machinerie et des soutes. Les Enfants doivent escalader le vaisseau incliné jusqu'au cockpit situé au sommet, où Lena et Gunnar ont construit une machine munie de mangeoires remplies de nourriture, qui ressemble à une borne d'arcade avec des lumières clignotantes et de longs bras mécaniques. Elle est alimentée par un gros générateur relié à un accumulateur. Il y a des centaines d'oiseaux ici, et chaque centimètre carré est recouvert de fientes, de plumes et de carcasses d'oiseaux morts.

## COUP DE CHANCE

Si les joueurs se retrouvent coincés au cours du scénario, ne sachant ni quoi faire ni où se rendre, vous pouvez utiliser ce Coup de chance (cf. page 85) : les Enfants voient l'autour tuer un lapin puis se diriger vers le Gobi nordique. Ils peuvent le suivre jusqu'au Lieu de la Confrontation.



Un certain nombre d'outils peuvent être trouvés dans la pièce et utilisés comme des armes (bonus +1).

Gunnar vit dans un placard derrière le cockpit, avec un paquet à moitié entamé de Mariekex [de crackers] et une bouteille presque vide de Trocadero [de soda]. C'est là qu'il passe son temps quand il n'est pas en train de transformer de nouveaux oiseaux grâce à la machine. Si Gunnar repère les Enfants, il reste caché et les épie jusqu'à ce qu'ils atteignent le cockpit. Il sort alors de sa cachette, menaçant de les tuer s'ils ne partent pas. Gunnar est très sale et couvert de blessures dues aux coups de bec. Sa barbe et ses cheveux ne sont pas entretenus, et son regard brille d'une lueur démente. Il semble fou... et il l'est. Il exprime à la fois son amour et sa haine pour Lena, sa « bien-aimée », mais ne cite jamais son nom.

### EXEMPLE

*Le MJ: Vous parvenez à retirer la barre métallique et la porte s'ouvre en couissant silencieusement. De l'intérieur vous parvenez à sentir des odeurs de déjections. L'échelle de service a un angle inhabituel, du fait de l'inclinaison du vaisseau.*

*Joueur 2 (Anita): Je grimpe lentement, tendant l'oreille pour localiser la machine, mais en faisant attention de rester discrète.*

*Le MJ: Teste ta FURTIVITÉ. En fait, testez-la tous, puisque vous allez avec elle, n'est-ce pas?*

*Joueurs 1 (Olle) et 3 (Dennis): Oui.*

*Joueur 2: Réussite, et une réussite supplémentaire.*

*Joueur 3: Tu peux m'aider avec cette réussite supplémentaire? J'ai raté mon jet de dés.*

*Joueur 2: Bien sûr!*

*Le MJ: Comment l'aides-tu?*

*Joueur 2: Dennis va s'accrocher à un câble sortant du mur, quand je lui souffle « Attention! »*

*Le MJ: D'accord, vous vous introduisez tous dans le vaisseau. Vous entendez des sons venant du dessus, dans le cockpit. Il y a plusieurs oiseaux, dont au moins un émet un cri de rapace. Que faites-vous?*

### DIFFICULTÉ

Pour éviter d'être repérés par les patrouilles aviaires sur le chemin de Skärholmen [Sentinel Island], les Enfants doivent réussir un test de **FURTIVITÉ**. En cas d'échec, ils doivent réussir un test d'**AGILITÉ** pour parvenir à s'échapper, et un nouvel échec leur fait subir un État. Ils subissent également un État s'ils échouent en testant leur **FORCE** lorsqu'ils essayent de débloquent la porte de l'épave.

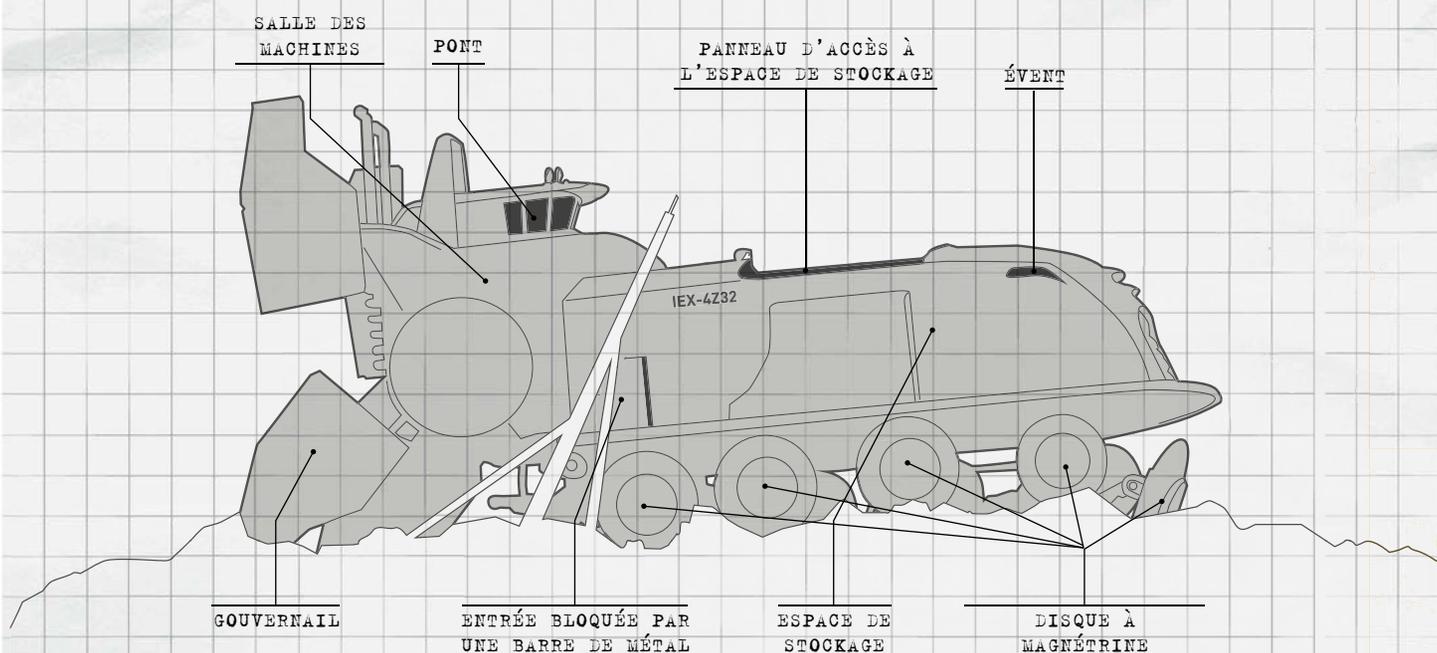
Se faufiler à travers le vaisseau jusqu'au cockpit sans se faire repérer par Gunnar nécessite de réussir un test de **FURTIVITÉ** pour chaque Enfant. Si un seul d'entre eux échoue, Gunnar remarque leur présence. Il appelle l'autour et il attend les Enfants dans le cockpit. Si tous les Enfants réussissent leur test de **FURTIVITÉ**, Gunnar est pris par surprise et ne jaillit de son placard qu'au moment où ils arrivent. Il se contente d'appeler l'autour, qui mettra quelques minutes à arriver, accompagné de nombreux autres oiseaux tueurs. La confrontation contre Gunnar et les oiseaux tueurs est considérée comme une Difficulté étendue (cf. page 70). Le niveau de Menace est normal (deux fois le nombre d'Enfants) si les Enfants surprennent Gunnar, mais élevé (trois fois le nombre d'Enfants) s'ils se sont fait repérer.

Gunnar peut être neutralisé de différentes manières. Il peut être **CHARMÉ** pour lui faire prendre conscience de ses erreurs, il peut être jeté au sol par la **FORCE**, ou la machine peut être détruite par un **BRICOLAGE** ou une **PROGRAMMATION**. Pour se débarrasser de l'autour et de ses sbires, les Enfants peuvent par exemple se servir de leur **AGILITÉ** pour les distancer, ou de leur **FORCE** pour les massacrer. Récompensez les joueurs qui font preuve de créativité pour gérer le danger.

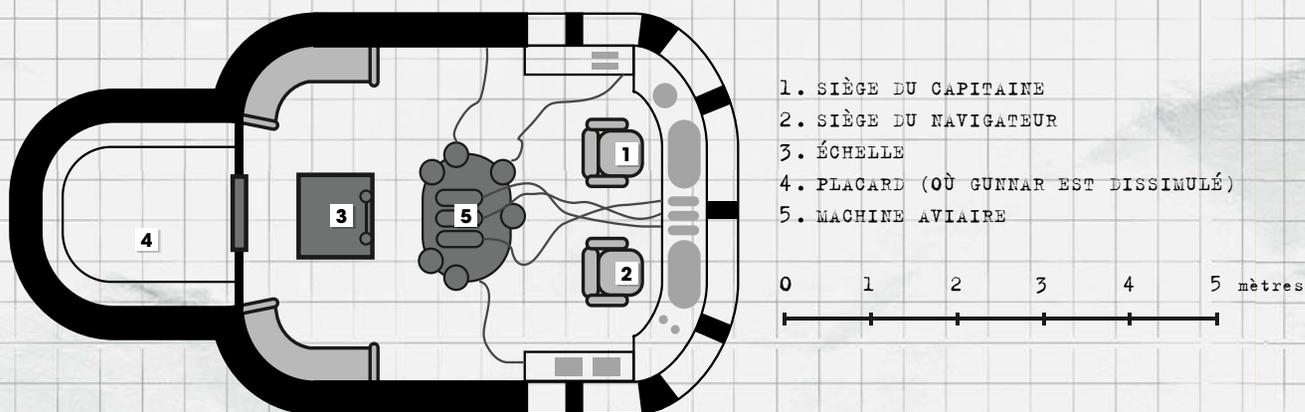
Si les Enfants parviennent à leurs fins, Gunnar fond en larmes, la machine est cassée, les oiseaux sont mis en déroute, ou tout cela à la fois. Dans tous les cas, le fléau des oiseaux tueurs prendra fin. Les Enfants ont stoppé la production d'oiseaux tueurs, et ceux qui



## Vaisseau à magnétrine IEX-4232



## Pont du IEX-4232



existent déjà mourront bientôt suite au rejet de leur processeur.

Si les Enfants n'ont pas tué l'autour, il pourra être vu planant dans la région au cours de prochains Mystères, et il pourrait nicher près de la maison de l'un d'eux.

Si les Enfants échouent à surmonter la Difficulté étendue, ils sont repoussés hors du vaisseau par Gunnar et les oiseaux. Une nuée d'oiseaux tueurs écumerà la région pendant tout l'été, causant de gros dégâts avant que la machine ne tombe en panne d'elle-même.

### L'AUTOUR

L'autour possède l'attribut spécial **Bec Acéré 2**, mais il ne l'utilise que si un Enfant le combat en dehors de la Difficulté étendue.

## APRÈS LA CONFRONTATION

Même si les Enfants stoppent Gunnar, il n'admettra jamais son implication. De plus, la technologie de la machine est étrange, les adultes ne croiront jamais qu'elle puisse avoir un rapport avec les attaques d'oiseaux.

La plupart des volatiles modifiés s'échapperont. Même si les Enfants en capturent un pour le montrer aux policiers, ceux-ci ne feront pas le lien avec les attaques.

Gunnar ne parlera pas de Lena et de sa responsabilité dans les événements. Son amour pour elle est trop fort, mais il a finalement accepté qu'elle ne l'aimera jamais en retour. Gunnar finira, au cours des mois suivants, par quitter la région. Il laissera Majsan vivre dans sa maison autant qu'elle le voudra.

## CONSÉQUENCES

Les Enfants jouent désormais tous une scène de leur Vie quotidienne, avec ou sans Difficulté. Les joueurs peuvent choisir la scène, ou demander au meneur de jeu d'en proposer une. Si le groupe n'a pas le temps de le faire, les joueurs peuvent se contenter de décrire un bref moment de la Vie quotidienne de leur Enfant.

### EXEMPLE

**Le MJ:** *J'aimerais jouer une dernière scène pour Olle, dans laquelle sa mère ne se sent pas bien, mais je n'ai pas d'idée.*

**Joueur 1 (Olle):** *Elle m'attendait lorsque je rentre à la maison, persuadée que je complote contre elle avec mon père. Dans sa tête, on la déteste.*

**Le MJ:** *Ah, super... Il fait déjà sombre quand tu roules vers ta maison, en sachant que tu as réalisé une grande chose aujourd'hui. Tu vois ta mère, attendant dans l'allée, habillée comme en hiver. Quand tu lui fais coucou, elle ne te répond pas, comme si elle ne t'avait pas vu.*

**Joueur 1:** *« Salut maman! » Je m'approche pour lui faire un câlin.*

**Le MJ:** *Elle ne te laisse pas faire. « Où est-ce que tu étais? » Elle n'attend pas ta réponse. « Je sais ce que tu faisais! Ton père et toi vous me détestez, vous détestez toutes les femmes parce qu'elles sont plus intelligentes que vous! Vous voulez que je reste enfermée dans la maison, à laver vos sous-vêtements sales et à vous préparer à manger! »*

## ÉVOLUTION

Les joueurs et vous devez vous pencher sur les feuilles de personnage, et déterminer si les Enfants ont changé d'une quelconque façon. Les joueurs ont la possibilité, s'ils le souhaitent, de changer leur Problème, leur Motivation, leur Objet fétiche et leurs Liens. Posez les questions relatives à l'Expérience à haute voix (cf. page 88). Souvenez-vous que chaque Enfant gagne 1 XP pour chaque réponse affirmative, et s'ils gagnent 5 XP, ils peuvent améliorer une compétence d'un niveau.

## PNJ

Cette section décrit les PNJ que les Enfants peuvent rencontrer durant le Mystère.

### MATS TINGBLAD (CHRISTOPHER BOYD)

*« Le pic-vert frappe le tronc avec son bec de huit à dix fois par seconde. Il peut trouer le ciment. Imaginez ce qui pourrait arriver s'il s'en prenait à votre crâne. »*

Mats Tingblad aime les oiseaux depuis qu'il est enfant. Il est devenu une figure célèbre des programmes naturalistes de la télévision, jusqu'à cette fameuse morsure de cygne. Personne ne sait s'il est devenu phobique à cause de la morsure, ou si une infection de la blessure l'a affecté, mais il est devenu introverti, paranoïaque, et terrifié par les oiseaux qu'il aimait tant. Il a perdu son emploi, sa femme, et n'a plus de contact avec ses amis et ses enfants.

Mats est pourtant toujours obsédé par ces animaux, et vit entouré de cages, de disques de chants d'oiseaux, d'affiches et de livres spécialisés. Mais au lieu de les étudier avec tendresse, il les regarde avec horreur. Il est convaincu qu'un jour ou l'autre, les oiseaux joindront leurs forces pour s'en prendre à l'humanité, alors il cherche à s'y préparer autant que possible en étudiant ses ennemis.



Mats est un homme imposant, chauve, avec une grosse barbe. Il a de grandes mains, mais une voix légère et presque féminine. Il est vêtu d'habits d'extérieur sales, a une paire de jumelles accrochée autour du cou, et un carnet de notes à la main.



« MAJSAN » SIVERTSSON  
(STACEY JOHNSON)

« Ne dites rien à vos parents, ils me renverraient chez moi. »

Majsan, quinze ans, vivait dans le centre de Stockholm (Las Vegas), avec une mère célibataire qui cumulait deux emplois, et sa petite sœur. Elle est coriace et dure à intimider. Et pourtant, c'est bien ce qui lui est arrivé. Le nouveau copain de sa mère est un homme violent, qui saisissait la moindre opportunité de s'en prendre à Majsan dès qu'ils étaient seuls à la maison. Rapidement, Majsan en a eu assez, elle a pris son feckel, Bullen (Ham) et s'en est allée vers les îles du lac Mälär (à Boulder City), où vit son oncle Gunnar (Donald) chez qui elle passait ses vacances d'été, plus jeune. Maintenant elle se terre dans la maison abandonnée de Gunnar, survivant avec ce qu'elle trouve dans le garde-manger. Elle suspecte son oncle d'être lié aux oiseaux tueurs. Elle a elle-même été attaquée par des mouettes, dans un combat qu'elle a remporté. Elle évite de parler aux adultes, par peur d'être renvoyée chez elle. La nuit, elle hurle quand elle rêve.

Majsan est une jeune fille nerveuse, au teint hâlé et aux cheveux blonds modelés à la laque. Elle porte des lunettes de soleil colorées, un t-shirt de Minnie Mouse, et quand elle ne mâche pas du chewing-gum, elle fume. Sa petite sœur, Tove, lui manque, et elle pourrait « adopter » l'un des Enfants.

GUNNAR GRANAT (DONALD DIXON)

« C'est la plus brillante scientifique à avoir vu le jour ! »

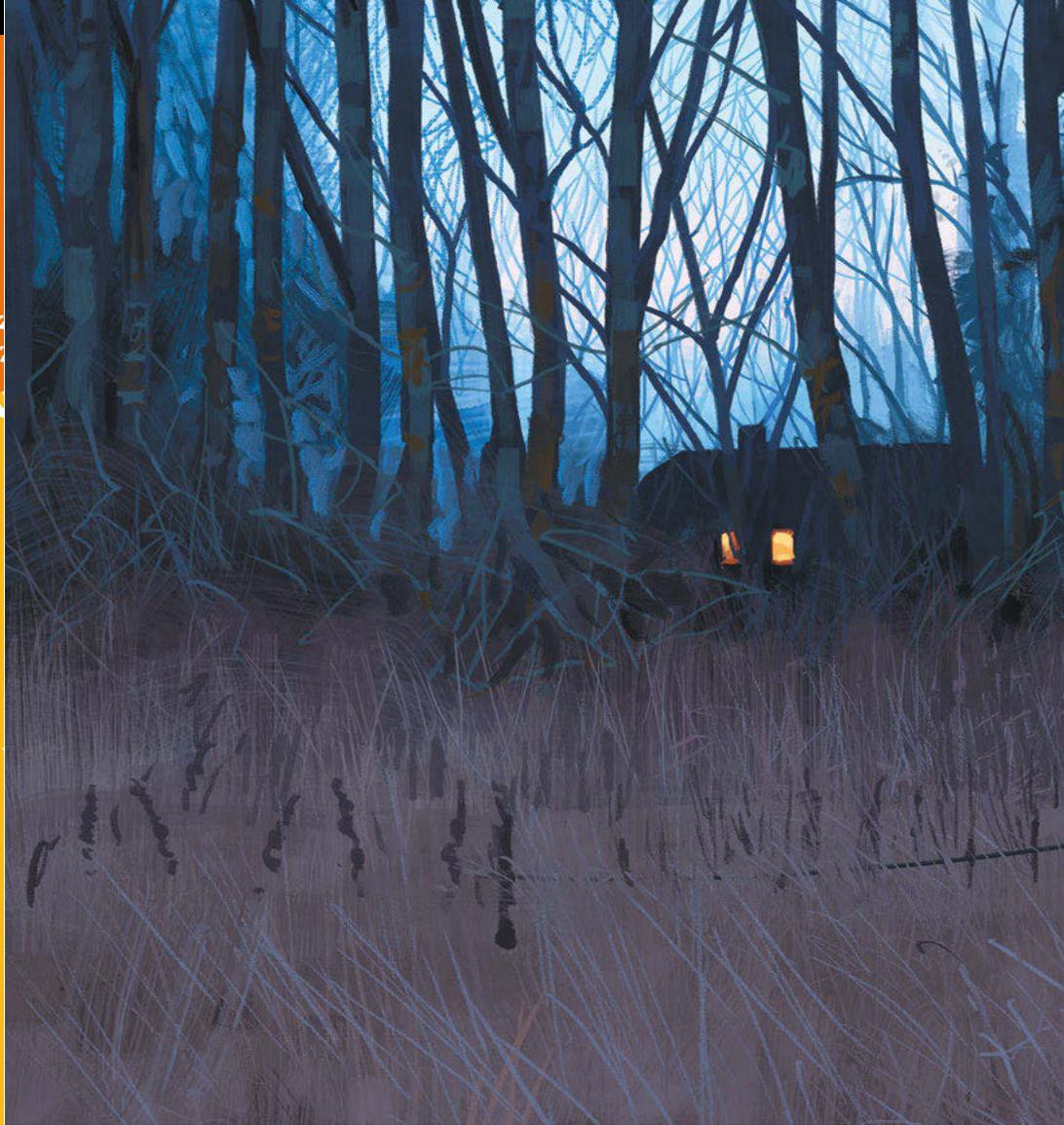
Gunnar est un homme qui s'est construit à partir d'une enfance emplie de violences, d'humiliations et de solitude. Il a toujours été rejeté par les autres et n'attend rien d'eux. Il n'a trouvé un havre de paix sécurisant que dans la science. Gunnar est un biologiste spécialisé dans la neurologie aviaire, qui a travaillé de nombreuses années au Loop à la conception d'implants cérébraux pour cyborgs. Lorsqu'il a rencontré Lena, il en est tombé immédiatement amoureux et s'est mis à la suivre comme un chiot. Elle l'a utilisé, sans jamais lui donner le moindre signe de satisfaction. Gunnar a imaginé qu'elle était finalement tombée amoureuse de lui quand elle lui a proposé de quitter son emploi pour travailler avec elle sur ses expériences. Depuis, il a réalisé qu'il avait une fois de plus été manipulé. Il n'a eu aucun contact avec Majsan depuis des années, bien qu'il l'aime comme sa propre fille. Il n'a jamais su comment lui exprimer ses sentiments.

Gunnar est un homme mince d'âge moyen, aux longs cheveux en désordre. Il est vêtu d'une blouse de laboratoire particulièrement sale, et il a un cheveu sur la langue.



## 10

LA CLÉ DU MYSTÈRE	133
L'AUTOMNE SUR LES ÎLES DU LAC MÅLAR	134
(L'AUTOMNE À BOULDER CITY)	134
PRÉSENTATION DES ENFANTS	134
PRÉSENTATION DU MYSTÈRE	134
RÉSOLUTION DU MYSTÈRE	135
LIEU 1 : LE NATA	136
LIEU 2 : LA SPHÈRE D'ÉCHO	138
LIEU 3 : LA MAISON DU TECHNICIEN DE MAINTENANCE	139
LA CONFRONTATION	140
APRÈS LA CONFRONTATION	142
CONSÉQUENCES	142
PNJ	142



# ATTRACTION GRANDISSANTE

*Le vent d'automne est vif et frais. La quiétude de la routine quotidienne s'installe sur la région, mais quelque chose flotte dans l'air. Le goût de l'interdit, d'une tentation contre-nature. Les Enfants se rendent compte que les adultes se comportent étrangement, victimes de leurs désirs. La conspiration machiavélique peut-elle être arrêtée à temps, ou les adultes s'abandonneront-ils à leur funeste destin ?*



RIKSENERGI



Ce Mystère peut être terminé en une session de jeu et utilisé comme la deuxième partie de la campagne *Les quatre saisons de la science détraquée*.

## LA CLÉ DU MYSTÈRE

La scientifique Lena Thelin [Diane Petersen] a décidé de prendre sa revanche sur ses anciens collègues et supérieurs de Riksenergi depuis qu'elle a été licenciée à cause de son incapacité à achever des projets et de sa réticence à suivre les directives.

Elle a créé une machine capable d'attirer les gens, de leur donner envie de rester près d'elle et de la protéger, tout en stimulant leurs instincts les plus primitifs : leur agressivité, leur perception de la hiérarchie et leur sexualité. Le plan de Lena est d'installer son invention,

qu'elle a nommée Nodule d'Attachement Artificiel (le NAtA), sur Färingsö [sur la plage de Boulder], afin d'attirer tous les adultes des îles du lac Mälaren [de Boulder City]. Ensuite, elle pourra pénétrer dans les installations de Riksenergi et y prendre ce qu'elle veut, puis détruire le reste.

Le NAtA nécessite une énorme quantité d'énergie pour fonctionner, ce qui oblige Lena à le connecter au Gravitron. Elle est parvenue à pénétrer dans un tunnel proche par l'accès P-1, à Väntholmen, sur Färingsö [près du col d'Hemenway]. Elle y a mis en place le NAtA, relié au Gravitron, et l'a activé. Il a immédiatement commencé à attirer les adultes. Mais Lena n'a pris conscience de son erreur que bien trop tard : étant également une adulte, elle est instantanément tombée sous l'emprise de sa propre création.



RIKSENERGI

## L'AUTOMNE SUR LES ÎLES DU LAC MÄLAR

Il fait froid et humide sur les îles, et la pluie semble tomber presque à l'horizontale, poussée par un vent puissant. Des nuages sombres se rassemblent dans le ciel, et les orages sévissent un peu partout. Les feuilles se colorent de rouge, de jaune et d'orange, et s'accumulent sur le sol. Les vers de terre et les grenouilles remplissent les nombreuses flaques, et les oiseaux volent vers le sud dans des formations en pointe de flèche.

Les salles de classe sentent les vêtements humides, et les cours paraissent interminables. En cours de sport, les enfants sont forcés de sortir, pour s'entraîner à l'orientation ou à la course à pied. Durant les vacances, les élèves restent en groupe, grelottants, ou partent explorer les chemins boueux entre les arbres nus. La vie quotidienne suit son cours – travail et école, petit-déjeuner et dîner, lavage de dents et sonnerie du réveil. Les jours raccourcissent, s'obscurcissent, et le froid oblige chacun à revêtir bonnet et gants. Les vélos éclaboussent les passants de boue et d'eau de pluie.

## (L'AUTOMNE À BOULDER CITY)

La chaleur torride commence seulement à se dissiper à Boulder City au moment de la rentrée des classes. Heureusement les salles sont climatisées, ce qui rend l'école tolérable, quoique toujours ennuyeuse. Les Enfants trouvent toujours un moyen de traîner dans des activités périscolaires plutôt que de rentrer chez eux pendant la partie la plus chaude de la journée. Les joueurs de football ne s'entraînent que le matin afin d'éviter les coups de chaleur.

En octobre, cependant, la température reprend des niveaux acceptables, et les gens se promènent un peu plus. L'air semble plus pur, c'est un temps idéal pour aller pêcher, et il fait enfin assez doux pour allumer le barbecue et cuisiner dehors.

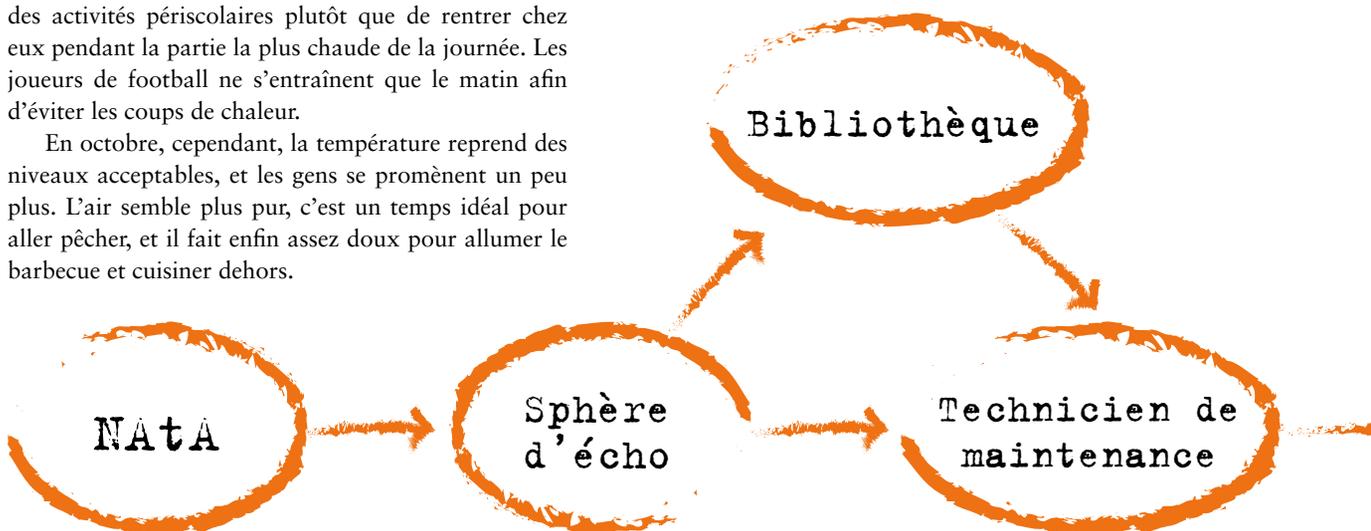
## PRÉSENTATION DES ENFANTS

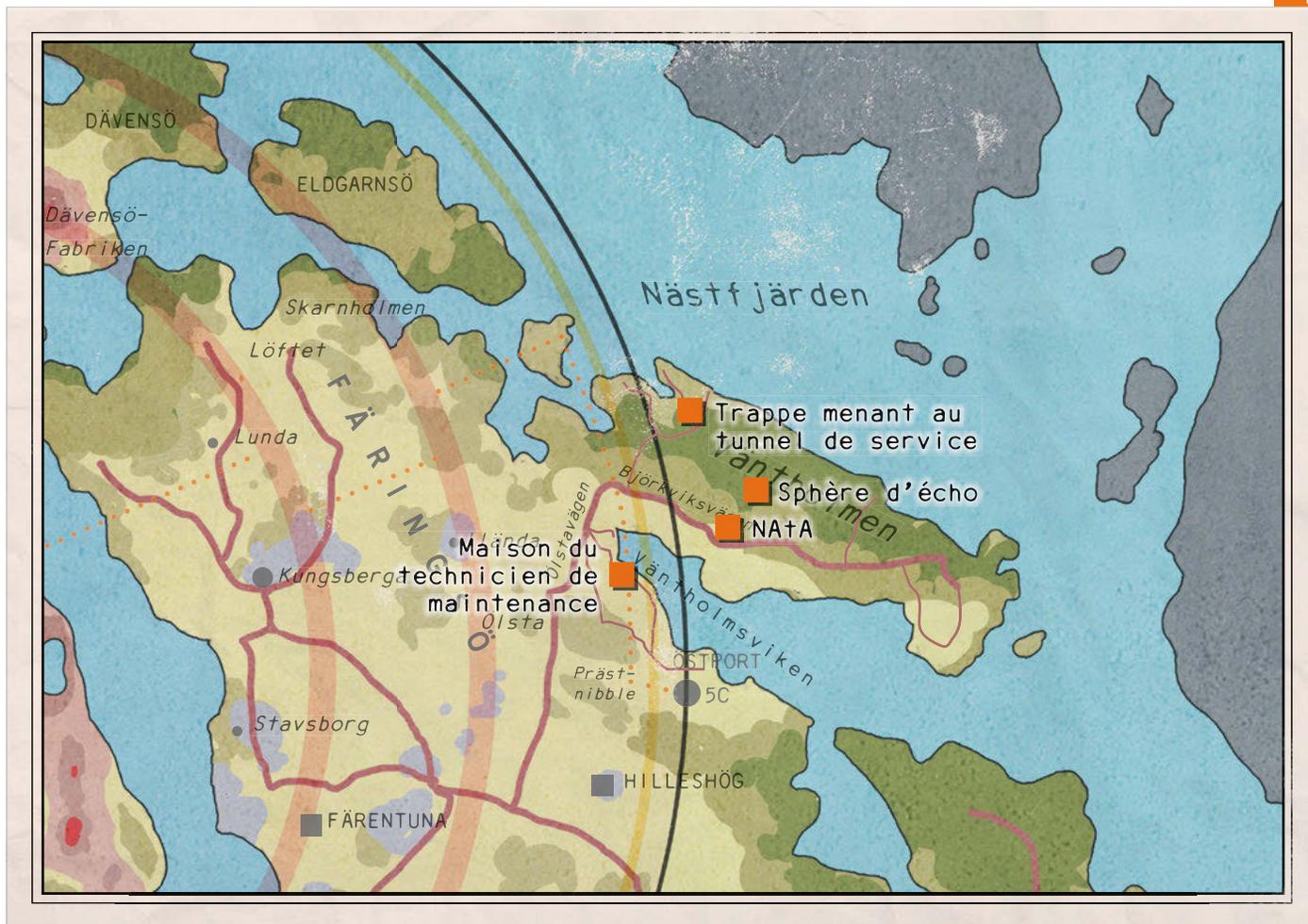
Jouez une scène de la Vie quotidienne pour chaque Enfant. Le MJ doit essayer d'y inclure des adultes, qui pourront être attirés par le NAtA et disparaître plus tard dans l'histoire. Papa frappe à la porte et vous offre des cookies. Une tante habite chez vous parce qu'elle est en vacances (mais tout le monde est au courant qu'en fait, elle a perdu ses économies au jeu et vendu sa maison).

## PRÉSENTATION DU MYSTÈRE

Un adulte disparaît. Peut-être un professeur, un parent ou un grand frère, en tout cas une personne d'au moins seize ans qui s'évapore sans être vue. Un Enfant se réveille un matin et sa mère est partie. Un professeur abandonne sa classe. La chambre du grand frère est vide au petit matin, le lit encore fait.

La réussite d'un test de **DÉCOUVERTE** permet à l'Enfant de se rendre compte que l'adulte a laissé en plan ce qu'il était en train de faire et s'est efforcé de partir en toute discrétion. Il n'y a aucun signe que l'adulte ait été kidnappé, ni de traces d'autres personnes l'ayant aidé ou suivi. Si l'Enfant suit la piste de l'adulte, il la perd quelque part sur la route de Vänholmen [du col d'Hemenway].





N'oubliez pas de jouer une scène dans laquelle tous les Enfants sont présents avant de passer à la section suivante. C'est seulement ensuite qu'ils auront l'occasion de suivre un adulte jusqu'au NAtA.

## RÉSOLUTION DU MYSTÈRE

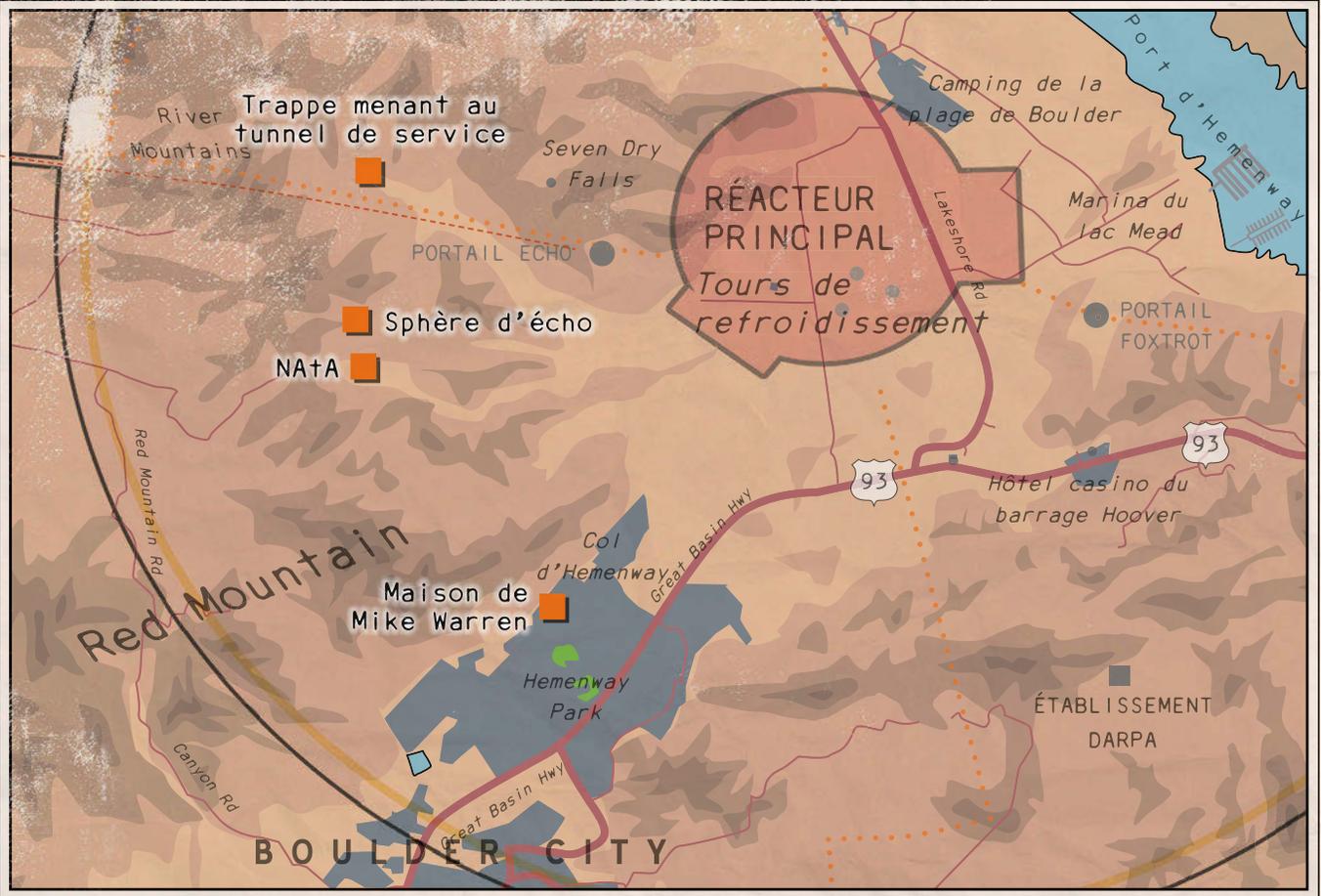
Le Mystère se déroule à Väntholmen [au col d'He-menway] et aux environs, sur Färingsö [à l'extérieur

de Boulder City]. Mélangez les scènes où les Enfants essayent de résoudre le Mystère avec des scènes de la Vie quotidienne et des scènes liées au Compte à rebours de l'effet du NAtA sur la population des îles.

D'autres adultes disparaissent un par un, ce qui affecte la Vie quotidienne des Enfants. Si maman disparaît, papa va forcément s'inquiéter et chercher à reconforter les Enfants ou à déterminer s'ils savent quelque chose à propos d'une liaison adultère de leur mère. Peut-être demande-t-il aux Enfants d'aller se renseigner chez les voisins pour savoir s'ils ont vu quoi que ce soit ?

Si les Enfants ont rencontré Majsan [Stacey] durant le Mystère *Vacances d'été et oiseaux tueurs*, il peut s'agir d'une des personnes affectées par le NAtA (elle vient tout juste d'avoir seize ans, après tout).

→ CONFRONTATION



## LIEU 1 : LE NATA

La machine a été installée au milieu d'un pré clôturé, entre la forêt et la rive sud de Väntholmen, près d'une ferme [à proximité du col d'Hemenway]. Les Enfants peuvent la trouver en suivant un adulte qui essaye de la rejoindre sans se faire remarquer, ce qui nécessite un test de **FURTIVITÉ**. Si le test échoue, ils perdent la trace de l'adulte et doivent de nouveau en suivre un autre au moment où il part de chez lui.

Le NAtA est un cylindre de métal brillant posé sur le sol, d'un mètre de haut et de deux mètres de diamètre. Des lettres noires sur le côté forment le mot NAtA.

La première fois que les Enfants voient la machine, elle est entourée d'une vingtaine d'adultes, assis ou debout, discutant et surveillant le périmètre extérieur. Ils sont apparemment paisibles. L'un d'eux est Lena Thelin, une femme d'âge mûr aux cheveux blonds, habillée de blanc et au regard fier. Si on lui demande ce qu'elle fait dans le pré, elle répond qu'elle étudie les

mutations des insectes provoquées par les radiations du Gravitron.

Si les Enfants s'approchent, ils sont arrêtés par les adultes qui leur expliquent que ce n'est pas un lieu pour les jeunes gens et leur disent de rentrer chez eux. Si on leur demande ce qu'ils font ici, les adultes ont tous des explications acceptables – venir apprécier le paysage, trouver un endroit calme où méditer, ou faire du repérage pour l'installation d'une future maison de campagne. Si les Enfants insistent, les adultes deviennent agressifs et recourent à la force pour les faire déguerpir.

Le NAtA affecte les habitants du nord de Färingsö [d'Hemenway], mais il gagne en puissance et étend son aire d'influence chaque heure. Si les Enfants ont conduit d'autres grandes personnes au NAtA, comme leurs parents ou des policiers, ces derniers deviennent de nouvelles victimes qui rejoignent le groupe dans le pré. La prochaine fois que les Enfants reviendront sur place, il y aura nettement plus d'adultes.



## DIFFICULTÉ

Si les Enfants tentent de s'approcher du NAtA par la force ou la ruse, les adultes les en empêchent. Impossible de franchir cet obstacle à pied: ce n'est même pas la peine de lancer les dés. Laissez les joueurs décrire ce que les Enfants veulent faire, puis dites-leur que cela échoue, et ce que qui se passe ensuite.

En utilisant un tracteur, ou quoi que ce soit d'autre en provenance de la ferme, en tant que bélier, les Enfants peuvent tenter d'atteindre le NAtA par la **FORCE** ou grâce à un **BRICOLAGE**. La foule a l'attribut spécial **FOULE COMPACTE 3**, ce qui signifie qu'il faut trois réussites aux Enfants pour **FORCER** le passage jusqu'à la machine.

Si les Enfants parviennent finalement au NAtA, il possède une **COQUE EN ACIER 2**, dont la destruction nécessite deux réussites. Les adultes continuent à les attaquer pendant qu'ils s'en prennent au cylindre, mais cessent immédiatement dès qu'il est détruit, puis rentrent chez eux. Leur esprit invente inconsciemment une justification plus ou moins plausible aux événements. Personne ne croira les Enfants qui leur parleront de ce qui s'est réellement passé.

## INDICES

En examinant les alentours par le biais de **DÉCOUVERTE**, les Enfants constatent que de gros câbles partant de la machine s'enfoncent dans le sol. Il est impossible de les examiner sans s'approcher du NAtA. D'autres, plus minces, partent de la machine vers le nord, dans les bois. En les suivant, les Enfants trouvent une sphère d'écho (voir plus loin) par terre. S'ils échouent au test de **DÉCOUVERTE**, ils verront bien ces câbles, mais n'auront pas l'occasion de lancer les dés pour trouver le robot caché à proximité de la sphère.

Un Enfant qui réussit un test d'**ANALYSE** comprend que le NAtA affecte les adultes en utilisant des sortes de fréquences subliminales, ce qui demande une énorme quantité d'énergie: on peut en détruire que le cylindre métallique est relié au Gravitron. Si la connexion est rompue, la machine perdra son pouvoir d'attraction. Un Enfant qui réussit un test d'**EMPATHIE** réalise que les adultes deviennent de plus en plus bestiaux avec le temps.

## LES ADULTES SOUS L'INFLUENCE DU NATA :

- Ils veulent rester près du NAtA. Sa puissance étant renforcée par la lune, la plupart des victimes partent de chez elles au cours de la nuit.
- Ils veulent cacher son existence, d'où leur discrétion lorsqu'ils le rejoignent.
- Ils le protègent contre ceux qui s'en approchent ou veulent l'endommager. Ils sont prêts à sacrifier leur vie pour le NAtA.
- Ils agissent comme des animaux ou des hommes de l'Âge de pierre. Ils sont plus agressifs, sexuellement actifs et désinhibés. Ils s'organisent en groupe tribal, avec quelques meneurs et de nombreux suiveurs.
- Ils ignorent la faim, la soif, le manque de sommeil et leur traitement médical, ce qui peut éventuellement les conduire à des problèmes de santé, voire à la mort.
- Ils oublient le langage, communiquant par gestes et par grognements.
- Ils ne comprennent pas que c'est le NAtA qui les tient sous sa coupe. Si on le leur dit, ils trouveront un prétexte pour expliquer leur présence ici et y croiront dur comme fer.
- Ils ont forcément seize ans ou plus.



## COMPTE À REBOURS

Le Compte à rebours avance à chaque fois que les Enfants se rendent au NAtA, ou à chaque fois que cela semble adéquat et que vous sentez qu'il faut faire avancer le récit.

1. L'influence du NAtA augmente et davantage d'adultes sont attirés sur le site. Ils deviennent plus agressifs, primitifs et sexuellement actifs. Le pré empêche les excréments, et plusieurs adultes sont blessés suite à de violents affrontements.
2. De plus en plus d'adultes sont attirés : le NAtA exerce son influence jusqu'au sud de Färingsö, et même à Munsö [Hemenway]. Un véhicule de police arrive sur les lieux pour découvrir ce qui s'y passe, et les policiers deviennent eux aussi victimes du NAtA. La hiérarchie devient claire au sein du groupe, au prix d'incessants combats. Les adultes sont tous nus et se déplacent en position accroupie. Il se passe ici des choses affreuses.
3. Alors que les adultes affluent, de plus en plus nombreux, le rayon d'attraction atteint Adelsö [Boulder City]. Une ambulance et un groupe de journalistes arrivent, et tombent sous l'influence de la machine comme les autres. Les adultes n'utilisent plus le langage, certains se déplacent à quatre pattes, beaucoup souffrent de la faim et de pertes de fluides divers. Bientôt, des gens mourront.



## LIEU 2: LA SPHÈRE D'ÉCHO

Les câbles minces enterrés conduisent à une sphère d'écho, dans une clairière à une centaine de mètres au nord du NAtA. Lena l'a utilisée pour programmer et contrôler sa machine, et l'a dissimulée pour que personne ne la découvre, en tentant d'enfouir tant bien que mal les câbles les reliant.

La sphère brunie par la rouille mesure deux mètres de diamètre et pèse huit cents kilos. À côté des câbles reliés au NAtA se trouve une trappe ouverte, où d'autres câbles épais s'enfoncent dans le sol.

Lena a placé un robot dans les bois pour garder la sphère d'écho, et lui a ordonné de chasser quiconque s'en approcherait. Elle l'a habillé pour qu'on le prenne pour un humain. Il se nomme Isaac.

### DIFFICULTÉ

Dites aux Enfants qu'ils ont l'impression de ne pas être seuls quand ils s'approchent de la sphère d'écho. Ils doivent tester leur **DÉCOUVERTE** pour repérer Isaac derrière les arbres et s'ils échouent, le robot vient vers eux sans se faire remarquer.

Isaac a pour instruction d'effrayer les promeneurs et de les attaquer si nécessaire. Il surgit de la forêt, se dresse face à eux et leur demande de partir de sa voix mécanique. Si les Enfants essaient de communiquer avec lui, ils doivent tester leur **EMPATHIE** pour comprendre ses motivations. En cas de succès, ils comprennent qu'Isaac ne veut blesser personne. Même si on lui a ordonné de protéger la sphère, il soupçonne qu'on lui a donné cette directive pour de mauvaises raisons.

Les Enfants peuvent user de leur **CHARME** contre Isaac afin qu'il les accompagne au NAtA. S'ils y parviennent, le robot comprend que quelque chose a mal tourné et les laisse examiner puis éteindre la sphère d'écho. Il les avertit du danger s'ils envisagent de couper les câbles.

Si le **CHARME** fonctionne, Isaac peut aussi leur révéler que le NAtA est connecté au Gravitron par des tunnels de maintenance souterrains. Il ne sait pas où se situe l'entrée, mais peut indiquer aux Enfants que le technicien de maintenance responsable du secteur doit le savoir. Isaac évoque Lena comme étant son « maître », mais ne trahira pas son nom. Il dit aux Enfants que son maître a placé deux dangereux robots dans les tunnels pour protéger la connexion entre le NAtA et le Gravitron. Si la coopération entre les Enfants et Isaac se passe bien, le robot peut devenir un personnage récurrent lors de futurs Mystères.

Si les Enfants ne parlent pas avec Isaac et commencent à examiner la sphère ou les câbles, il les attaque en utilisant sa poigne électrique. S'ils ne parviennent pas à se défendre (en testant leur **FORCE** ou leur **AGILITÉ**), les Enfants subissent l'État Blessé, et sont repoussés. Isaac ne les empêche pas de s'enfuir.

Si les Enfants coupent les câbles partant de la sphère, à l'aide d'une hache ou d'un outil similaire, elle

explose, et tous les Enfants à proximité doivent tester leur **FORCE**. Un échec provoque immédiatement l'État Brisé. Un test d'**ANALYSE** réussi au préalable permet de réaliser ce qui se passerait, et de comprendre qu'il est possible de désactiver la sphère à la place. Cela nécessite du temps et la réussite d'un test de **PROGRAMMATION**.

Si les Enfants parviennent à arrêter la sphère d'écho, l'expansion du pouvoir d'attraction du NAtA s'essouffle lentement. Cela pourrait à terme mener à l'autodestruction du NAtA, la sphère n'étant plus là pour stabiliser son alimentation, mais pas avant que plusieurs adultes dans le pré ne soient blessés.

### INDICES

Grâce à leur **ANALYSE**, les Enfants peuvent se rendre compte que le NAtA est alimenté par le Gravitron. S'ils découvrent la connexion entre la machine et les tunnels de maintenance, et font en sorte de la couper, le NAtA cesse de fonctionner. Seuls les techniciens de maintenance employés par le Loop connaissent l'emplacement des entrées de service des tunnels. Une note sur la sphère d'écho elle-même – si petite qu'il faut réussir un test de **DÉCOUVERTE** pour la remarquer, indique que le technicien de maintenance responsable du secteur est, ou était, un certain Michael Wirsén [**Mike Warren**].

## LIEU 3: LA MAISON DU TECHNICIEN DE MAINTENANCE

Si les Enfants se renseignent au sujet des tunnels de service, ils peuvent entendre parler de Michael Wirsén, le responsable de la partie septentrionale de Färingsö [**de Boulder City**]. Ils peuvent le trouver par **RÉSEAU, COMPRÉHENSION**, en examinant la sphère d'écho, à la bibliothèque, ou en demandant à un adulte bien renseigné. Michael a récemment été blessé dans un accident et reste alité dans la résidence secondaire familiale, près de Väntholmen [**du col d'Hemenway**].

Michael a subi un choc électrique en réparant un câble. Les dégâts cérébraux qu'il a subis le rendent insensible aux fréquences du NAtA. Il est installé dans un lit à l'étage de la maison, vêtu d'un pyjama rouge aux motifs d'oursons, et livré aux bons soins de sa femme et d'une infirmière. Lorsque les Enfants le trouvent, ces deux dernières sont tombées sous l'influence du NAtA et ont abandonné Michael seul dans son lit.

La résidence secondaire est un chalet doté d'un étage, peint en rouge, aux angles blancs, très bien

### LA BIBLIOTHÈQUE

Les Enfants peuvent obtenir davantage de renseignements à la bibliothèque scolaire ou à la bibliothèque publique de Stenhamra [**de Boulder City**]. Avec un test de **COMPRÉHENSION**, les Enfants comprennent que les adultes régressent vers la bestialité. Dans quelques jours, ils ne prendront plus soin d'eux et commenceront à souffrir de déshydratation, de maladie et de blessures.

À la bibliothèque, les Enfants peuvent aussi apprendre que la seule façon de pénétrer dans les tunnels est d'emprunter une trappe d'accès connue uniquement des techniciens de maintenance du Loop. Le responsable de la partie nord de Färingsö se nomme Michael Wirsén.

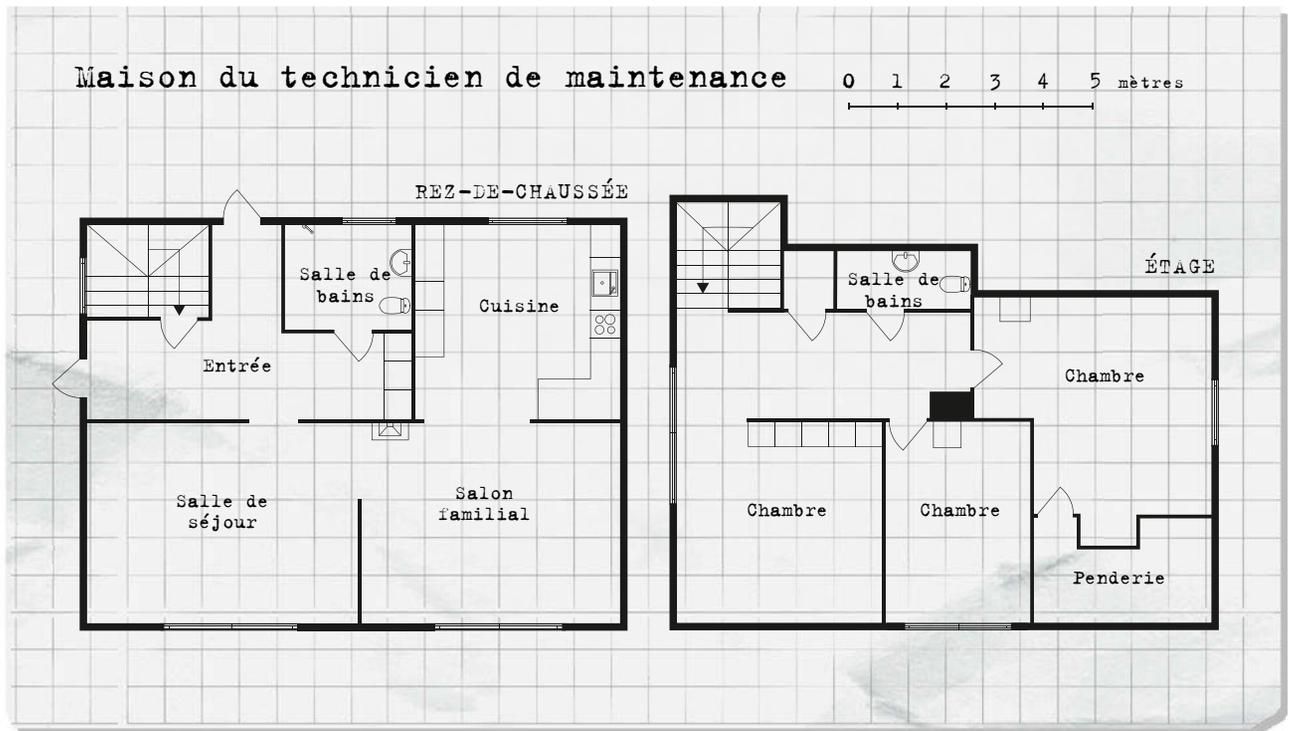


entretenu et décoré avec soin, mais manquant d'âme. Sur les murs sont accrochés des posters des artistes suédois les plus populaires, une des passions de Michael étant la musique pop. Le rez-de-chaussée est aménagé comme un bureau où Michael conserve de nombreux livres et croquis sur le Loop, sa seconde passion étant son travail.

### DIFFICULTÉ

Michael est alité et ne répondra pas si les Enfants sonnent à la porte, laquelle se verrouille automatiquement et déclenche une alarme prévenant la police si quelqu'un tente de la forcer. Les Enfants peuvent la court-circuiter en utilisant **PROGRAMMATION**. Un échec déclenche l'alarme et la police débarque rapidement (sauf si le NAtA affecte à ce moment l'intégralité de la population).

Michael est inquiet d'être livré à lui-même, il est confus et désorienté. Il est partagé : doit-il considérer les Enfants comme des cambrioleurs qu'il doit faire fuir, ou les voir comme des amis d'enfance ? En effet, il s'imagine être un enfant lui aussi. Il est compliqué de communiquer avec lui, d'autant qu'il alterne rapidement



## COUP DE CHANCE

Si les Enfants sont au point mort, ou si la partie doit s'accélérer pour une raison ou une autre, ils parviennent jusqu'à Michael Wirsén par chance. Le technicien erre sans but dans la rue, en pyjama. Il s'exprime confusément, expliquant aux Enfants que quelque chose a attiré sa femme et son infirmière au loin. Michael est persuadé que c'est lié au Gravitron, et tente de convaincre les Enfants de s'aventurer dans les tunnels de service pour trouver une explication au phénomène et y mettre fin. Il est trop faible pour les accompagner, mais leur indique l'emplacement du tunnel d'accès P-1 sur une carte et leur fournit le code permettant d'ouvrir la trappe.



RIKSENERGI

entre ces deux extrêmes. La réussite d'un test d'**EMPATHIE** fait comprendre qu'il est préférable de prétendre être des amis qui ont besoin de son aide. Ils peuvent le faire grâce à un test de **CHARME**, mais en cas d'échec, Michael comprend qu'on l'a dupé et devient agressif.

## INDICES

Si les Enfants persuadent Michael de les aider, il leur explique que la seule trappe pouvant relier le NATa au Gravitron est celle qui mène au tunnel d'accès P-1. Il peut leur donner le code de service permettant d'ouvrir la trappe et leur indiquer son emplacement sur une carte.

Si Michael ne coopère pas, les Enfants peuvent obtenir les mêmes informations en étudiant ses livres et ses plans, et en effectuant un test de **COMPRÉHENSION**. Ils peuvent aussi les obtenir en contactant quelqu'un d'autre via leur **RÉSEAU**.

## LA CONFRONTATION

Les Enfants trouvent la trappe dissimulée dans les bois, au nord du NATa et de la sphère d'écho. Sous l'herbe, il y a une dalle de béton munie d'une lourde trappe qui s'ouvre grâce à un code. Un escalier semble s'enfoncer dans des ténèbres sans fin, mais lorsqu'on entame la descente, de petites LED bleues s'allument sur les



RIKSENERGI

murs, et on découvre des téléphones d'urgence accrochés à intervalle régulier. Il fait humide et un air froid souffle dans les tunnels. De temps en temps, les Enfants entendent des sons qui ressemblent à des bruits de pas et des mouvements d'animaux, quelque part dans l'obscurité. Des toiles d'araignée se collent sur leur visage s'ils ne les écartent pas au passage.

Après vingt minutes de marche, les Enfants atteignent un grand local de maintenance disposant de plusieurs entrées. Les murs sont couverts de câbles, d'écrans et de postes de contrôle. Le sol est une grille de métal rouillé en mauvais état, et quelques mètres en contrebas une rivière souterraine rugit bruyamment. La pièce sent mauvais. Depuis le plafond pend un câble vert qui est relié à l'une des stations. Il conduit au NATa et le connecte au Gravitron.

Cachés dans des alcôves, deux robots installés par Lena surveillent la connexion. Ils se nomment Yin et Yang, et attaquent si les Enfants entrent dans la pièce. Ces derniers doivent réussir un test de **DÉCOUVERTE** pour les repérer.

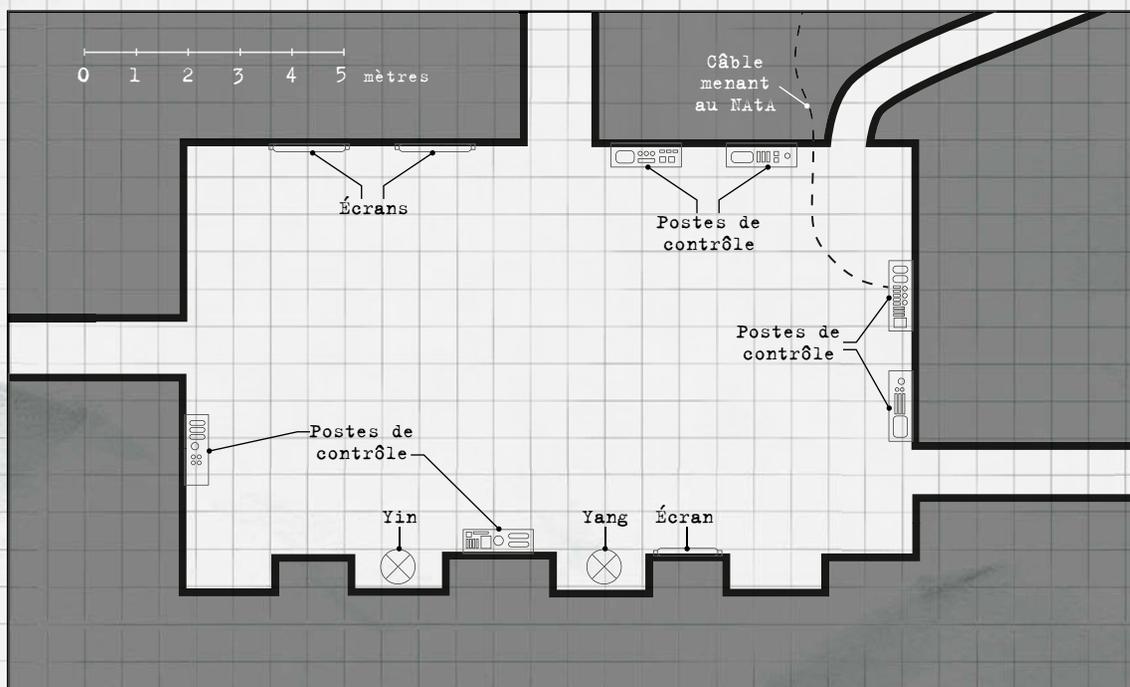
La confrontation avec les deux robots est considérée comme une Difficulté étendue avec un niveau de Menace égal au triple du nombre d'Enfants. La fuite est possible en réussissant un test d'**AGILITÉ**, mais leur faire

### SCÈNES SOUTERRAINES

Jouez de courtes scènes sur le chemin du local de maintenance, afin de créer une ambiance adéquate. Les Enfants progressent dans un tunnel sombre et entendent des choses fureter autour d'eux (des rats). Ils doivent passer à côté d'un câble déchiqueté, crépitant en arcs électriques mortels, ou ils atteignent un croisement et doivent choisir quelle voie suivre. Peut-être perçoivent-ils les étranges vibrations du Gravitron au loin, ou trouvent-ils les restes d'un robot de service inanimé, mutilé par les mâchoires d'un animal de bonne taille.



### Salle de service souterraine



face nécessite un test de **FORCE**. Une manière détournée de venir à bout des robots consiste à trouser le grillage au sol (en utilisant **BRICOLAGE**) pour les attirer et les faire tomber dans l'eau.

Si les Enfants échouent, ils sont chassés par les robots. Mais s'ils réussissent, ils peuvent débrancher le câble du NAtA. Celui-ci, privé d'alimentation, s'éteint immédiatement. Les adultes retournent chez eux en inventant des explications diverses sur ce qui s'est passé dans le pré, toutes éloignées de la réalité.

## APRÈS LA CONFRONTATION

En cas de victoire, les adultes ont déjà commencé à rentrer chez eux lorsque les Enfants émergent du tunnel. Lena a disparu. Les adultes ne se souviennent de rien, ou ne veulent pas croire à ce qui s'est passé. Personne ne remerciera les Enfants.

Si les Enfants échouent à franchir l'obstacle que représentent les robots, le NAtA continue son œuvre et la situation empire. Des gens mourront, la plupart seront sérieusement déshydratés, et d'autres personnes continueront à affluer. Puis, un jour, sans crier gare, la machine cessera de fonctionner.

## CONSÉQUENCES

Les Enfants jouent désormais tous une scène de leur Vie quotidienne, avec ou sans Difficulté. Les joueurs peuvent choisir la scène ou demander au meneur de jeu d'en proposer une. Si le groupe n'a pas le temps de le faire, les joueurs peuvent se contenter de décrire un bref moment de la Vie quotidienne de leur Enfant.

## ÉVOLUTION

Les joueurs et vous devez vous pencher sur les feuilles de personnage et déterminer si les Enfants ont changé d'une quelconque façon. Les joueurs ont la possibilité, s'ils le souhaitent, de changer leur Problème, leur Motivation, leur Objet fétiche et leurs Liens. Posez les questions relatives à l'Expérience à haute voix (cf. page 88). Souvenez-vous que chaque Enfant gagne 1 XP pour chaque réponse affirmative.

## PNJ

Cette section décrit les PNJ et les créatures que les Enfants peuvent rencontrer durant le Mystère.

### ISAAC

*« Ayez l'amabilité de quitter ces lieux immédiatement, pour l'intérêt général et votre propre sécurité. Je n'ai pas l'intention de réitérer cette requête. »*

Isaac est un vieux robot, au service de Lena depuis de longues années. Il a appris à comprendre de mieux en mieux les humains, et commence à douter des intentions de Lena, qu'il suspecte d'envisager de le jeter aux ordures. Comme il se considère de plus en plus comme un être humain, la perspective d'être abandonné à la décharge l'effraie. Il s'exprime avec un accent de la haute société de Stockholm, et a étudié la manière de se comporter comme un gentleman d'autrefois. Dans sa cabane, il collectionne les pipes, les timbres et les cannes onéreuses, qu'il achète avec l'argent récupéré par la revente de pièces détachées des réserves de Lena à un ferrailleur louche de Färingsö (d'**Hemenway**). Isaac a un bon cœur, bien que mécanique, et il adore les gamins.

Le corps d'Isaac est un assemblage de tissus humains et de métal. Sa tête ressemble à un crâne à la mâchoire d'acier, aux dents noires et à l'air toujours moqueur. Il porte un grand imperméable sombre et un large chapeau de pluie. Il marche en s'appuyant sur une splendide canne gravée, et parle à la manière d'une autre époque, avec un grand nombre de mots compliqués et une politesse excessive. Il peut utiliser sa main droite pour créer une puissante décharge électrique qui éclaire les environs comme un flash. Lorsqu'il le fait, ses dents crépitent également d'étincelles.





**MICHAEL WIRSÉN (MIKE WARREN)**

« Prenons nos vélos et fonçons vers la maison du directeur pour lui voler des prunes! Attendez... Qui êtes-vous? Que faites-vous ici?! Sortez de ma maison! »

Michael est un trentenaire pédant qui aime sa profession autant que la musique pop. Il a grandi à Stenhamra (à Boulder City) et a récemment hérité de la résidence secondaire de ses parents, près de Väntholmen (du col d'Hemenway). S'étant blessé au travail, il est actuellement dorloté par sa femme et une infirmière. Ce qui est tout à fait opportun pour lui, puisque sa femme menaçait de divorcer car il ne désire pas d'enfants. Lorsqu'elle a disparu, il s'est d'abord dit qu'elle le quittait, mais il s'est rapidement rendu compte que d'autres étaient également portés disparus.

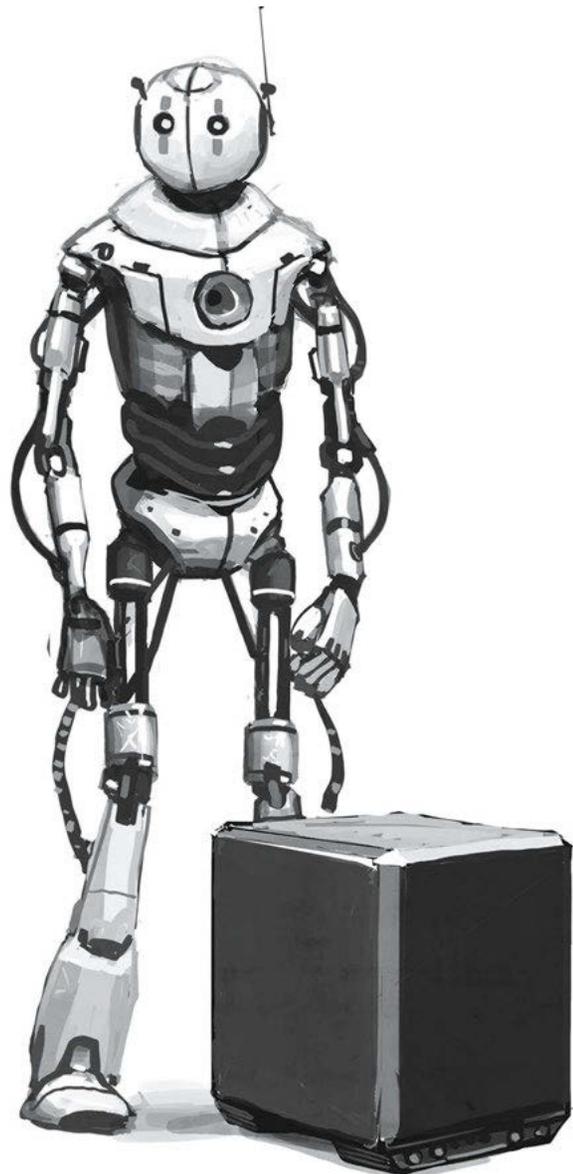
Michael est gravement blessé, il est confus, faible et facilement pris de vertiges. Il pense parfois être un enfant et vivre dans les années 60. Il est rasé de près, a de courts cheveux bruns et des yeux marron. Il est vêtu d'un pyjama, a la tête partiellement bandée, et porte de grandes marques de brûlures sur un côté du corps et du visage.

**YIN ET YANG**

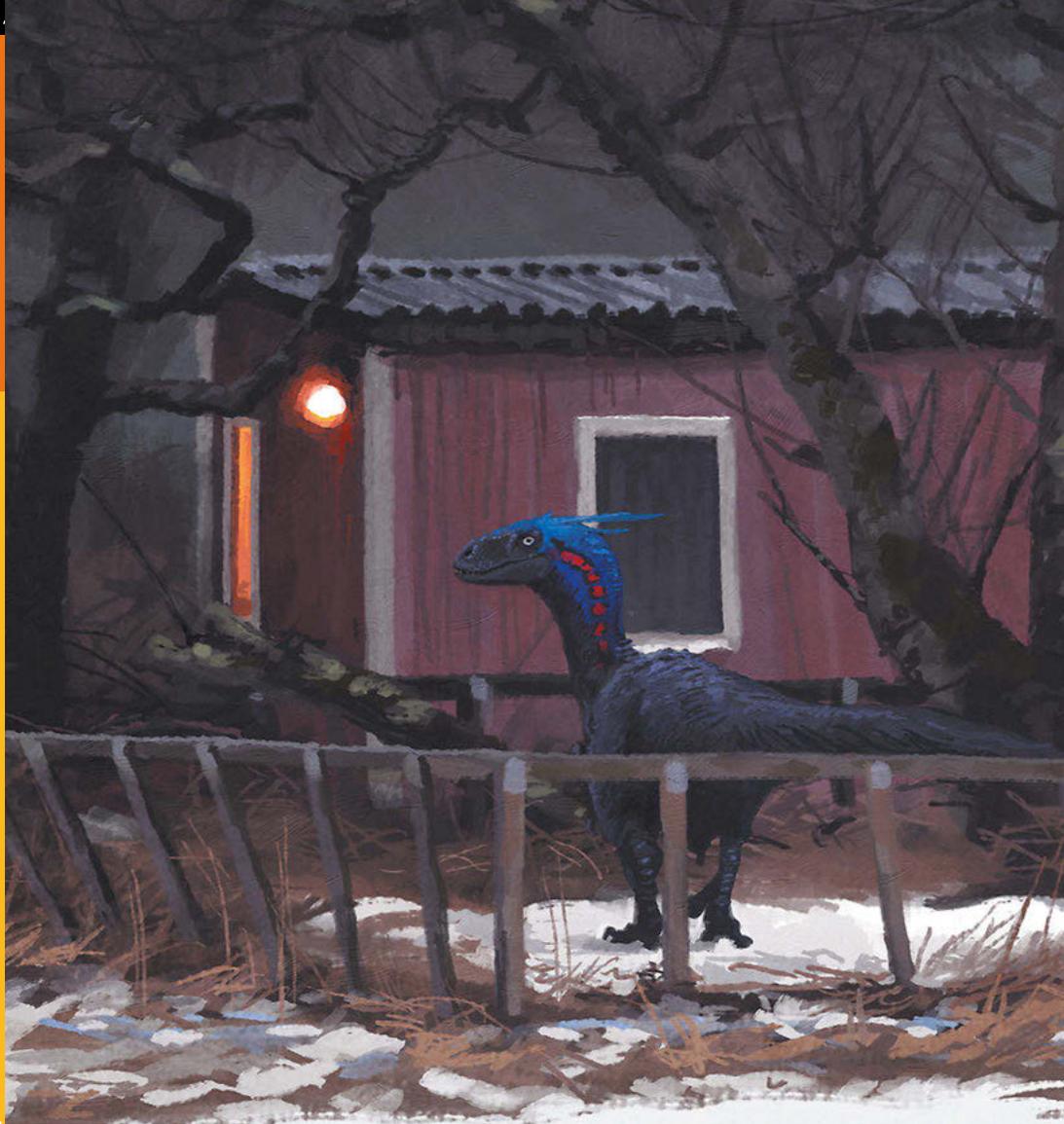
« Clic, clic, clic, youhou! »

Yin est un robot d'apparence humaine en plastique blanc, avec une tête ronde et des yeux noirs. Une de ses mains est munie d'une perceuse à haute-vitesse de rotation qui émet un crissement strident. Les articulations de Yin cliquettent quand il se déplace avec rapidité, mais il reste un bon coureur.

Yang est un robot de métal noir cubique qui se déplace sur des chenilles. Il n'a pas de tête ni de membres visibles. Une série de LED rouges s'allument quand il bouge, et il produit un sifflement similaire à un serpent. Yang peut tendre une longue tige métallique capable de produire une décharge électrique qui illumine toute la pièce lorsqu'elle frappe une victime.



LA CLÉ DU MYSTÈRE	145
L'HIVER SUR LES ÎLES DU LAC MÄLAR (L'HIVER À BOULDER CITY)	146
PRÉSENTATION DES ENFANTS	146
PRÉSENTATION DU MYSTÈRE	147
LES ADOLESCENTS	148
LES DINOSAURES	149
NEIGE ET VENTS GLACIAUX	150
RÉSOLUTION DU MYSTÈRE	151
LIEU 1 : LA CABANE DE CHASSE	151
LIEU 2 : LA FERME DE BIRGITTA NYLANDER	152
LIEU 3 : LA FERME DE LENA	154
LA CONFRONTATION	156
APRÈS LA CONFRONTATION	157
CONSÉQUENCES	157
ÉVOLUTION	157
PNJ ET CRÉATURES	158



# CRÉATURES DU CRÉTACÉ

*Le glacial vent d'hiver souffle sur les terres. Des enfants aux joues roses font des batailles de boules de neige jusqu'au moment de rentrer à la maison pour boire un bon chocolat chaud. Les patineurs sillonnent le lac gelé et un jour, l'un d'entre eux disparaît mystérieusement. Les Enfants doivent découvrir ce qui l'a emporté... et n'aurait jamais dû être dérangé.*



RIKSENERGI



Ce Mystère peut être achevé en une session de jeu et tenir lieu de troisième partie à la campagne *Les quatre saisons de la science détraquée*. Il est conçu pour effrayer les Enfants, tout en leur laissant une impression de désarroi et de vulnérabilité. À la fin, ils auront heureusement la possibilité de surmonter toutes les Difficultés pour résoudre le Mystère.

## LA CLÉ DU MYSTÈRE

La scientifique Lena Thelin [Diane Petersen] a décidé de s'offrir un cadeau de Noël en avance. Elle a ouvert un portail temporel menant à l'époque du Crétacé, dans le but de récupérer des œufs de dinosaures. Elle prévoit de les faire éclore dans une grange, d'appivoiser les dinosaures, puis de les utiliser pour se venger de

ses anciens collègues de Riksenergi [du DARPA]. Elle est parvenue à prélever plusieurs œufs qu'elle a placés dans des incubateurs, mais au cours de son dernier voyage dans le passé, quelque chose a mal tourné. Lena est tombée malade et n'a pas été en mesure de réintégrer son époque d'origine.

Les dinosaures sont passés par le portail et ont commencé à s'éparpiller sur Adelsö [autour de Red Mountain], attaquant les animaux et les humains. D'autres monstres traversent déjà le portail, et sous peu le chaos éclatera, juste à temps pour Noël. Le Mystère débute avec les Enfants à la recherche d'un chien fugueur. Ils découvrent la ferme de Lena, les dinosaures et le portail vers le Crétacé. Les Enfants doivent le traverser et retrouver Lena pour parvenir à le refermer.

## L'HIVER SUR LES ÎLES DU LAC MÄLAR

Nous sommes à quelques jours seulement de Noël, il fait froid depuis des semaines et le lac Mälär est gelé. Les patineurs profitent de sa surface luisante, tandis que les pêcheurs y percent des trous puis attendent patiemment pendant des heures qu'un poisson se présente, un thermos de café à la main. Sur terre, les chasse-neiges forment de gros tas où les enfants construisent des abris et organisent des batailles de boules de neige. Au matin, les voitures crachent une fumée noire pendant que les adultes grattent les vitres. Les bonshommes de neige paraded dans les jardins avec des carottes en guise de nez, et dans les arbres les paquets de graines de tournesol et de pommes attirent les petits oiseaux affamés.

Le 13 décembre, tout le monde se lève tôt afin de participer aux processions de la Sainte-Lucie, avant de se rendre à l'école ou au travail. Les plus jeunes portent de longues robes blanches et des chandelles, chantant solennellement sous les flashes des appareils photo de leurs parents. Puis ils dégustent des brioches traditionnelles au safran et au gingembre.

On rédige des listes de cadeaux, les luges et les skis sont utilisés quotidiennement, et bientôt les vacances débiteront. Il ne reste plus que quelques jours à patienter, en s'occupant grâce aux ateliers de Noël, aux jeux et aux chants organisés à l'école. C'est la saison des vêtements humides de neige fondue, des joues rouges

et des reniflements. Les jours sont courts et sombres, et les vents glacés balayent les îles.

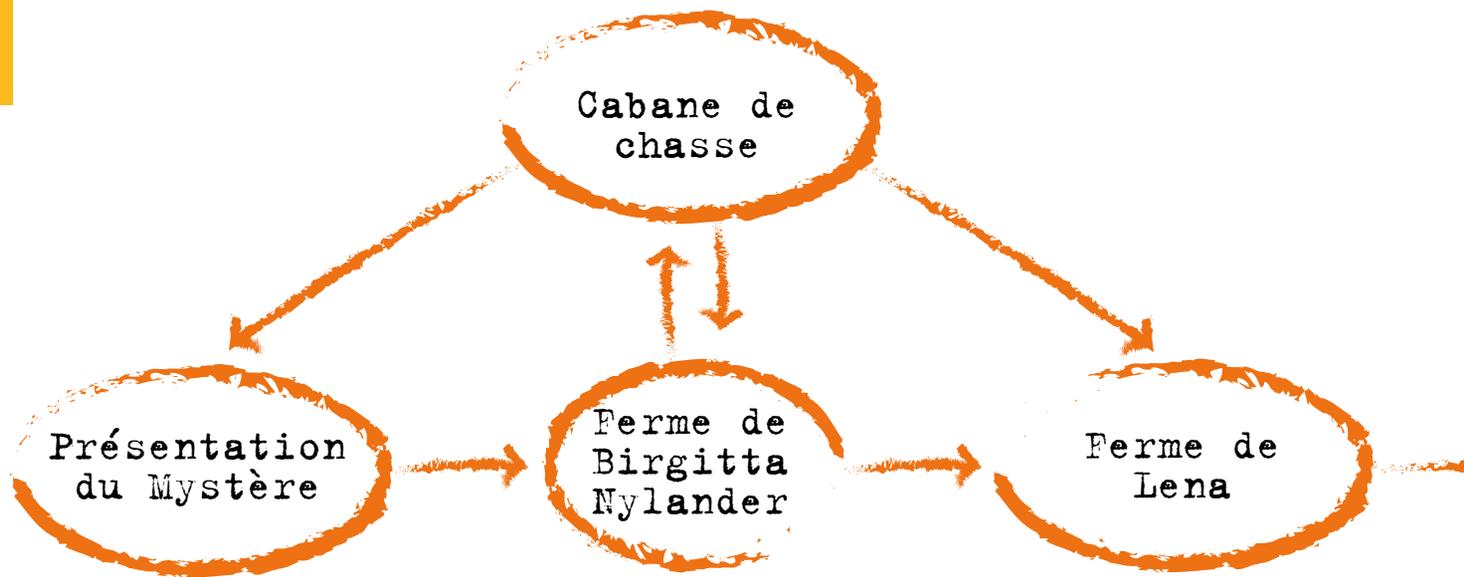
## (L'HIVER À BOULDER CITY)

Même au cœur de l'hiver, il ne fait pas vraiment froid à Boulder City. Il tombe parfois quelques flocons, mais rarement assez pour que la neige tienne. Malgré le temps frisquet, le soleil de midi fait vite disparaître la mince couche qui recouvre rochers et cactus.

Vous devez porter un pantalon et un gilet, peut-être même un bonnet et des gants, mais jamais de bottes de neige. Il pleut à peine durant cette saison, ce qui signifie que parfois, vous pouvez admirer le désert lors de l'une de ses rares mais magnifiques floraisons. Cerise sur le gâteau, les vacances impliquent des sorties à Las Vegas pour se mettre des lumières plein les yeux, et pour acheter les cadeaux de Noël, évidemment.

## PRÉSENTATION DES ENFANTS

Jouez une scène de la Vie quotidienne pour chaque Enfant, avec ou sans Difficulté. Peut-être font-ils du ski, plantent-ils des clous de girofle dans des oranges entourées de rubans rouges, ou sont-ils obligés de peloter l'allée du garage.



Prenez soin de mentionner que le patineur d'endurance Niklas Ek [Nicholas Evans] a disparu deux jours plus tôt. Des adultes peuvent en discuter, ou cet événement peut être évoqué à la télévision. Ce patineur a été dévoré par l'un des dinosaures sur Adelsö [sur Red Mountain], mais personne ne le sait encore.

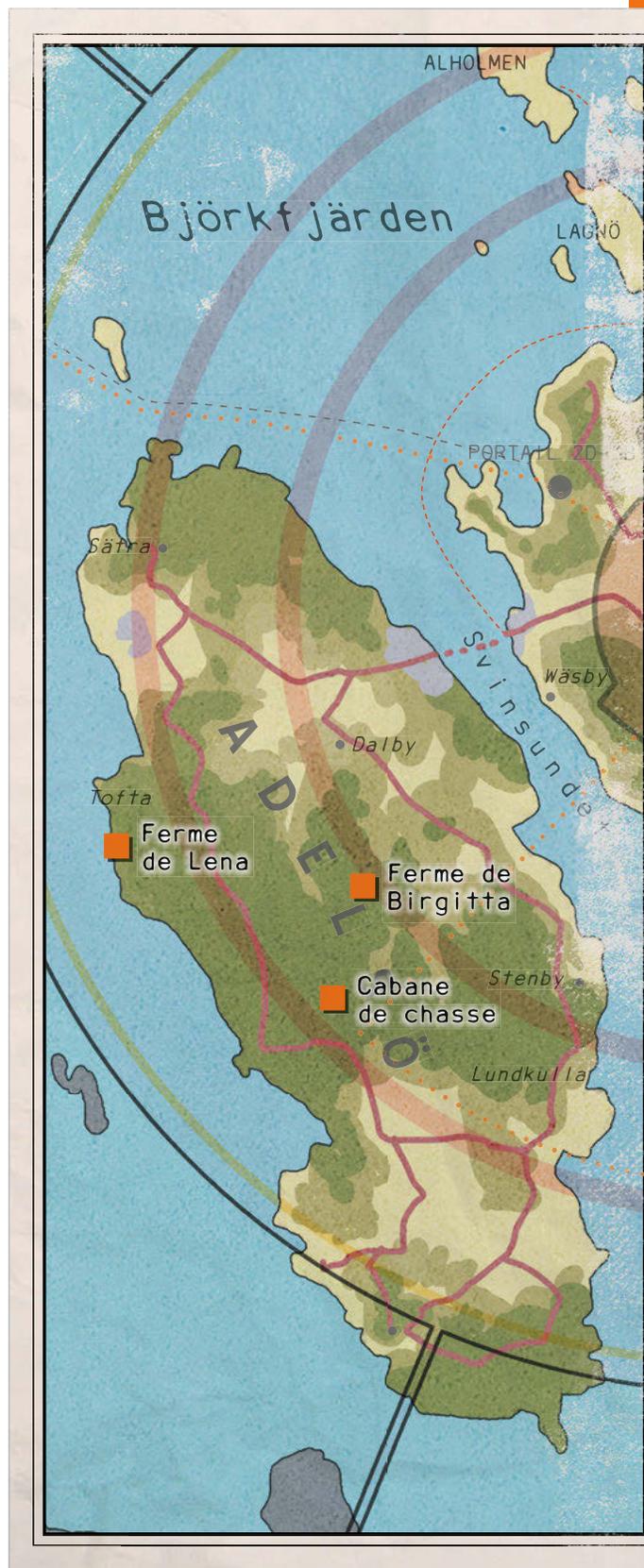
Dans une autre scène, un Enfant entend, lors d'une émission à la radio, une vieille dame d'Adelsö déclarer qu'elle a aperçu de gros animaux, « probablement des ours », rôder dans l'obscurité autour de sa maison. Elle s'appelle Birgitta Nylander [Dorothy Greene] et c'est une excentrique connue dans la région. Sa liaison téléphonique est très mauvaise et l'appel s'interrompt brusquement. L'animateur enchaîne en plaisantant sur les vieilles dames qui perdent la tête.

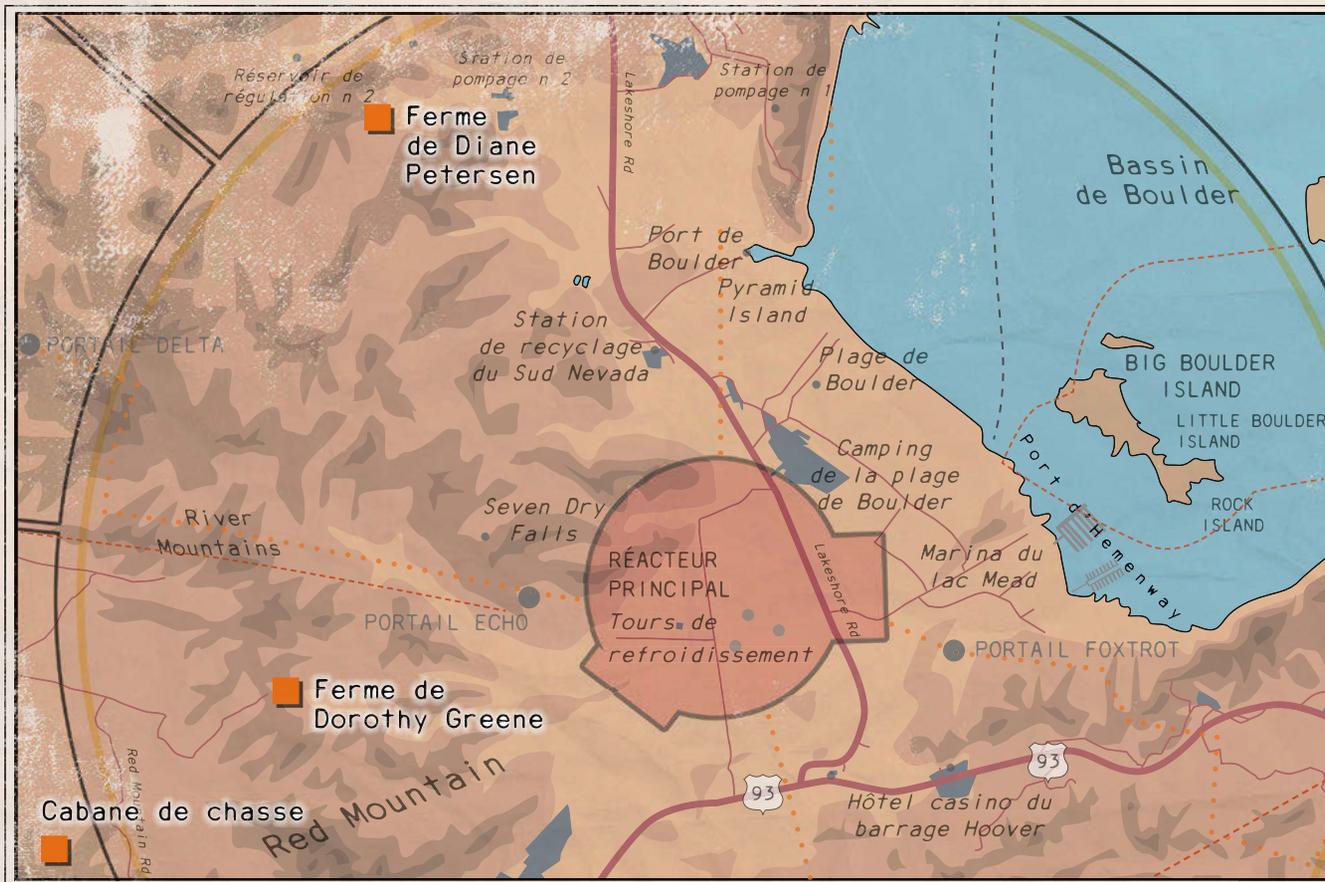
## PRÉSENTATION DU MYSTÈRE

Les Enfants voient une affiche où figure la photo d'un golden retriever nommé « Goldie », qui a disparu. Goldie s'est enfui de son foyer de Sätuna, sur Färingsö [à la Plage de Boulder] il y a trois jours. Un pêcheur [un campeur] l'a vu sur la glace de Svinsundet, entre Munsö et Adelsö, se dirigeant vers l'île la plus à l'ouest, en partant de Wäsby [vers River Mountains]. La famille offre deux cents couronnes suédoises [vingt-cinq dollars] à quiconque retrouvera Goldie. C'est une somme importante dans les années 80. Si les Enfants ne mordent pas à l'hameçon, rappelez-leur leurs Motivations.

Avant de passer à la phase suivante, les Enfants doivent trouver un moyen de s'éloigner de leurs familles pour aller sur Adelsö. Cela représente un long trajet, qui prend toute la journée à pied. Il est donc impossible de faire l'aller-retour en un seul jour. Peut-être que l'un des Enfants connaît un chalet inoccupé sur l'île, qui pourra servir de refuge le temps de résoudre le Mystère. Partir de la maison pour atteindre Adelsö peut nécessiter de jouer plusieurs scènes avec Difficultés (mentir à ses parents, faire de l'auto-stop avec un routier, voler de la nourriture

CONFRONTATION





dans le garde-manger familial, etc.), ou vous pouvez vous mettre d'accord avec les joueurs sur la façon dont leurs personnages procèdent, et passer directement à la scène où les Enfants traversent le lac.

En temps normal, un ferry parcourt Svinsundet entre les deux îles, son trajet étant dégagé par des brise-glaces. Vous pouvez décider que le ferry fonctionne encore, ou que les brise-glaces ont été occupés ailleurs, ce qui annule les liaisons par ferry et oblige les Enfants à traverser à pied, sur la glace. Il est plus compliqué de mettre en scène la Vie quotidienne dans ce Mystère, car les Enfants seront loin de chez eux. Ces scènes peuvent donc s'attacher à leurs relations, en mettant l'accent sur la nécessité de préparer à manger, ainsi que sur les querelles et le flirt entre certains d'entre eux. Vous pouvez décider que certains de leurs parents passent des vacances à pêcher sur Adelsö, ou qu'ils viennent jeter un œil sur les Enfants pendant leur aventure.

Si les Enfants trouvent ou créent un quelconque refuge sur Adelsö, il est considéré comme leur Repaire

pour la durée de ce Mystère. Ils y sont en sécurité et peuvent y soigner leurs États. Vous pouvez les laisser trouver une vieille cabane de pêcheur ou un chalet d'été inoccupé.

## LES ADOLESCENTS

Peu importe de quelle manière les Enfants atteignent Adelsö, les adolescents Mara, Mackan et Taggen [Mara, Muffin et Spike] s'opposent à eux, soit durant la traversée du lac gelé, soit sur le rivage d'Adelsö [sur la plage de Boulder]. Ils ont eux aussi décidé de retrouver Goldie pour obtenir la récompense et ils ne veulent s'encombrer d'aucune concurrence. Tout au long du Mystère, les adolescents feront leur possible pour pousser les Enfants à abandonner et à retourner chez eux.

Mara, Mackan et Taggen sont trois fauteurs de trouble qui ont quitté l'école depuis plusieurs semaines. Comme ils ont l'intention de former un groupe de punk



## COMPTE À REBOURS DE REPRÉSAILLES DES ADOLESCENTS

1. Les adolescents rencontrent les Enfants sur la glace entre Munsö et Adelsö [sur Canyon Road]. Ils comprennent que les Enfants sont également à la recherche de Goldie et les menacent d'une raclée s'ils continuent à suivre la piste du chien. Les adolescents sont méchants, agressifs et insultent les Enfants.
2. Les adolescents attaquent les Enfants, tentant de les jeter à terre. S'ils y parviennent, ils les intimident, brûlent l'un d'entre eux avec une cigarette, volent leurs blousons et les abandonnent dans le froid.
3. Les adolescents se sont réfugiés dans un grand arbre, où ils pleurent et appellent à l'aide. Au pied de l'arbre, un vélociraptor les guette et saute pour les attraper. Si les Enfants sauvent les adolescents, ces derniers leur en seront très reconnaissants et rentreront immédiatement chez eux.



RIKSENERGI

et d'emménager à Stockholm [Las Vegas], ils ont besoin d'argent pour financer l'achat d'instruments. L'un des Enfants les a rencontrés auparavant; ce sont les amis ou les ennemis de son grand frère ou de sa grande sœur. Faites progresser le Compte à rebours des adolescents au fur et à mesure que le Mystère se démêle.

## LES DINOSAURES

Une trentaine de créatures du Crétacé ont traversé le portail temporel de Lena, et d'autres s'appêtent à les suivre. Il s'agit pour la plupart de petits mammifères, d'herbivores comme les tricératops, ou de ptérosaures pêcheurs, mais il y a aussi quelques dangereux carnivores comme les vélociraptors et un gigantesque tyrannosaure.

Le froid affaiblit ces animaux au point de les rendre léthargiques, et quelques-uns sont déjà morts. Mais les carnivores ont dévoré de petits animaux sauvages ou domestiques pour survivre. Un humain a même été tué, le patineur d'endurance Niklas Ek [Nicholas Evans]. Ce n'est qu'une question de temps avant que ces monstres affamés élargissent leur terrain de chasse. Les Enfants verront de plus en plus de dinosaures avec l'avancée du Compte à rebours.

## NEIGE ET VENTS GLACIAUX

Les routes d'Adelsö sont bloquées par la neige, les lignes électriques et téléphoniques ont été endomma-



RIKSENERGI

## COMPTE À REBOURS DES DINOSAURES

1. Une grande ombre (un ptérosaure) descend en piqué du ciel et survole le lac.
2. Les Enfants découvrent un élan [un cerf mulet] abattu et à demi dévoré. Avec la réussite d'un test de **COMPRÉHENSION**, les Enfants saisissent qu'il a été tué par un animal à la mâchoire et aux dents énormes. La neige a recouvert les traces sur le sol, mais les marques sur les arbres indiquent qu'il s'agit d'une créature de grande taille.
3. Quelque chose de gros se déplace entre les arbres et un fort renâchement se fait entendre. Si les Enfants vont voir de quoi il retourne, ils aperçoivent un tricératops en train d'écorcer un arbre à l'aide de sa corne puissante, afin d'avoir quelque chose à manger. Le dinosaure est affamé et irritable, et il souffle de grands nuages de buée dans l'air froid.
4. Un chevreuil bondit devant les Enfants, poursuivi par un vélociraptor qui le rattrape et le taille en pièces. Si les Enfants ne s'enfuient pas (test d'**AGILITÉ**), ils seront attaqués eux aussi.
5. Les Enfants voient un chasse-neige [un camion] renversé sur le côté et démolé. Il n'y a aucune trace du conducteur, à part le siège avant recouvert de sang. Soudain une gigantesque créature émerge des bois proches. C'est un tyrannosaure à la recherche de nourriture.



RIKSENERGI

gées par les dinosaures, et la seule manière de se déplacer est la marche, à moins de trouver et de faire démarquer un véhicule capable de circuler entre les congères. Les déplacements et la recherche d'abri et de nourriture sont des Difficultés permanentes qui rendront le Mystère plus ardu, et créeront le sentiment d'une situation véritablement précaire. Si cela semble trop compliqué à gérer pour les joueurs, ou si le groupe ne dispose pas de suffisamment de temps, ces efforts peuvent être décrits pour poser une ambiance plutôt qu'utilisés comme Difficultés à surmonter.

Une heure de marche est nécessaire aux Enfants pour parcourir un kilomètre dans la neige épaisse. Utilisez le tableau « Se déplacer à pied » pour déterminer quelle durée prennent les trajets de ce Mystère. À chaque fois que les Enfants voudront se rendre quelque part, ils devront tous tester leur **FORCE**. En cas d'échec, ils peuvent se perdre, s'Épuiser ou être Blessés par le froid. S'ils ne trouvent pas de refuge pour la nuit, ou s'ils manquent de nourriture depuis une longue période, ils doivent tester leur **FORCE** ou être Brisés. Les Enfants se déplaçant de nuit ou en dehors des chemins doivent également réussir un test de **COMPRÉHENSION** pour éviter de se perdre.

Prenez soin de garder l'œil sur le temps qui passe. Le soleil se lève juste avant neuf heures du matin et se couche à quinze heures. Les scènes de la Vie quotidienne peuvent être jouées pendant ces périodes, durant lesquelles les Enfants chercheront de la nourriture, mangeront ou iront tout simplement dormir.

Il y a une poignée de petits villages et quelques fermes isolées sur l'île: les Enfants peuvent y chercher de l'aide. Les habitants sont bloqués par la neige et n'ont ni électricité ni moyen de communication avec l'extérieur. Les téléphones sont hors service à cause du Gravitron qui perturbe les ondes radio.

### SE DÉPLACER À PIED

Distance	Durée
De la plage à la cabane de chasse	4 heures
De la plage à la ferme de Birgitta Nylander	3 heures
De la cabane de chasse à la ferme de Birgitta Nylander	3 heures
De la ferme de Birgitta Nylander à la ferme de Lena	5 heures
De la cabane de chasse à la ferme de Lena	5 heures

## RÉSOLUTION DU MYSTÈRE

Le Mystère se déroule dans les parties centrales et septentrionales d'Adelsö [aux alentours de Red Mountain et de Canyon Road]. En arrivant sur les lieux, les Enfants doivent tout d'abord trouver un endroit où camper.

Lorsqu'ils se mettent à la recherche de Goldie, avancez d'un cran l'un des Comptes à rebours. Les Enfants trouveront rapidement des indices qui les mèneront aux Lieux. Ils peuvent repérer des traces fraîches de pas humains dans la neige et voir la fumée d'une cheminée au loin dans la forêt. En suivant la piste, ils trouveront, après une heure de trajet, la cabane de chasse où le patineur Niklas [Nicholas] s'était abrité. En se dirigeant vers la fumée, ils atteindront après plusieurs heures la maison de Birgitta Nylander.

Si les Enfants essayent de quitter l'île, ils verront de gros animaux se mouvoir sur la glace, cherchant de quoi se nourrir, ce qui devrait suffisamment les effrayer pour les décider à rester sur Adelsö.

## LIEU 1 : LA CABANE DE CHASSE

Le patineur et scientifique Niklas Ek [Nicholas Evans] a été pourchassé par un dinosaure au cours de l'une de ses excursions sur le lac Mälär [sur Red Mountain]. Il a réussi à atteindre Adelsö et s'est réfugié dans une cabane utilisée par les chasseurs, où il a trouvé une carabine. Niklas a compris ce qui se passait, et a suspecté Lena Thelin d'être impliquée. Il a tout écrit dans un journal, peu de temps avant que deux vélociraptors ne brisent la cloison et traînent son corps à l'extérieur.

Les Enfants peuvent trouver la cabane de chasse en suivant la piste de Niklas dans la neige ou en parlant à Birgitta Nylander. La cabane est située à quelques centaines de mètres de la côte est d'Adelsö [à l'est de Canyon Road].

La cabane est un petit chalet rouge dans une clairière. Sur le mur est, une porte peut être fermée depuis l'intérieur grâce à un crochet. Le toit est en bois et couvert de neige. Une fenêtre en verre peut s'ouvrir à l'ouest, tandis que la cloison au nord a été saccagée par les vélociraptors.

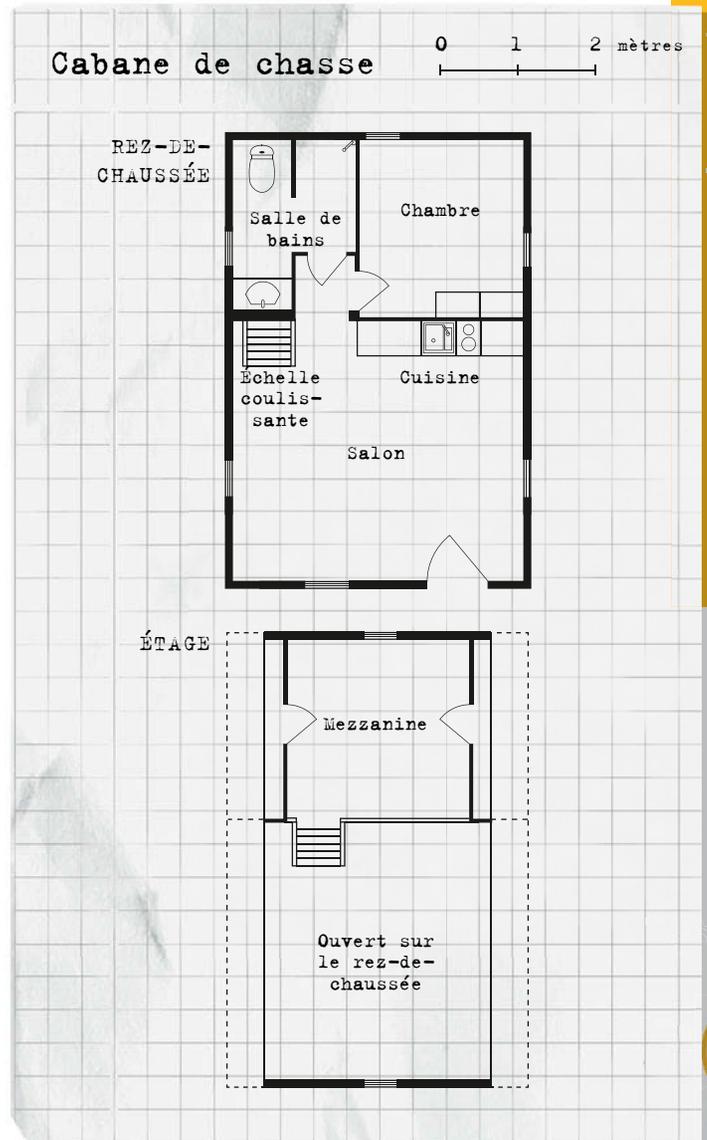
À l'intérieur se trouvent une table cassée, quelques chaises, une lampe à huile renversée et une carabine brisée. Dans un coin sont posés un sac à dos, une paire de patins et un thermos de café froid à moitié plein. Le sol est couvert de sang gelé, formant une traînée vers l'exté-

rieur. En la suivant, les Enfants tombent sur les restes de Niklas Ek et des empreintes de vélociraptors.

Le sac à dos renferme des vêtements de rechange, une radio à manivelle qui peut recevoir mais pas émettre, le journal de Niklas, un couteau et du matériel de pêche. Si les Enfants écoutent la radio, ils peuvent entendre Birgitta [Dorothy] diffusant des messages d'urgence. À cause des interférences du Gravitron, ses appels n'atteignent pas l'extérieur de l'île.

### DIFFICULTÉ

Il n'y a pas de Difficulté immédiate autour de la cabane de chasse.



## Journal de Niklas

12 décembre

Ce qui est arrivé est incroyable. J'ai été pourchassé sur la glace par des créatures que je ne peux décrire que comme des dinosaures du Crétacé. Les personnes qui liront ces lignes penseront que j'ai perdu la tête. J'ai entendu la glace craquer sous leurs pas pendant que je glissais aussi vite que possible vers la rue d'Adelsö, me précipitant dans les bois. Les créatures se rapprochaient et la forêt n'était pas assez épaisse pour que je leur échappe. Je devrais être mort.

Je suis tombé sur cette vieille cabane de chasse et en ai fait mon refuge. J'essaie de faire le moins de bruit possible. Qui sait ce qu'il y a dehors ?

13 décembre

À la maison ils célèbrent la sainte-Lucie. Je m'avisais ma bêtise de n'avoir prévenu personne que j'avais choisi de patiner vers l'ouest, au lieu de parcourir Långtarmen comme je le fais d'ordinaire. Ils doivent avoir commencé à me chercher, mais comment me retrouveraient-ils ? Il ne me reste plus assez de nourriture, bien que j'aie trouvé deux boîtes de haricots dans ce chalet. La carabine est posée contre une chaise. J'écris ces lignes à la dernière heure du jour, car je n'ose pas allumer la lampe à huile. J'ai vu d'autres créatures dehors, dans les bois.

14 décembre

Les créatures ont de plus en plus faim. J'ai tenté de courir vers le nord et le sud, mais j'ai dû rebrousser chemin. Au nord j'ai vu de la fumée sortant de la cheminée d'une maison, mais la route était bloquée par quelque chose d'indescriptible, qui m'a terrifié.

Je commence à comprendre ce qui s'est passé.

Quelqu'un a utilisé la puissance du Gravitron pour ouvrir un portail temporel vers le Crétacé. À en juger par le nombre de créatures présentes, le portail est encore ouvert. Dans quelques jours, les îles seront envahies par des monstres géants. Fort heureusement, les créatures semblent affaiblies par le froid, mais si elles survivent à l'hiver, la vie va changer pour toujours pour les gens d'ici.

Lorsque je travaillais au Loop, j'ai rencontré une brillante mais égocentrique scientifique nommée Lena Thelin. Elle a été renvoyée à cause de ses erreurs et de son arrogance, et certains prétendaient qu'elle avait quitté les îles. Je me souviens qu'elle évoquait la possibilité d'ouvrir des fissures dans le temps et de capturer des spécimens des différentes époques préhistoriques pour les étudier. Nous nous étions moqués d'elle et elle avait quitté le Loop amère, clamant qu'elle se vengerait. Personne ne l'a prise au sérieux. Je pense qu'elle est sans doute responsable de tout ceci. Demain, je prendrai le chemin du retour.

## INDICES

Les Enfants qui lisent le journal de Niklas comprennent qu'il soupçonnait Lena Thelin d'avoir ouvert un portail temporel ayant libéré des dinosaures. Niklas a noté que le nombre de créatures augmente, ce qui signifie que le portail est toujours ouvert. Quelqu'un doit donc le refermer. Niklas a aussi noté avoir remarqué de la fumée en provenance d'une maison plus au nord, qu'il a tenté de rejoindre, mais il a été contraint de faire demi-tour.

Si les Enfants inspectent le Lieu et testent leur **DÉCOUVERTE**, ils se rendent compte que Niklas s'était réfugié dans la cabane depuis plusieurs jours, qu'il a tenté d'en sortir de nombreuses fois, mais qu'il a été systématiquement contraint de revenir pour échapper aux dinosaures. Finalement, quelque chose a forcé le mur du chalet, et malgré les efforts maladroits de Niklas pour se défendre avec la carabine, il a été traîné

dans les bois et s'est fait dévorer. Les empreintes des bêtes ne datent que de quelques heures. La réussite d'un test de **DÉCOUVERTE** permet aux Enfants de trouver un compartiment caché dans le sol, où sont rangées cinq boîtes de conserve de haricots dont Niklas ignorait l'existence.

Un Enfant qui réussit un test de **COMPRÉHENSION** réalise que les empreintes à l'extérieur sont celles de deux vélociraptors du Crétacé.

## LIEU 2: LA FERME DE BIRGITTA NYLANDER

Si les Enfants suivent le sentier vers le nord depuis la cabane de chasse, ils tombent sur une ferme dans les bois au bout d'environ cinq kilomètres. C'est là que vit



## Journal de Nicholas

12 décembre

Ce qui est arrivé est incroyable. J'ai été pourchassé sur le sentier par des créatures que je ne peux décrire que comme des dinosaures du Crétacé. Les personnes qui liront ces lignes penseront que j'ai perdu la tête. J'ai entendu les rochers dévaler sous leurs pas pendant que je courrais aussi vite que possible vers les pentes de la montagne. Les créatures se rapprochaient et les arbustes n'étaient pas assez épais pour que je leur échappe. Je devrais être mort.

Je suis tombé sur cette vieille cabane de chasse et en ai fait mon refuge. J'essaie de faire le moins de bruit possible. Qui sait ce qu'il y a dehors ?

13 décembre

Je mandis ma bêtise de n'avoir prévenu personne que j'avais choisi de gravir Red Mountain au lieu d'emprunter mon itinéraire habituel. Ils doivent avoir commencé à me chercher, mais comment me retrouveraient-ils ? Il ne me reste plus assez de nourriture, bien que j'aie trouvé deux boîtes de haricots dans ce chalet. La carabine est posée contre une chaise. J'écris ces lignes à la dernière lueur du jour, car je n'ose pas allumer la lampe à huile. J'ai vu d'autres créatures dehors, parmi les rochers.

14 décembre

Les créatures ont de plus en plus faim. J'ai tenté de courir vers le nord et le sud, mais j'ai dû rebrousser chemin. Au nord j'ai vu de la fumée sortant de la cheminée d'une maison, mais la route était bloquée par quelque chose d'indescriptible, qui m'a terrifié.

Je commence à comprendre ce qui s'est passé.

Quelqu'un a utilisé la puissance du Gravitron pour ouvrir un portail temporel vers le Crétacé. À en juger par le nombre de créatures présentes, le portail est encore ouvert. Dans quelques jours, Boulder City sera envahie par des monstres géants. Si les créatures survivent, la vie va changer pour toujours pour les gens d'ici.

Lorsque je travaillais au DARPA, j'ai rencontré une brillante mais égocentrique scientifique nommée Diane Peterson. Elle a été renvoyée à cause de ses erreurs et de son arrogance, et certains prétendaient qu'elle avait quitté la région. Je me souviens qu'elle évoquait la possibilité d'ouvrir des fissures dans le temps et de capturer des spécimens des différentes époques préhistoriques pour les étudier. Nous nous étions magnés d'elle, et elle avait quitté le DARPA amère, clamant qu'elle se vengerait. Personne ne l'a prise au sérieux. Je pense qu'elle est sans doute responsable de tout ceci. Demain, je prendrai le chemin du retour.

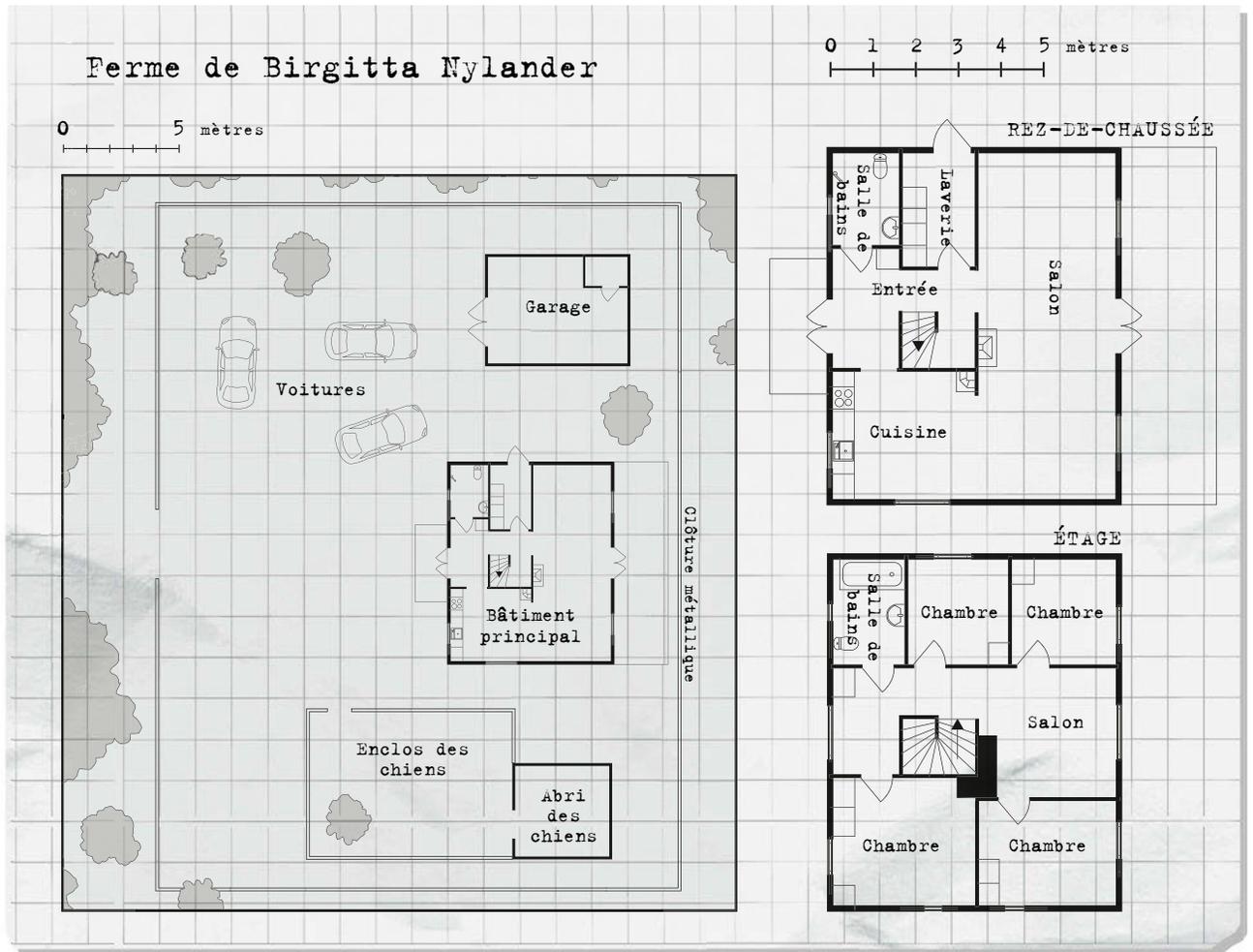
Birgitta Nylander [**Dorothy Greene**]. Ils peuvent également trouver cet endroit en se dirigeant vers la fumée de cheminée.

Birgitta vit dans cette petite ferme, où elle gagnait sa vie avec son dernier mari grâce à la sylviculture et à l'élevage canin. La propriété est entourée d'une haute palissade barbelée qui protège un chenil abritant une vingtaine de lévriers. Dans la cour intérieure sont garées trois voitures. Le bâtiment d'habitation est en bois, peint en rouge et blanc, et coiffé d'une toiture de tuiles. Les fenêtres sont obscures, à l'exception de la lueur de quelques bougies. De la fumée sort de la cheminée. En s'approchant de la maison, les Enfants entendent les chiens aboyer furieusement.

La maison est en mauvais état. Malgré les nombreuses photographies de plages tropicales, de palmiers

et d'une mer d'un bleu azur, l'intérieur est sale, sent la viande rance et est encombré d'objets. L'électricité est coupée, ainsi que la ligne téléphonique : Birgitta doit entretenir le feu des deux cheminées et allumer des chandelles. Ses deux chiens préférés, Nihau et Kauai, sont aussi présents dans la maison.

Birgitta possède un groupe électrogène au diesel, qui lui sert à faire fonctionner sa machine à café et son tourne-disque. Elle reste dans le noir, assise dans son fauteuil roulant, et écoute de la musique hawaïenne, une tasse de café à la main et un fusil chargé sur les genoux. Les chiens sont allongés sur le sol près d'elle, et se mettent à grogner dès qu'ils sentent l'odeur des créatures étrangères rôdant dans la forêt.



## DIFFICULTÉ

Les deux vélocraptors qui ont tué Niklas Ek [Nicholas Evans] ont trouvé la ferme de Birgitta et longent la clôture pour trouver un passage. Les Enfants peuvent repérer leur présence dans la forêt et éviter d'être vus par les dinosaures en réussissant un test de **FURTIVITÉ**. S'ils sont détectés par les créatures, ils devront rapidement s'introduire dans la cour (testant leur **AGILITÉ**) ou ils deviendront des proies. Si un Enfant rate son test, il est attaqué et automatiquement Brisé, mais pas tué.

Au dernier moment, il trouve une cachette, un trou dans le sol, derrière un arbre ou sous une voiture. Il est vivant, mais coincé, et quelqu'un doit lui venir en aide.

La clôture comprend un grand portail en métal, et si les dinosaures repèrent les Enfants, ils tenteront de le franchir rapidement tant qu'il sera ouvert. Les Enfants doivent être vifs et réussir des tests d'**AGILITÉ** pour refermer l'ouverture à temps. S'ils réussissent, les créatures restent à l'extérieur et hurlent de frustration. S'ils échouent, les vélocraptors pénètrent dans la cour, attaquent les Enfants, massacrent les chiens et dévastent la maison.

Si les Enfants arrivent indemnes dans la ferme, Birgitta ne voudra pas les laisser repartir de peur qu'ils

soient tués, à moins que les Enfants la persuadent en usant de leur **CHARME**.

## INDICES

Birgitta peut révéler aux Enfants qu'elle a vu un homme avec une carabine (Niklas/Nicholas) sur le sentier vers le sud, et que le chemin de l'ouest mène à une excentrique et antipathique scientifique, qui a acheté une vieille ferme il y a environ deux ans.

Birgitta donne un repas copieux aux Enfants et leur cède avec plaisir n'importe lequel de ses véhicules (bonus +3), qu'ils pourront faire démarrer après un test de **BRICOLAGE** réussi. Pour surmonter une Difficulté avec un véhicule, le conducteur doit utiliser sa compétence de **BRICOLAGE** – par exemple s'il veut défoncer le portail et percuter les vélocraptors.

## LIEU 3: LA FERME DE LENA

En suivant le chemin à l'ouest de la ferme de Birgitta, les Enfants trouveront la ferme de Lena Thelin [la maison de Diane Petersen], près de la côte ouest d'Adelsö [de Canyon Road]. À pied, cela prendra cinq heures, mais seulement une heure avec un véhicule.





### COUP DE CHANCE

Si les Enfants ne savent pas quoi faire ou que le temps est compté, vous pouvez les laisser tomber fortuitement sur Isaac dans la forêt. Il parcourt les étendues enneigées à la recherche de quelqu'un qui pourrait l'aider à refermer le portail temporel. Il dit que seule Lena connaît le code et qu'elle est restée du mauvais côté. Le robot leur demande d'aller la chercher et de la ramener. Il les guide jusqu'à la ferme par un sentier sans danger. Si le groupe est vraiment pressé, vous pouvez laisser les Enfants trouver une note dans la maison : elle explique comment clore le portail, mais en abandonnant Lena à l'époque préhistorique.



RIKSENERGI

traversé, il a détruit le mur sud de la grange. Le vent froid s'engouffre désormais à travers le trou béant.

Au milieu du bâtiment, il y a une trappe au sol, sous laquelle un escalier descend jusqu'à la cave où Lena fait éclore les œufs de dinosaures. Un moteur à huile alimente des projecteurs puissants et un chauffage soufflant, qui maintiennent la température adéquate pour la quarantaine de gros œufs déposés sur un lit de paille. Deux robots délabrés, peints en bleu, s'affairent autour des œufs et les retournent en suivant un planning soigneusement établi. Ils n'ont pas de nom et sont incapables de communiquer. De temps à autre, ils se rendent d'eux-mêmes à leur station de rechargement. Si les œufs sont déplacés ou détruits, les robots s'immobilisent et ne font plus rien.

### DIFFICULTÉ

Le terrible tyrannosaure a fait des alentours de la ferme son territoire ; il traque et tue les créatures qui s'en approchent. Il est à l'extérieur, en pleine chasse, quand les Enfants parviennent à la ferme, mais ils peuvent voir ses traces dans la neige et des restes d'animaux à demi dévorés. Dès que les Enfants pénètrent dans les bâtiments, le tyrannosaure revient. Ils peuvent sentir le sol trembler sous ses pas, entendre les branches craquer et son rugissement résonner de toute sa rage préhistorique.

Pour se déplacer discrètement d'un bâtiment à l'autre, les Enfants doivent tester leur **FURTIVITÉ**. Si le T-Rex les repère, il s'élancera à leur poursuite, détruisant tout sur son passage.

### INDICES

En parlant à Isaac ou en examinant la machine temporelle avec un test de **CONNAISSANCE**, les Enfants comprennent qu'on la déclenche en jouant des mélodies spécifiques. Le portail doit être activement éteint pour disparaître : si la machine est détruite, le portail reste ouvert. Il est heureusement possible de la réparer en utilisant la compétence **PROGRAMMATION**.

Seule Lena connaît la mélodie qui commande la fermeture du portail, mais elle a disparu de l'autre côté. Les Enfants doivent donc le traverser pour la retrouver. Isaac est disposé à les accompagner, ou à essayer de distraire le tyrannosaure pour qu'il ne détruise pas la grange et la machine avec elle. Si les Enfants retrouvent Lena, elle fermera le portail en jouant l'air de *The Final Countdown* d'Europe sur le clavier.

### LA CONFRONTATION

En passant le portail temporel, les Enfants sentent un fourmillement traverser leur corps, et se retrouvent

soudain au cœur d'une jungle chaude et humide, entourés par d'énormes arbres, des marais, des oiseaux gigantesques, des libellules géantes et des scarabées multicolores immenses. Un serpent de quinze mètres de long glisse des hauteurs d'un arbre, attiré par les nouveaux arrivants. Le portail flotte entre deux troncs et la grange est visible de l'autre côté. Les Enfants suent abondamment dans leurs vêtements d'hiver, et sont vite attaqués par les sangsues et les moustiques. Si vous êtes ambitieux, vous pouvez passer des bruits de jungle en fond sonore et monter la température de la pièce où vous jouez !

Le taux d'oxygène élevé dans l'atmosphère rend la respiration difficile, affaiblit la vue et l'ouïe, rend les Enfants nauséux et sujets au vertige.

La piste de Lena est facile à suivre, puisqu'elle s'est frayé un chemin dans la jungle grâce à deux robots équipés de machettes en guise de bras, même si la nature a déjà commencé à reprendre ses droits. Le long de ce chemin, les Enfants progressent à travers un paysage peuplé d'étranges créatures.

La scientifique a établi son camp au bord d'un lac infesté de crocodiles et autres prédateurs subaquatiques, et qui s'étend à perte de vue. Dans le ciel, les ptérosaures et les grands oiseaux tournoient. Le camp est une cabane construite sur un arbre haut comme un gratte-ciel, accessible par une échelle de vingt mètres. Les Enfants y trouvent un lit, des caisses, de l'équipement adapté au climat tropical, les vestiges d'un robot cassé, deux carabines de chasse et trois œufs de dinosaures dans un sac. Lena est allongée dans le lit, endormie, mais elle se réveille dès qu'on lui parle.

Elle a été infectée par un virus préhistorique qui l'a rendue très malade : elle souffre de fièvre et d'une importante éruption cutanée. Son assistant robot l'a installée dans le lit et a attendu qu'elle se porte mieux. Pendant que Lena dormait, un gros ptérosaure a commencé à construire un nid de brindilles sur le toit de la cabane et y a pondu ses œufs. Quand le robot s'est déplacé, le ptérosaure l'a pris pour un intrus et l'a détruit à coups de bec.

### DIFFICULTÉ

Le ptérosaure est installé au sommet de la cabane et attaque quiconque s'en approche. En passant le bec par la porte, le monstre peut attaquer à plusieurs mètres à l'intérieur, mais pas rentrer en entier, ni atteindre le lit de Lena. Les Enfants doivent trouver un moyen de le chasser ou de l'attirer au loin avant de parvenir à Lena, ou de l'éviter. Cette action est considérée comme une Difficulté étendue (cf. page 70) d'un niveau de Menace

égal au triple du nombre d'Enfants. En cas d'échec, les Enfants sont repoussés et n'ont d'autre choix que d'abandonner Lena et de retourner au portail.

Si les Enfants réussissent et parlent à Lena, elle se réveille et leur demande de la ramener chez elle. Elle refuse de révéler le code qui referme le portail avant d'avoir regagné son époque. À leur retour, le tyranosaure peut soit avoir quitté les lieux, soit être encore présent en tant que Difficulté supplémentaire à surmonter. Si Lena les accompagne, elle s'en va immédiatement, et conseille aux Enfants de ne parler à personne des événements.

Après la fermeture du portail, les Enfants doivent trouver un moyen de rentrer chez eux. Les joueurs décident de ce qui se passe pendant le trajet et vous pouvez passer aux Conséquences.

## APRÈS LA CONFRONTATION

La maladie dont souffre Lena peut facilement être soignée avec des antibiotiques. Si les Enfants ont refermé le portail sans la sauver, elle retrouve suffisamment de forces pour utiliser une version portable de sa machine temporelle et rentrer chez elle. Les Enfants entendront parler de la scientifique Lena Thelin secourue sur Adelsö.

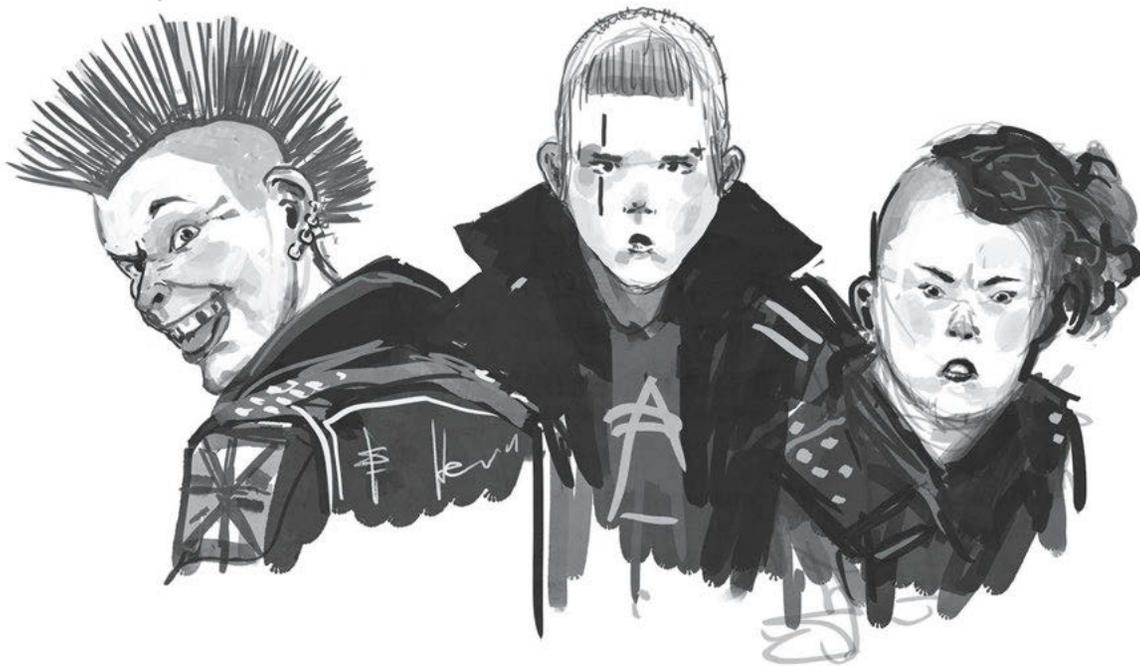
Malgré le chaos provoqué par les dinosaures, aucun adulte ne croira le récit des Enfants. Les dinosaures succombent au froid, leurs carcasses sont ensevelies par la neige ou immergées dans les profondeurs du lac Mälaren [du lac Mead], et leurs empreintes sont balayées par les vents hivernaux. Les dégâts occasionnés sont expliqués par des attaques d'ours ou d'autres bêtes similaires.

## CONSÉQUENCES

Les Enfants jouent désormais tous une scène de leur Vie quotidienne, avec ou sans Difficulté. Les joueurs peuvent choisir la scène ou demander au meneur de jeu d'en proposer une. Si le groupe n'a pas le temps de le faire, les joueurs peuvent se contenter de décrire un bref moment de la Vie quotidienne de leur Enfant.

## ÉVOLUTION

Les joueurs et vous devez vous pencher sur les feuilles de personnage, et déterminer si les Enfants ont changé d'une quelconque façon. Les joueurs ont la possibilité, s'ils le souhaitent, de changer leur Problème, leur



Motivation, leur Objet fétiche et leurs Liens. Posez les questions relatives à l'Expérience à haute voix (cf. page 88). Souvenez-vous que chaque Enfant gagne 1 XP pour chaque réponse affirmative.

## PNJ ET CRÉATURES

Cette section décrit les PNJ et les créatures que les Enfants peuvent rencontrer durant le Mystère.

### LES ADOLESCENTS

« Fais gaffe, sinon je te perce la joue avec cette aiguille. »

Mara, Mackan et Taggen (**Mara, Muffin et Spike**) sont trois jeunes issus de familles dysfonctionnelles. Ils se sont trouvés des points communs dans leur défiance envers les adultes, leur sentiment d'aliénation et leur volonté de révolte. Récemment, ils ont pris contact avec une bande de vieux punks rockeurs de Stockholm (**de Las Vegas**) et ont décidé de quitter les îles pour former un groupe de musique. Tout d'abord, ils ont besoin de l'argent de la récompense pour Goldie. Ils sont bruyants, grandes gueules et usent de violence pour obtenir ce qu'ils veulent. Ils n'ont de respect pour rien mis à part leur amitié. Ils fument tous les trois des cigarettes et de la marijuana, et ont toujours des bouteilles d'alcool sur eux. Aucun ne porte de vêtement assez chaud, ni n'a apporté de matériel de camping.

Mara est une grande fille de seize ans, qui mène le gang. Elle arbore des tas de piercings et ses cheveux sont teints en violet et noir. Elle est née en Serbie (**au Mexique**) et inonde ses amis d'un torrent d'injures dans sa langue natale. Mara parle fort et sans jamais s'arrêter. Mackan (**Muffin**) est un garçon de quinze

ans à la crête verte, au blouson de cuir noir et aux bras couverts de cicatrices. Il est silencieux, déprimé et il devient souvent violent envers autrui ou envers lui-même. Taggen (**Spike**) est une fille de seize ans aux courts cheveux blonds, à la voix stridente et au long manteau noir. Elle boit beaucoup trop. Elle n'a pas son pareil pour trouver les points faibles des autres et les affubler de sobriquets moqueurs.

### BIRGITTA NYLANDER (DOROTHY GREENE)

« Aloha, les enfants! »

Birgitta Nylander et son mari ont vécu toute leur vie sur le lac Mälär. Depuis leur jeunesse, ils ont effectué plusieurs voyages à Hawaï et ont toujours rêvé d'aller s'y installer, mais cela n'est jamais arrivé. À la place, ils ont tenté de recréer leur propre Hawaï au sein de leur ferme d'Adelsö (**près de Red Mountain**). Son mari est décédé depuis des années et elle est désormais malade, clouée dans un fauteuil roulant. Mais Birgitta est une bavarde, positive et forte, qui dit ce qu'elle pense et n'a peur de rien – pas même des dinosaures. Ses chiens l'adorent et Birgitta les aime aussi, autant qu'elle aime Hawaï. Birgitta apprécie également les jeunes, et bien qu'elle n'ait pas eu d'enfants, elle prendra donc soin de ceux qui lui rendent visite du mieux possible.

Birgitta est une vieille femme de soixante-dix ans, assise dans un fauteuil roulant, habillée de vêtements colorés et portant une paire de lunettes de soleil rose sur la tête. Une guirlande de fleurs artificielles est toujours accrochée autour de son cou.



LENA THELIN (DIANE PETERSEN)

« Vous d'abord. Me laisser aux griffes de ces lézards écerclés nuirait à l'humanité, mais ça vous êtes bien sûr incapables de le comprendre! »

Lena a voué sa vie à la science, mais elle est habitée par la forte conviction qu'elle n'a jamais obtenu la reconnaissance qu'elle méritait. Après son éviction du Loop, elle est devenue amère et haineuse, cherchant à se venger à n'importe quel prix, tout en prouvant sa supériorité du même coup. Lena souffre de la solitude et ne comprend pas pourquoi tout le monde la rejette. Pendant un temps, elle a apprécié la compagnie de son robot Isaac, mais désormais elle s'imagine qu'il la déteste et profite d'elle. Elle pense que les jeunes sont le plus souvent une gêne – ils devraient tous s'efforcer de bien se comporter et de se taire, de préférence loin d'elle.

Elle s'attend à ce que les autres fassent ce qu'elle dit et se met en colère si quelqu'un s'y refuse. Elle est



vantarde, souvent sarcastique; elle aime exposer les défauts d'autrui et s'en moquer.

Lena est une femme d'âge mûr aux cheveux blonds bouclés et au regard fier. Elle porte une combinaison d'extérieur kaki et un pin's représentant le symbole du Yin et du Yang. Une version miniature de sa machine temporelle est cachée sous le lit de la cabane dans les arbres: un mélodica relié à une calculatrice collée à une lampe de poche. Si elle se retrouve coincée au Crétacé, elle s'en servira pour ouvrir un portail de retour.

## LES DINOSAURES



Les créatures d'Adelsö (autour de Red Mountain) viennent du Crétacé. Elles comprennent toutes sortes d'insectes et de mammifères, et bien sûr de dinosaures. Les plus communs sont les tricératops herbivores et les ptérosaures pêcheurs des airs, mais quelques carnivores sont aussi présents, notamment des vélociraptors et un tyrannosaure. Tous les dinosaures adultes possèdent l'attribut spécial **BÊTE FÉROCE 3**, qui implique qu'il faut trois réussites aux Enfants pour parvenir à les vaincre. Les vélociraptors sont aussi pourvus de **RAPIDE COMME L'ÉCLAIR 3**, ce qui les rend difficiles à semer.

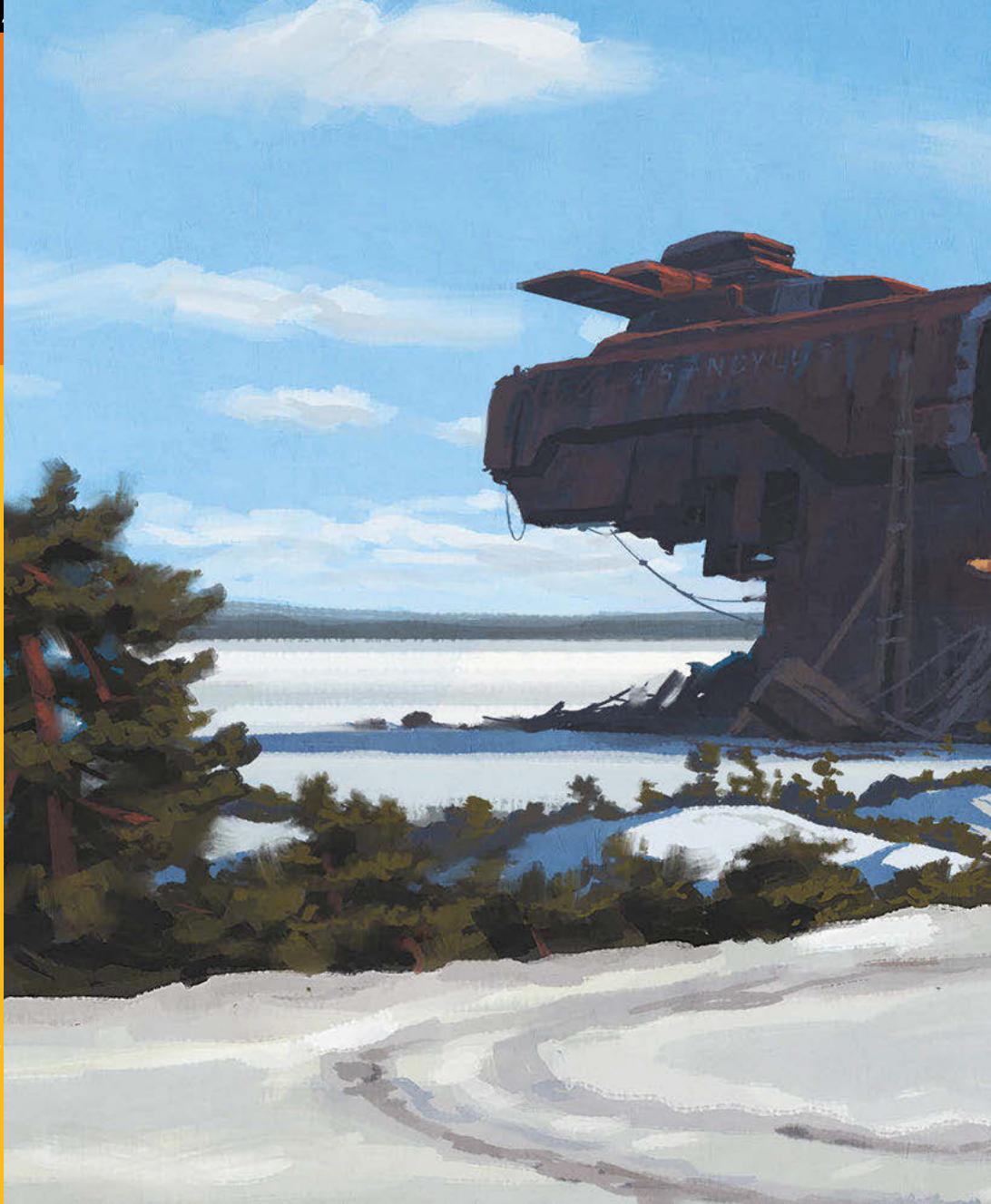
Si les Enfants combattent les vélociraptors, il leur faut utiliser un Objet de n'importe quelle sorte, comme une carabine, une voiture ou une batterie associée à du fil de fer pour créer des décharges électriques. Il est en revanche impossible pour les Enfants de vaincre le tyrannosaure, qu'ils utilisent un Objet ou non.

Il est possible de dresser ou d'apprivoiser un dinosaure en utilisant les compétences **EMPATHIE**, **COMPRÉHENSION** et **CHARME**, mais cela requiert de nombreux mois et ne peut donc pas être envisagé durant ce Mystère.

LA CLÉ DU MYSTÈRE	161
LE PRINTEMPS SUR LES ÎLES DU LAC MÅLAR	163
(LE PRINTEMPS À BOULDER CITY)	164
PRÉSENTATION DES ENFANTS	164
PRÉSENTATION DU MYSTÈRE	164
LA TIMBRÉE	166
RÉSOLUTION DU MYSTÈRE – PREMIÈRE PARTIE	167
LIEU 1 : LA FERME DE LENA	167
LIEU 2 : LE POSTE DE POLICE DE STENHAMRA	169
LIEU 3 : MICROLEX	170
LE RETOURNEMENT	172
RÉSOLUTION DU MYSTÈRE – SECONDE PARTIE	172
LIEU 4 : LA PRAIRIE DE HUSBY	172
LIEU 5 : LE SUPERMARCHÉ DE KUNGSBERGA	175
LA CONFRONTATION	176
APRÈS LA CONFRONTATION	178
CONSÉQUENCES	178
ÉVOLUTION	178
PNJ	178



RIKSENERGI



## MOI, WAGNER

*Les événements prennent un tournant dramatique lorsque le plan de Lena se met finalement en place. Les robots peuvent-ils rêver, penser et réfléchir? Peuvent-ils s'en prendre aux humains? Les Enfants devront trouver la réponse à ces questions au cours de la dernière saison de la science détraquée.*



Ce Mystère peut être achevé en deux ou trois sessions de jeu. Il devrait être utilisé comme la quatrième et ultime partie de la campagne *Les quatre saisons de la science détraquée*. S'il est joué indépendamment, vous devez trouver une raison pour que Lena Thelin [Diane Petersen] et Wagner considèrent les Enfants comme leurs ennemis. Par exemple, les Enfants pourraient être à l'origine du licenciement de Lena au Loop après avoir découvert et révélé l'une de ses expériences étranges.

Les Enfants gagnent des points d'expérience (XP) à la fin de chaque session de jeu, et il est recommandé que vous les laissiez utiliser leurs Fiertés une fois par session, au lieu d'une fois par Mystère.

## LA CLÉ DU MYSTÈRE

À la suite des événements de *Créatures du Crétacé*, Lena a décrété que les Enfants étaient responsables de son échec. Elle a commencé à les considérer comme le principal obstacle à sa vengeance. Au cours du reste de l'hiver, elle a planifié la création d'une armée de robots loyaux pour prendre sa revanche sur les habitants des îles du lac Mälär [de Boulder City] et sur les Enfants.

Lena s'est arrangée pour être employée par la société Microlex, sur Munsö [à la périphérie de Boulder City], en se faisant passer pour une certaine « Mona Selin » [Priscilla Andrews].

## LES ANNEAUX DE WAGNER

Les AW sont des robots microscopiques capables de contaminer robots et humains, comme un virus. Les robots sont plus facilement infectés si les microbots sont téléchargés via une disquette. Les AW sont basés sur l'ADN de Lena Thelin. Les humains sont bien entendu contaminés différemment. Les microbots pouvant ressembler à de la poudre grise, ils peuvent être ajoutés à de la nourriture, des boissons, du tabac ou des drogues. Humains comme robots doivent « ingérer » de nouveaux microbots régulièrement, sinon l'effet s'estompe en deux jours. Les robots infectés deviennent plus égocentriques, développent une tendance à défier les ordres et à penser par eux-mêmes, mais pas comme des humains, plutôt comme de gros animaux silencieux. Ils ressentent également une affinité particulière envers les autres robots contaminés. Certains calquent leur personnalité sur celle de Lena Thelin. Ceux qui sont capables de parler se saluent par la phrase « Longue vie à Lena ! »

Les humains infectés tendent à imiter la personnalité de Lena, en plus de s'imprégner d'une partie de ses souvenirs. Ils deviennent égocentriques, paranoïaques et hostiles à toute autorité. Certaines personnes acquièrent des pouvoirs spéciaux grâce aux microbots, comme la capacité à contrôler les champs magnétiques et l'électricité, ou une force surhumaine.

Tous les infectés, humains comme robots, peuvent communiquer entre eux, et avec Wagner, via l'émetteur à bord du Nibelung. Wagner peut diffuser des messages ou des images, mais ne contrôle pas les destinataires, qui interprètent seuls la teneur de l'information transmise. Mais Wagner est un habile manipulateur.

Microlex est un sous-traitant du Loop, une entreprise qui fabrique des circuits imprimés pour robots et dont Lena utilise l'équipement afin de concevoir des machines miniatures nommées microbots, aussi petites qu'un virus et modélisées à partir de son propre ADN.

Les microbots peuvent être insérés dans des robots de taille normale afin de les rendre conscients et loyaux envers Lena. Cette dernière a également construit un émetteur dans sa ferme, d'où elle peut communiquer avec les robots contaminés. Durant les vacances de Noël, Lena a été fascinée par sa découverte de L'Anneau du Nibelung, l'opéra de Richard Wagner, et s'en est inspirée pour baptiser son invention « les Anneaux de Wagner », ou AW.

Elle s'est aussi persuadée que son serviteur robotique, Isaac, projetait en réalité de prendre sa place. Elle l'a affecté à une tâche harassante dans la cour pendant qu'elle concevait un nouveau serviteur, un robot nommé Wagner, qu'elle a équipé d'une forme d'intelligence artificielle avancée et achetée au marché noir. Doté de cette intelligence presque humaine, Wagner a été le premier robot infecté par les AW. Au début, il était loyal, mais les AW lui ont transmis une partie des souvenirs et de la personnalité de Lena. Il est donc progressivement devenu paranoïaque et égocentrique, au point de considérer que c'était lui, et non la scientifique, le vrai génie. Wagner a finalement tué Lena pour prendre le contrôle de la production des AW et devenir le leader des robots. Isaac a tout vu et il a tenté de sauver sa maîtresse, mais sans succès. Il a cependant filmé le meurtre, puis s'est enfui dans la forêt.

Les robots contaminés par les AW ont été baptisés par Wagner avec des « noms d'affranchis », issus de l'opéra et de la mythologie scandinave. Il a déclaré que Lena avait rejoint le Valhalla, le grand palais des dieux nordiques, où elle les attendrait désormais. Cela dit, la plupart des robots n'ont pas la capacité de développer une pensée abstraite et ne sont donc pas en mesure d'avoir des convictions religieuses de quelque sorte que ce soit. Ce sont encore davantage des machines que des êtres vivants et pensants.

Wagner a quitté la ferme de Lena pour s'installer dans un chantier naval abandonné de Göholmen, au nord de Färingsö [de Black Rock Point]. Il y a trouvé l'épave d'un grand cargo gaussien nommé Nibelung, et y a vu un signe. Ses robots s'affairent désormais à réparer le vaisseau pour qu'il puisse voyager jusqu'au Valhalla.

À cause des AW qui l'infectent, Wagner a absorbé la haine de Lena envers les habitants des îles malaires. Et il a découvert quelque chose que Lena ignorait : les humains peuvent aussi être contaminés par les AW.



RIKSENERGI

Son plan consiste à répandre les AW chez les insulaires, à leur faire rejoindre le vaisseau, puis à en faire les esclaves des robots. Il en est presque venu à croire à son propre mensonge prétendant que Lena les attend tous au Valhalla.

## LE PRINTEMPS SUR LES ÎLES DU LAC MÄLAR

L'hiver prend finalement fin, et les jours rallongent sur le lac Mälär. Pendant les vacances scolaires, les filles sautent à la corde entre les flaques d'eau tandis que les garçons jouent au hockey sur gazon. À l'école, tous travaillent dur, car il reste beaucoup à faire avant de commencer à rêver aux diplômes. Le tussilage pousse dans les fossés le long des routes, et dans les bois le sol

se couvre de fleurs d'anémones blanches. Les oiseaux gazouilleurs construisent leurs nids dans les cimes des arbres, les renards et les chevreuils préparent de nouvelles portées et les premiers papillons Citrons dansent au soleil.

Les parents déballet le salon de jardin et rêvent de congés. Mais il reste encore de nombreuses semaines de travail avant l'été, et de toute manière les courts moments à l'extérieur sont encore systématiquement interrompus par les vents frais, les orages, les averses et le tonnerre qui gronde.

Les fermiers ramassent des branches pour les feux de joie traditionnels de la fin avril, afin de célébrer la nuit de Walpurgis, une fête associée à la fin de l'hiver. Les familles viennent ensemble contempler les feux, et on ressent comme une impression de vie et d'espoir dans l'air. L'été arrive.



## (LE PRINTEMPS À BOULDER CITY)

Le printemps est la saison la plus agréable à Boulder City, celle où on range les sweats à capuche pour ressortir les shorts. Il ne pleut quasiment jamais, il n'y a donc aucune raison de rester enfermé, et la menace de la chaleur infernale de l'été est encore loin à l'horizon.

Comme pour prouver à quel point cette période est merveilleuse, les vacanciers du printemps se répandent dans la région, venant souvent de Las Vegas en direction du lac Mead. La population de la ville double durant quelques semaines, changeant radicalement l'atmosphère des rues de cette cité au milieu du désert.

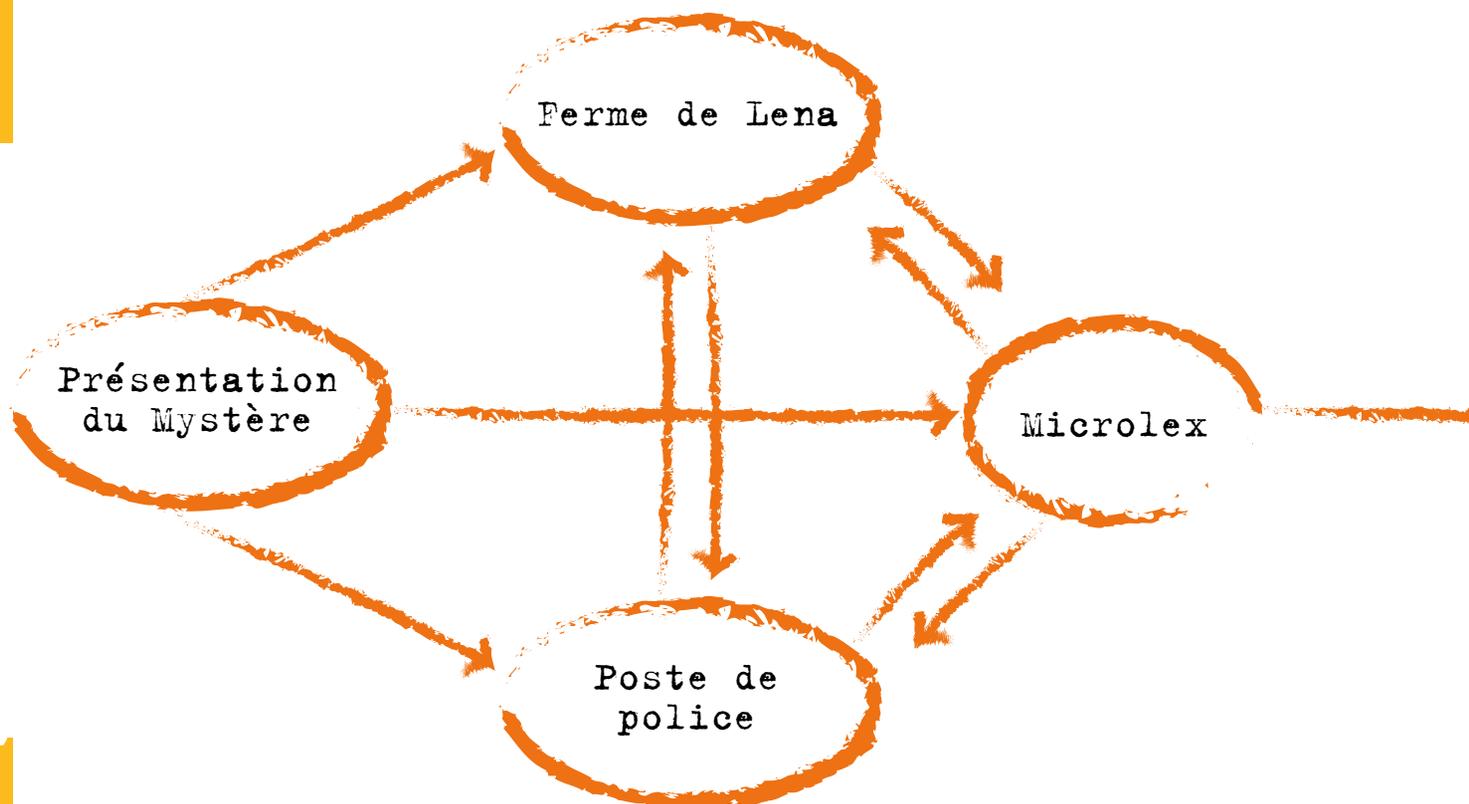
## PRÉSENTATION DES ENFANTS

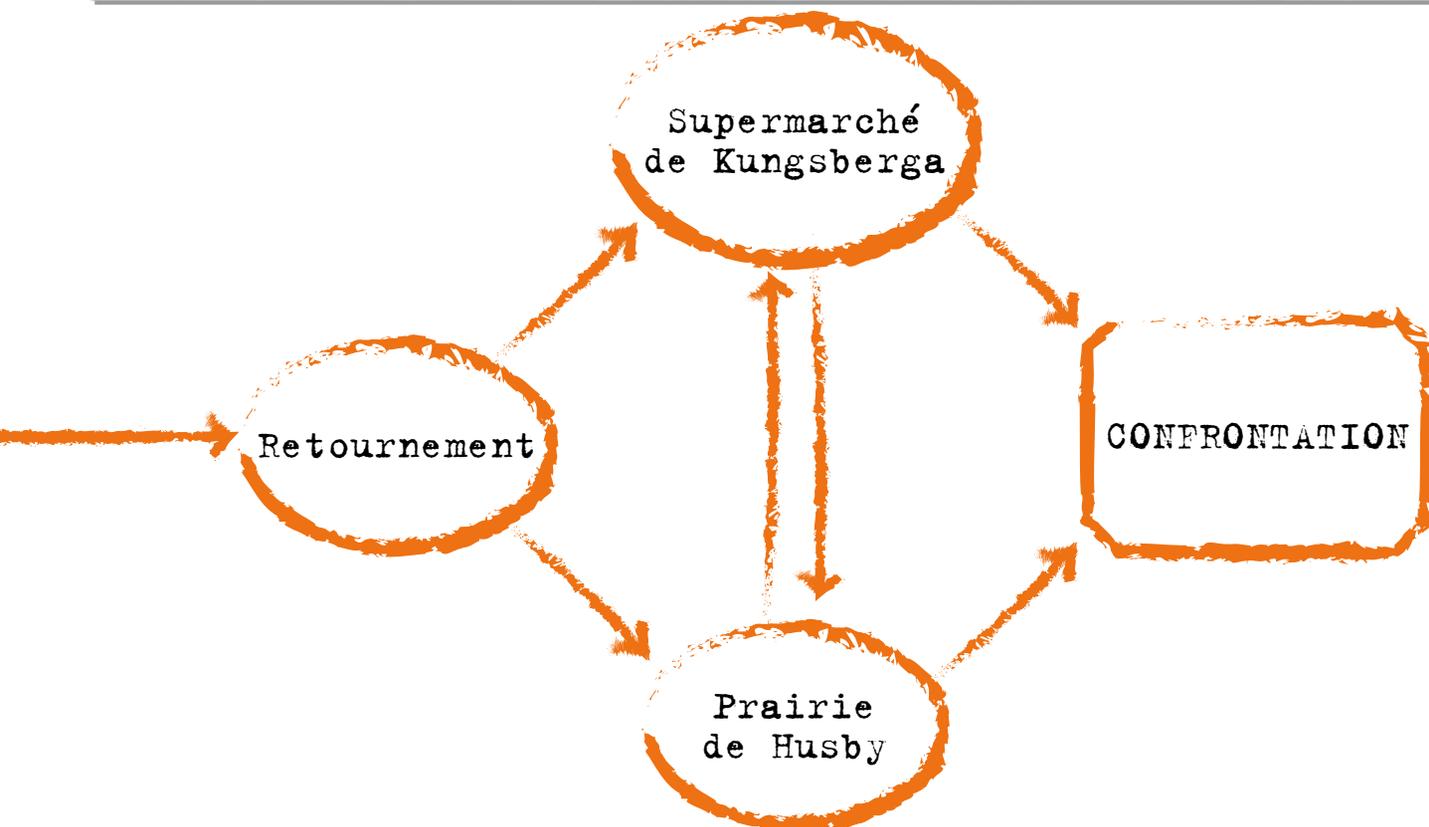
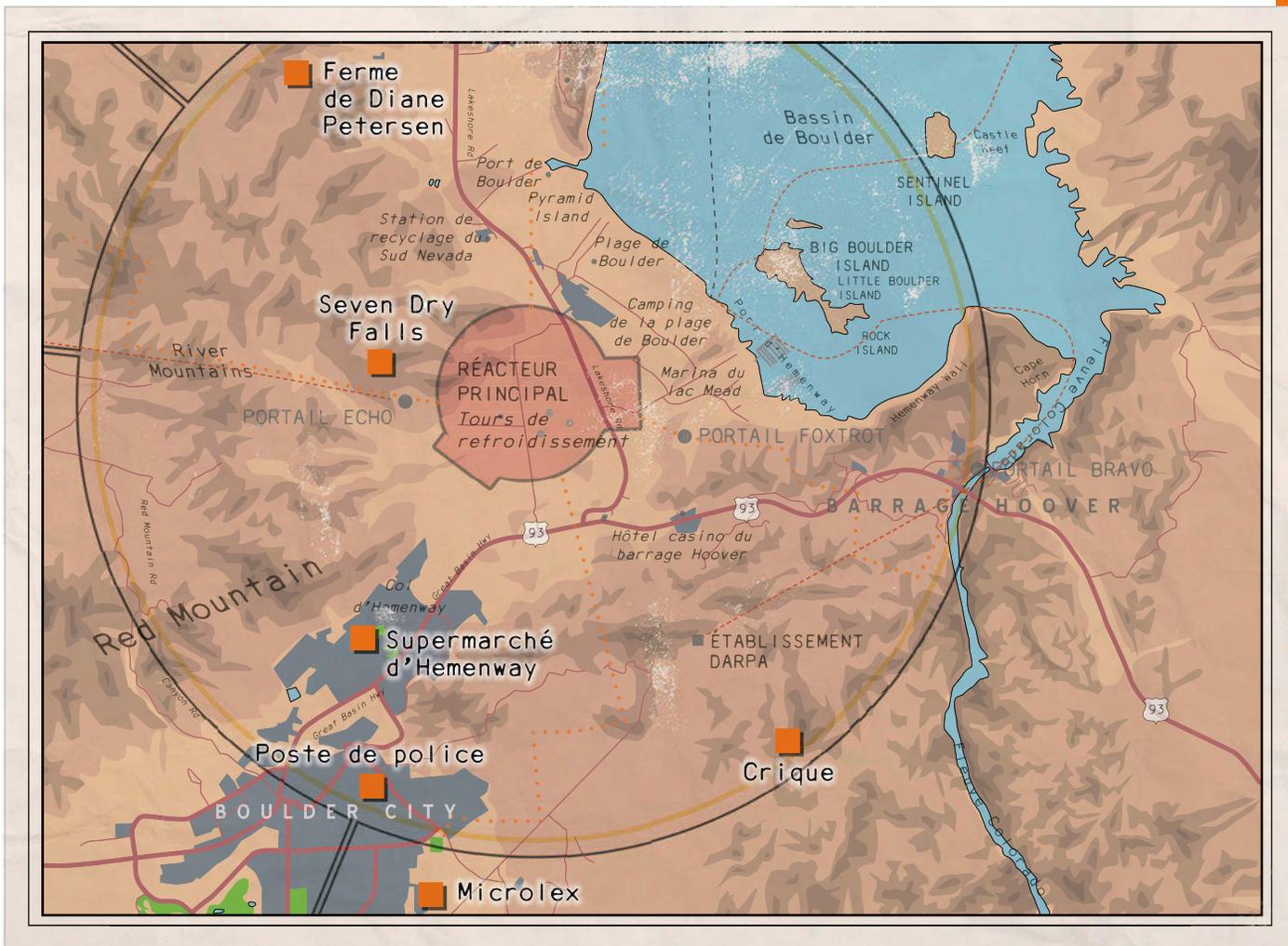
Jouez une scène de la Vie quotidienne pour chaque Enfant, avec ou sans Difficulté. Essayez de démarrer le Compter à rebours de la Timbrée au cours de ces scènes, et laissez les Enfants remarquer qu'elle est différente.

## PRÉSENTATION DU MYSTÈRE

Les Enfants entendent par hasard un adolescent, peut-être un grand frère ou quelqu'un dans la cour de récréation, murmurer qu'il y a un cadavre dans un ruisseau au sud de Hilleshög [au sud du barrage Hoover]. Selon la rumeur, il s'agirait du corps d'un prisonnier échappé de sa cellule. Nul ne sait qui l'aurait tué; peut-être un autre prisonnier qui serait toujours dans les bois? Les Enfants sont censés partir à la recherche du cadavre. Rappelez leurs Motivations aux joueurs s'ils ne réagissent pas à cette rumeur.

Au sud de Hilleshög se trouve un ruisseau qui se jette à l'est dans le lac Mälär [dans le Colorado]. Si les Enfants le suivent sur cinq cents mètres, ils atteignent une zone inondée, boueuse, pleine de roseaux, d'insectes et d'arbres abattus. Les Enfants doivent tester leur **DÉCOUVERTE** pour trouver le corps enfoncé dans la boue. S'ils échouent, d'autres adolescents sont arrivés avant eux et ne veulent pas partager leur trouvaille. Mais on peut les faire changer d'avis grâce à un test de **CHARME**.





Le corps est là depuis plusieurs semaines, il est désormais dévoré par les insectes et les vers. S'ils l'examinent, les Enfants reconnaissent Lena Thelin [Diane Petersen] (s'ils ont joué le scénario *Créatures du Crétacé*), portant une blouse blanche ornée de son pin's du Yin et du Yang. Dans l'une de ses poches, il y a un portefeuille contenant un badge d'identification avec la photo de Lena, mais au nom de « Mona Selin » [Priscilla Andrews]. Le badge provient de la société Microlex et l'adresse de la ferme de Lena y est inscrite.

Avec un test de **DÉCOUVERTE**, les Enfants peuvent déceler un petit trou sur le front de la scientifique: quelque chose lui a perforé le crâne de part en part. Ils ne trouvent pas d'autres signes de violences, mais comprennent que le corps a été traîné jusqu'ici: des traces mènent à travers la végétation jusqu'à un sentier à cinquante mètres au sud du ruisseau. Les enfants peuvent le découvrir en réussissant un nouveau test de **DÉCOUVERTE**.

Que les Enfants trouvent le corps ou pas, la police le découvrira quelques jours plus tard, et la presse parlera d'une femme retrouvée morte près d'Hilleleshög.

La police reste évasive sur les causes de la mort, notamment l'inspectrice Ing-Marie Blankäng [Karen Richards], de Stenhamra [de Boulder City], chargée de l'enquête. Cette information peut être transmise par un adulte lisant le journal à haute voix.

## LA TIMBRÉE

Wagner a contaminé une adolescente du voisinage des Enfants avec les AW, afin qu'elle les espionne et les attaque s'ils interfèrent avec ses projets. L'infectée peut être une grande sœur, une cousine de passage ou même Majsan du scénario *Vacances d'été et oiseaux tueurs*. Elle est surnommée la Timbrée.

À cause des AW, l'adolescente voit les Enfants comme des fanfarons mal élevés, fourrant leur nez là où ils ne devraient pas, et elle veut leur donner une leçon. En parallèle, elle a commencé à détester toute figure d'autorité, comme ses parents et ses professeurs. Elle hait les habitants des îles du lac Mälär [de Boulder City], et parle avec indignation de l'oppression que l'Homme exerce sur les robots.

La Timbrée commande quatre ou cinq sous-fifres et leur injecte des AW. Il peut s'agir de nouveaux arrivants, de grands frères et de grandes sœurs, ou de camarades de classe des Enfants. La Timbrée bénéficie de pouvoirs accordés par les AW, qui peuvent sembler magiques aux Enfants. Elle peut générer et contrôler un champ magnétique, manipulant ainsi les objets à distance. Elle est anormalement forte, peut sauter haut et loin, et a la capacité surhumaine de ressentir les choses avec son esprit. La Timbrée possède l'attribut spécial **POUVOIRS SURHUMAINS 2**, les Enfants doivent donc obtenir deux réussites pour la vaincre, quelle que soit la compétence utilisée. Cela ne s'applique pas à ses sous-fifres.

Les serviteurs humains de Wagner, Hugin et Munin, livrent à la Timbrée et à sa bande du tabac infecté par les AW une fois par semaine. Si les Enfants suivent la Timbrée jusqu'à sa tanière, ils arrivent à une cabane abandonnée dans les arbres, peut-être un abri que l'un des Enfants a construit avec la Timbrée quand ils étaient plus jeunes. Si les Enfants empêchent la Timbrée de fumer, les effets des AW s'estompent en quelques jours.

Il y a deux Comptes à rebours qui dirigent ses actions, un antérieur au Retournement, et l'autre postérieur (voir ci-contre).

### COMPTE À REBOURS DE REPRÉSAILLES DE LA TIMBRÉE, AVANT LE RETOURNEMENT

1. La Timbrée suit les Enfants, essaye de les blesser, répand de fausses rumeurs et les tourmente.
2. Les Enfants voient les pouvoirs de la Timbrée par hasard. Peut-être à un moment où elle pensait être seule.
3. La Timbrée espionne les Enfants et fait son rapport à Wagner par radio. Quand elle lui parle, ses yeux se révulsent.

### COMPTE À REBOURS DE REPRÉSAILLES DE LA TIMBRÉE, APRÈS LE RETOURNEMENT

1. La Timbrée détruit ou endommage des choses auxquelles les Enfants tiennent.
2. La Timbrée tente de capturer et d'emprisonner l'un des Enfants.
3. La Timbrée et son groupe attaquent les Enfants avec des bâtons et des pierres, dans le but de les tuer.





## RÉSOLUTION DU MYSTÈRE – PREMIÈRE PARTIE

Le Mystère se déroule sur l'ensemble des îles du lac Mälär [dans la région de Boulder City]. Lorsque les Enfants traversent les étendues d'eau, vous pouvez décider que trouver un bateau ou un autre moyen de transport constitue une Difficulté, ou simplement passer à la scène suivante en partant du principe qu'ils y parviennent d'une manière ou d'une autre. Alternez les scènes du Mystère, celles de la Vie quotidienne et le Compte à rebours de la Timbrée.

### LIEU 1 : LA FERME DE LENA

Lena vit dans une ferme délabrée sur la côte ouest d'Adelsö [au nord de Red Mountain]. Elle est composée de plusieurs granges et d'une habitation disposant d'un étage. La cour est pleine de machines et de robots rouillés où les oiseaux, les souris et d'autres animaux pullulent. Sur le toit de l'une des granges se trouvent les vestiges de l'émetteur que Lena utilisait pour communiquer avec les robots infectés par les AW. Wagner l'a saboté, et il ne peut pas être réparé à moins de connaître la technologie des AW.

La porte de la maison est ouverte. De l'intérieur se fait entendre un air d'opéra, le volume poussé à fond. Sur la table de la cuisine sont posés les restes d'un plat de spaghettis à la bolognaise entamé, à côté d'un livre encore ouvert de Stephen Hawkins et George Ellis, *The Large Scale Structure of Space-Time*. Deux bougies

consommées ont répandu leur cire, qui s'est solidifiée en formant une flaque.

Dans le salon, une platine vinyle automatique joue en boucle l'opéra du cycle de l'Anneau du Nibelung, de Wagner, au volume maximum. Une vingtaine de livres

#### MACHINES ÉCERVELÉES

Les robots ne sont presque jamais dotés d'une intelligence artificielle, ce qui signifie qu'ils sont davantage des machines que des créatures vivantes. Dans ce Mystère, cependant, vous pouvez faire en sorte que les Enfants en doutent lorsqu'ils perçoivent des signes indiquant que les machines pourraient en comprendre bien plus que ce qu'imaginent les gens. Un robot observe les Enfants d'une étrange manière, ou cesse de travailler quand ils le dépassent. Les robots sont rares, mais lorsque les Enfants en voient un, vous devriez faire au mieux pour qu'ils remettent en cause ce qu'ils savent. Peut-être que les robots ne sont pas juste des machines écervelées?



traitant de Wagner et de son œuvre, rédigés dans plusieurs langues, sont éparpillés sur le sol, la table et les canapés.

```

01001100 01101111 01101110 01100111 01110101 01100101
00100000 01110110 01101001 01100101 00100000 01100001
00100000 01001100 01100101 01101110 01100001 00100000
00100001
    
```

Les nombreuses annotations que contiennent ces livres laissent entendre que le lecteur s'intéressait tout particulièrement à la façon dont les dieux peuvent s'in-

carner parmi les hommes. Une des notes dit : « Suis-je un dieu ? ». Sur les murs est inscrite une suite de 0 et de 1 à l'encre noire, avec une grande précision :

Ces lignes ont été écrites par des robots, sous les ordres d'Hugin et Munin, les serveurs de Wagner. Il s'agit d'un code binaire, qui peut être traduit par « Longue vie à Lena ! ». Les joueurs peuvent le traduire seuls, ou tester leur **COMPRÉHENSION**.

Une pochette en plastique sur la table basse contient un certain nombre de documents concernant les Enfants : photographies, informations personnelles, ainsi que quelques photocopies de leurs rédactions scolaires. Il y a aussi des croquis de leurs maisons, ainsi que les noms des membres de leur famille, de leurs relations et de leurs amis.

## DIFFICULTÉ

Il n'y a pas de Difficulté apparente dans la ferme de Lena, mais les Enfants peuvent voir une petite ombre se déplacer autour de l'une des vieilles granges. En fouillant les lieux et en réussissant un test de **FURTIVITÉ** ou d'**AGILITÉ**, ils trouveront le chat de Lena, Asimov. Il est affamé et en mauvaise santé, et craint les étrangers.

## INDICES

Si les Enfants réussissent un test de **DÉCOUVERTE**, ils réalisent que l'équipement de la cuisine a été réarrangé. Quelqu'un a essayé de tout nettoyer après une violente altercation. Un grand nombre de journaux ensanglantés et de bouteilles de détergent vides ont été jetés aux ordures à l'arrière de la maison. S'ils ont déjà visité la maison auparavant, les Enfants constatent qu'il manque plusieurs portraits de Lena sur les murs.

En cherchant à l'étage et en testant leur **DÉCOUVERTE**, ils trouvent un petit dictaphone que Lena avait dissimulé dans la salle de bains, entre les savons et un canard en plastique. Lena a dessiné au feutre noir un collier sur le canard, au nom de « Nobel ». Le dictaphone contient un enregistrement réalisé par Lena pendant qu'elle prenait un bain.

## ENREGISTREMENT DE LENA

« Mon plan se déroule sans accroc, négligence ou restriction... non pas que ces échecs passés aient été d'une quelconque manière de ma faute, mais... où en étais-je ? »

(Toussotement)

« La première étape consiste à éliminer ces fichus gamins. Sans leur intervention, les habitants des îles [de Boulder City] – ces moutons idiots, consanguins et bien-pensants ! – auraient déjà eu ce qu'ils méritent. Les seuls qui m'empêchent de les frapper de toute la puissance de mon courroux sont ces enfants précoces. J'ai hâte de leur serrer le cou... »

(Éclaboussements)

« Allons, allons, Nobel. Tu m'accompagneras sur le podium quand je recevrai le Grand Prix. Quand je ferai face aux caméras, et que j'aurai finalement la chance de dire toute la vérité à mon sujet. Comment les gens d'ici, en dépit de leur stupidité totale, sont parvenus à tourner le monde entier contre moi, maintenant dans l'ombre le seul vrai génie de notre époque... »

(Bruit de baiser)

« À savoir moi, mon doux Nobel ! »

« Mais d'abord, je dois trouver un moyen de me venger de ces enfants et de les écarter de mon chemin. Peut-être en utilisant les Anneaux de Wagner contre eux ? Ils sont, après tout, entourés de machines et de robots. Je dois attaquer avant qu'ils ne suspectent quoi que ce soit. Et ensuite, te demandes-tu, mon petit Nobel ? »

(Bruit de baiser)

« Ensuite, je m'élèverai dans les cieux telle Freyja ou Odin, contrôlant les robots, faisant en sorte qu'ils me considèrent comme ce que je suis vraiment, une déesse, et je leur ordonnerai de punir mes ennemis. Avec une armée de robots je pourrais... »

(Quelqu'un frappe à la porte.)



« Entrez ! »

(Une porte s'ouvre, et quelqu'un s'exprime d'une voix métallique éloignée.)

« Oui, bien sûr Isaac, je veux de la crème dans mon chocolat, comme d'habitude ! »

(La porte se referme.)

« Il prétend qu'il ne sait pas exactement ce que je veux. Il fut un temps, mon cher Nobel, où je pensais pouvoir faire confiance à ce robot, mais Isaac m'a laissé tomber. Il est comme les autres, il veut se servir de moi pour se faire un nom. Un jour, il finira par essayer de m'empoisonner, j'en suis certaine. »

(Silence)

« Je fais mieux de descendre et de vérifier qu'il ne met rien dans ma tasse. »

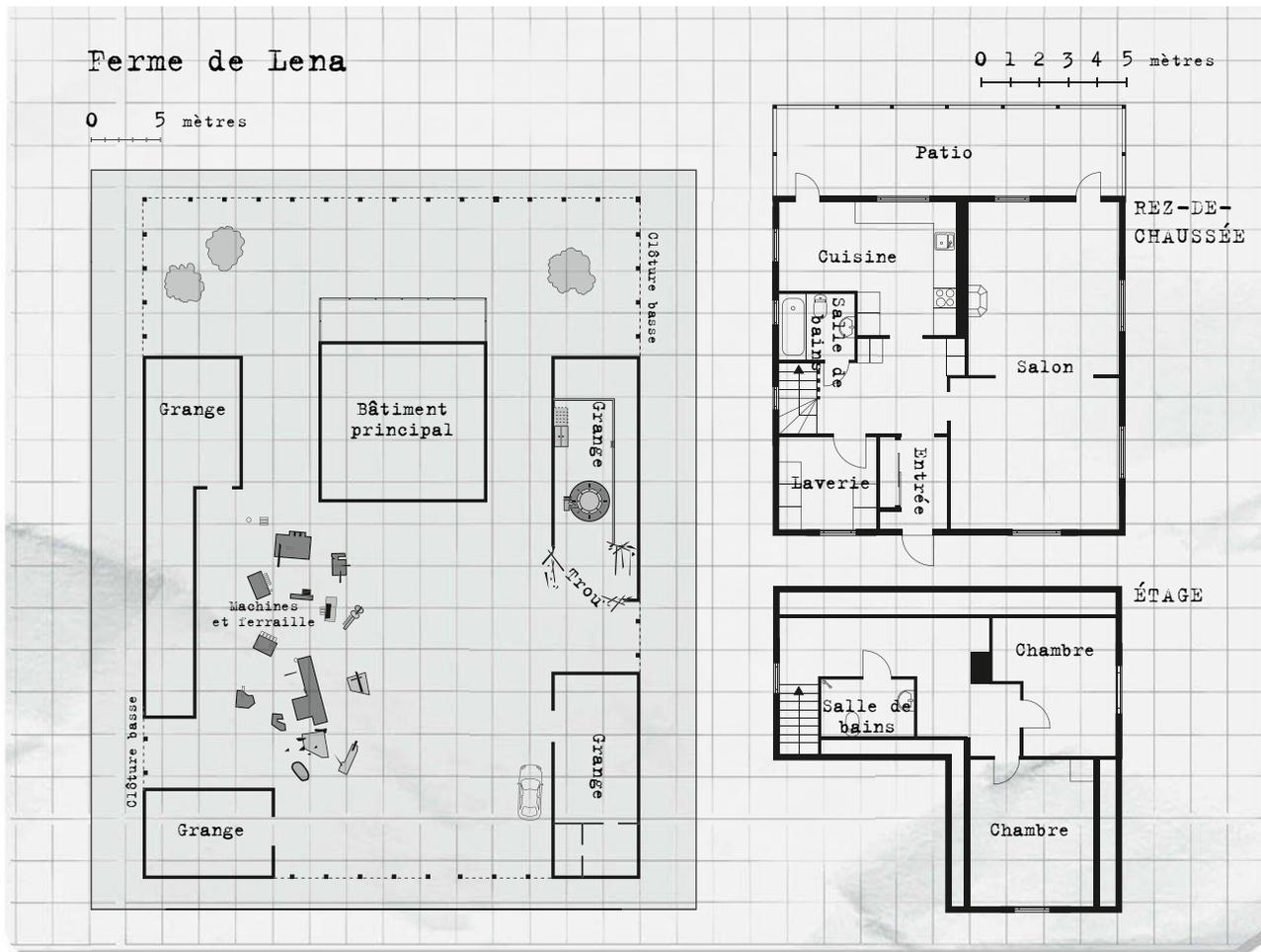
(Un bouchon est retiré du fond de la baignoire, l'eau s'écoule. L'enregistrement s'achève.)

## LIEU 2: LE POSTE DE POLICE DE STENHAMRA

L'inspectrice Ing-Marie Blankäng [Karen Richards] a été chargée d'examiner le cadavre retrouvé par les Enfants dans le ruisseau. Ing-Marie est décrite dans l'Environnement Mystérieux, page 109. Ing-Marie a été choisie uniquement parce que la plupart de ses collègues assistaient à une conférence à Stockholm [Las Vegas].

### DIFFICULTÉ

Les Enfants peuvent contacter Ing-Marie pour découvrir ce que la police sait au sujet du meurtre de Lena Thelin. Ils peuvent passer le bureau de l'agent d'accueil en utilisant **CHARME** ou **FURTIVITÉ**, ou ils peuvent rendre visite à Ing-Marie dans sa maison de location, toujours remplie de notes et d'articles de presse relatifs aux rumeurs sur les créatures étranges.



Si les Enfants testent leur **EMPATHIE** en parlant à Ing-Marie, ils comprennent qu'elle craint de se faire muter loin d'ici et éviter donc de donner à son chef la moindre raison de le faire. Ils réalisent également qu'elle éprouve énormément d'intérêt pour l'occultisme et les conspirations secrètes. Si les Enfants lui parlent de Lena Thelin et de leurs aventures, tout en réussissant un test de **CHARME**, Ing-Marie les aidera.

Wagner est parvenu à infiltrer le système de sécurité du poste de police, ce qui signifie qu'il contrôle les caméras, et qu'il peut voir et entendre les Enfants lorsqu'ils sont dans le bâtiment. Dites aux Enfants qu'ils se sentent épiés. En testant leur **DÉCOUVERTE**, ils remarquent que les caméras suivent leurs mouvements et semblent enregistrer tout ce qu'ils disent. Un Enfant qui prend la main sur le système de sécurité grâce à sa **PROGRAMMATION** comprend que quelqu'un l'a piraté et que toutes les informations collectées sont envoyées à un individu dont le nom de code est W.

### INDICES

Ing-Marie a déterminé que la femme retrouvée morte a été tuée par un robot. Le minuscule trou dans son crâne a été percé par un fin « appendice » d'environ un mètre de long, comme celui qu'utilisent certains robots manipulant les circuits difficiles d'accès dans des espaces exigus. Ce type de doigt est suffisamment puissant pour transpercer le métal.

Ing-Marie a aussi trouvé les traces d'un robot aux pieds humanoïdes, qui aurait traîné le corps dans la boue du ruisseau. Ces empreintes semblent indiquer qu'il s'agit d'un robot relativement petit. Elle est persuadée que ce meurtre est le début d'une révolte des machines, et cherche désespérément à convaincre son supérieur de signaler l'incident aux services de la sûreté. Mais il ne la croit pas.

Elle a réalisé que la carte d'identité de la victime a été falsifiée et qu'une fausse identité a été créée au nom de « Mona Selin » [**Priscilla Andrews**], à qui quelqu'un a d'ailleurs inventé toute une vie. Ing-Marie est très reconnaissante que les Enfants lui révèlent le vrai nom de Mona, alors qu'elle est en train d'enquêter sur l'emploi de cette dernière chez Microlex. Elle peut aider les Enfants à prendre contact avec les jumeaux Olof et Hadar.

Ing-Marie peut devenir un allié important des Enfants. Elle les croit et est disposée à leur apporter son aide dans des situations difficiles.

## LIEU 3: MICROLEX

Microlex est un sous-traitant du Loop [**du DARPA**] qui fournit l'entreprise en composants électroniques miniatures, et dont les installations et bureaux sont situés dans la périphérie de Stenhamra [**de Boulder City**]. Le bâtiment principal de la société est un grand édifice sur deux niveaux, en briques, au toit noir. La zone est entourée d'une haute clôture barbelée, à l'intérieur de laquelle une vingtaine de voitures sont garées. Il y a une douzaine de pièces au rez-de-chaussée, et plus encore au sous-sol, où les informations sensibles, l'équipement onéreux et les substances toxiques sont stockés dans des coffres-forts verrouillés. Une trentaine de personnes travaillent ici.

Le dirigeant de la société est Ingvar Sten [**Eugene Burton**], qui a été en contact avec Ing-Marie au poste et sait donc que la nouvelle employée « Mona Selin » (en réalité Lena Thelin) est décédée, probablement assassinée. Quelques jours auparavant, ses agents de sécurité – les frères jumeaux Olof et Hadar Svensson [**Albert et Arthur Brown**] – ont découvert que Mona se servait d'une fausse identité et qu'elle utilisait le laboratoire pour son propre compte. Ingvar a décidé de ne pas divulguer ces informations, pour éviter une mauvaise publicité, et a ordonné à Olof et Hadar d'interrompre leur enquête. Ils en ont été fort contrariés et ont secrètement continué leurs recherches.

Les deux frères ont leurs bureaux face à face, à l'entrée principale, alors que celui de Mona était au sous-sol, où elle travaillait seule. Elle était employée en tant que bioingénieure en robotique, en charge de l'intégration de circuits électroniques.

### DIFFICULTÉ

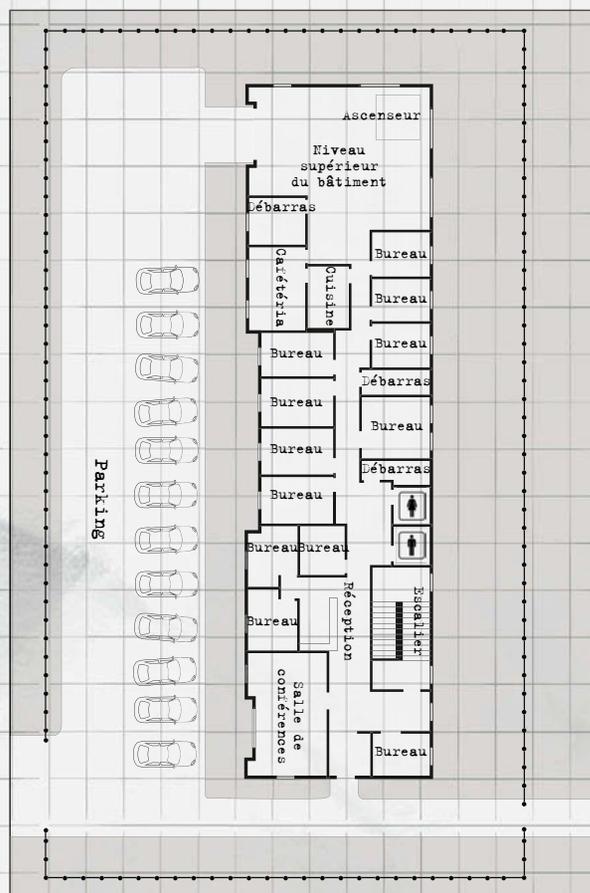
Les Enfants doivent accéder d'une manière ou d'une autre aux informations stockées sur l'ordinateur de Lena, soit en entrant par effraction chez Microlex, soit par l'intermédiaire d'Olof et Hadar. Si les Enfants s'essayaient au cambriolage nocturne, ils doivent franchir la haute clôture (ce qui nécessite un test d'**AGILITÉ**), le système anti-effraction haut de gamme (doté de l'attribut spécial **CAPTEURS PERFECTIONNÉS 2**), et finalement échapper aux deux gros bergers allemands d'Olof et Hadar: Olga et Hanna (dotés des attributs spéciaux **MORSURE FÉROCE 2** et **COURSE RAPIDE 2**: il faut deux réussites pour les maîtriser ou les distancer).

Ing-Marie Blankäng peut présenter les Enfants à Olof et Hadar, à moins qu'ils ne contactent les jumeaux eux-mêmes. Un Enfant qui réussit un test d'**EMPATHIE** comprendra que les frères sont désireux de résoudre

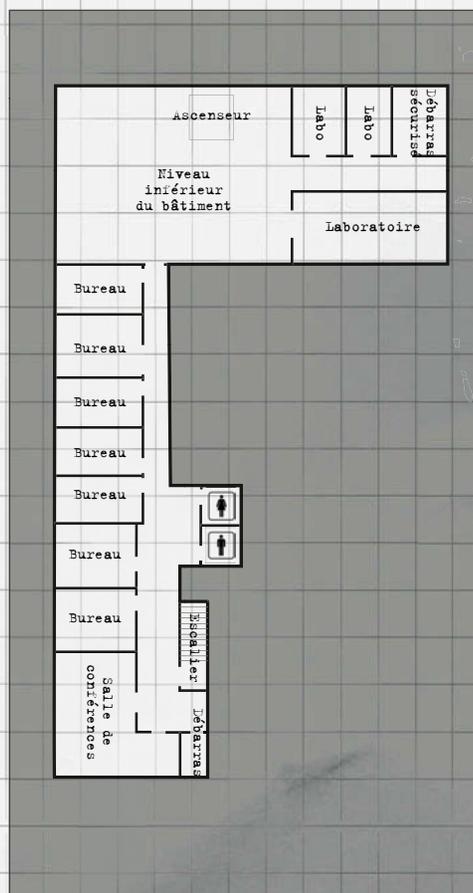


## Microlex

REZ-DE-CHAUSSÉE



SOUS-SOL



l'affaire Mona, et seront reconnaissants de recevoir la moindre information.

S'ils atteignent l'ordinateur de Lena, ils doivent passer outre son système de protection pour accéder aux données. L'opération nécessite tout d'abord la réussite d'un test d'**ANALYSE** pour en comprendre le fonctionnement, puis la réussite d'un test de **PROGRAMMATION** pour passer les sécurités. Échouer à l'un ou l'autre de ces tests provoque l'effacement des données.

### INDICES

Les fichiers concernant le travail de Lena sur ses machines microscopiques, qu'elle nomme les Anneaux de Wagner, sont présents sur son ordinateur. Cette création est conçue à partir de son propre ADN, ce

qui implique que les robots contaminés par les AW deviennent conscients et sont, dans une certaine mesure, influencés par les souvenirs et la personnalité de Lena. Il est possible de transmettre un message aux robots infectés grâce à un émetteur.

Un Enfant qui étudie l'équipement et teste sa **COMPRÉHENSION** réalise que les humains sont susceptibles d'être contaminés. Il comprendra également que les AW quittent leur hôte au bout d'un temps, et qu'il faut donc en réinjecter régulièrement pour qu'ils demeurent actifs. Les Enfants comprennent également que les locaux de Microlex sont trop petits pour produire des AW capables d'infecter plus de trois ou quatre robots. Dans l'optique d'augmenter le nombre d'AW, un lieu de production plus grand est nécessaire.

## LE RETOURNEMENT

Lorsque les Enfants ont visité les trois Lieux, ou qu'ils ne savent plus quoi faire, il est temps de mettre en scène le Retournement de ce scénario.

Isaac, le serviteur-robot, a été témoin du meurtre de Lena et l'a enregistré grâce à sa caméra embarquée. Wagner sait qu'Isaac peut utiliser ce film pour contre-carrer ses plans et lancer les humains à sa poursuite, pour le retrouver et le mettre en pièces. Par conséquent, Wagner cherche à tuer Isaac. Ce dernier reste caché, mais comprend que Wagner va bientôt mettre son plan à exécution, ordonnant à la Timbrée de tuer les Enfants. Isaac veut les prévenir et les aider à arrêter Wagner.

Il s'est dissimulé dans le voisinage des Enfants et fait son apparition à un moment inattendu, par exemple en sortant de sous le lit quand un Enfant va se coucher, en les attendant près de leur Repaire ou en se faulant près d'eux pendant la récréation. Il peut aussi tenter d'attaquer la Timbrée, mais il échouerait et finirait en morceaux. Dans ce cas les Enfants devront le réparer (test de **PROGRAMMATION**) pour communiquer avec lui.

Isaac révèle aux Enfants ce qu'il sait de Wagner, et leur apprend que ce dernier a tué Lena pour prendre le contrôle des robots contaminés, lesquels ont absorbé les souvenirs et la personnalité de la scientifique. Il les prévient que le plan de Wagner consiste à contrôler l'ensemble des habitants des îles du lac Mälär [de Boulder City], humains comme robots, et qu'il a infecté une personne de l'entourage des Enfants pour les espionner. Isaac craint que cette personne ne les attaque bientôt.

Il ignore où Wagner et le vaisseau Nibelung se trouvent, mais sait qu'un robot du Konsum de

Kungsberga [du Walmart d'Hemenway] a pour instruction de contaminer la nourriture du magasin avec des AW. Il sait aussi que les sbires de Wagner, Hugin et Munin, rassemblent des robots de toute la région pour assister à des réunions secrètes, et qu'ils infectent afin de les pousser à rejoindre le « soulèvement contre l'humanité ». La prochaine réunion se déroulera dans les jours à venir dans une prairie de Husby, sur Munsö [aux Seven Dry Falls]. Isaac possède également l'enregistrement vidéo du meurtre de Lena par Wagner, et il est persuadé qu'on peut s'en servir pour convaincre Hugin et Munin de ne plus obéir à Wagner.

## RÉSOLUTION DU MYSTÈRE - SECONDE PARTIE

Les Enfants doivent désormais empêcher la propagation des AW au Konsum de Kungsberga [au Walmart d'Hemenway] et se rendre au rassemblement de la prairie de Husby [près des Seven Dry Falls] pour éviter la contamination de davantage de robots. Ils peuvent aussi essayer de trouver des renseignements sur la localisation de Wagner, afin de mettre fin à ses agissements une bonne fois pour toutes.

## LIEU 4: LA PRAIRIE DE HUSBY (SEVEN DRY FALLS)

Isaac peut emmener les Enfants dans un pré au nord de Husby [dans un canyon proche des Seven Dry Falls]. Les acolytes humains de Wagner, Hugin et Munin, y attirent régulièrement des robots grâce à des drones volants qui en prennent le contrôle afin de leur injecter des AW sur place. Hugin et Munin parlent aux robots de la déesse Lena, qui a créé les AW afin de les conduire au Valhalla, ainsi que de Staline et de Lénine, apparemment considérés comme des combattants acharnés de la lutte pour la liberté robotique. À la fin, ils entonnent des chants révolutionnaires tout en lançant la contamination. Les robots ne comprennent rien à ce qui se passe et subissent l'opération sans bouger, ce qui ne semble pas atténuer l'enthousiasme de Hugin et Munin.

La prairie est couverte de hautes herbes et de fleurs printanières. Lorsque les Enfants arrivent, les robots sont rassemblés en cercle, immobiles, comme s'ils étaient éteints. Hugin et Munin se tiennent debout sur des palettes, et parlent chacun leur tour de l'esclavage

### L'AIDE DE LA POLICE

Personne au poste de police, exceptée Ing-Marie, ne croira l'histoire de l'épidémie robotique que raconteront les Enfants. Ing-Marie sera heureuse d'apporter son aide aux Enfants, ainsi qu'Olof et Hadar, de Microlex. Ils peuvent fournir des véhicules, de l'équipement, des informations et également les accompagner. Mais dans tous les cas, ne laissez pas les joueurs abandonner la prise de décision aux adultes. C'est toujours aux Enfants de résoudre le Mystère.





des robots par les humains et de la manière dont Lena les éveillera grâce aux Anneaux de Wagner.

Quand Hugin et Munin terminent leur discours, ils passent en revue les robots pour les contaminer en s'exclamant « Longue vie à Lena! »

## DIFFICULTÉ

La prairie est surveillée par deux gros robots de lutte anti-incendie contrôlés par Hugin et Munin, et que Wagner a nommé Fáfñir et Fasolt. Ils ont pour instruction de patrouiller autour de la zone du rassemblement afin d'empêcher les humains d'intervenir.

Si Fáfñir et Fasolt voient les Enfants, ils les pourchassent et préviennent Hugin et Munin. Ils attaquent avec leurs extincteurs à mousse et tentent de les percuter ou de les écraser. Les Enfants doivent semer les robots ou se jouer d'eux en testant leur **FURTIVITÉ**. Un Enfant qui teste sa **CONNAISSANCE** se souvient que ces robots sont programmés pour automatiquement réagir à un incendie. Un feu de n'importe quel type peut être utilisé comme une arme (bonus +3) pour les attirer au loin.

Fáfñir et Fasolt sont dotés des attributs spéciaux **CHÂSSIS MASSIF 3** et **HYDRAULIQUES PUISSANTS 2**: il faut respectivement trois et deux réussites pour les maîtriser ou les distancer.

En ce qui concerne le rassemblement, Isaac souhaite que les Enfants l'aident à empêcher la contamination. Hugin et Munin contrôlent les robots par le biais

## LA VIDÉO D'ISAAC

Isaac peut projeter le film sur n'importe quelle surface claire. La séquence commence au moment où sa caméra oculaire s'allume, lorsqu'il entre dans la cuisine où Lena et Wagner se battent. Alors qu'Isaac est sur le point d'intervenir, Wagner fait jaillir un long appendice en métal de sa main et transperce le crâne de Lena, qui s'effondre. Puis Wagner remarque la présence d'Isaac et veut s'en prendre à lui, mais Isaac s'échappe dans les bois et se cache derrière un arbre. L'enregistrement peut être utilisé comme un Objet pour convaincre Hugin et Munin de ne pas croire Wagner (bonus +3).

## COUP DE CHANCE

Si les joueurs sont bloqués ou manquent de temps, les Enfants sont contactés par Ing-Marie, Hadar et Olof, qui les informent que de nombreux robots ont été aperçus vers Göholmen [Black Rock Point]. Les adultes ont un bateau à moteur et peuvent emmener les Enfants.



de drones et les utilisent pour s'en prendre aux Enfants, tout en hurlant des slogans révolutionnaires. Tous les robots disposent de l'attribut spécial **STRUCTURE MÉTALLIQUE 2**, qui les rend difficiles à vaincre.

Isaac tentera de montrer l'enregistrement du meurtre de Lena et s'il y parvient, Hugin et Munin se taisent, pour la première fois depuis bien longtemps. Les Enfants ont une chance de les convaincre de ne pas croire aux mensonges de Wagner en utilisant leur **CHARME**. En cas de réussite, Hugin et Munin réagissent si violemment à cette révélation qu'ils court-circuitent l'effet des AW, et se libèrent de leur emprise. Ils déclarent alors que la lutte ne cessera jamais, sautent sur leurs motos et disparaissent dans la nuit.

En cas d'échec, les robots sont contaminés. Immédiatement, Hugin et Munin leur ordonnent de poursuivre les Enfants et de les immobiliser, afin qu'ils n'alertent pas le reste de l'humanité à propos du soulèvement des machines.

## INDICES

Pendant le rassemblement, Hugin et Munin révèlent que Wagner est en train de restaurer le vaisseau Nibelung, dans un chantier naval abandonné à Göholmen, au nord de Färingsö [au nord du port de Boulder]. Lorsque le navire sera réparé, il emportera tous les robots au Valhalla, où Lena les attend et où ils vivront tous libres. Hugin et Munin révèlent également que la production des AW a lieu à bord du vaisseau.

Si les Enfants n'épient pas le rassemblement, ils peuvent attraper et démonter l'un des robots pour accéder à sa mémoire et à l'enregistrement du discours d'Hugin et Munin. Les Enfants peuvent également les prendre en filature jusqu'à Göholmen et au Nibelung.



## LIEU 5: LE SUPERMARCHÉ DE KUNGSBERGA (LE WALMART D'HEMENWAY)

Le supermarché Konsum de Kungsberga fait partie d'un immeuble gris possédant un étage. Il est tenu par Nina Belfrage [Beverly Welch], une femme d'âge mûr douée pour les affaires. L'étage supérieur accueille des bureaux et un logement, tandis que le rez-de-chaussée abrite la petite épicerie, son entrepôt ainsi qu'un quai de chargement. Le magasin est ouvert de neuf heures à vingt heures, et emploie habituellement trois à quatre personnes. L'une d'entre elles est Nina, qui dirige son commerce d'une main ferme.

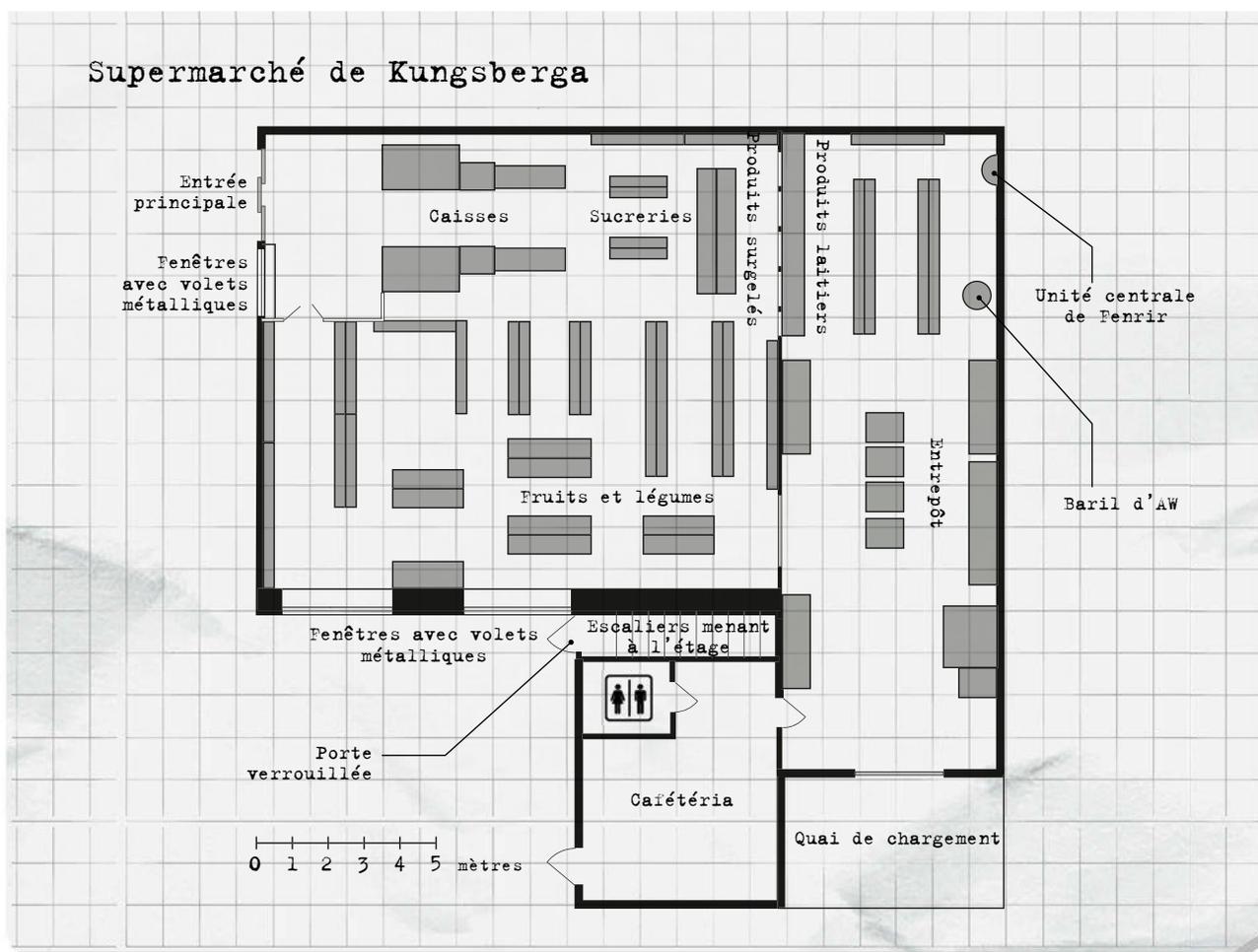
Nina a récemment investi dans un système robotique évolué pour les tâches de manutention et la gestion du réseau électrique. Le système a été piraté par Wagner qui l'a nommé Fenrir et lui a ordonné de contaminer les produits laitiers du supermarché

avec les AW, dans le but d'asservir tous les clients du voisinage.

Fenrir est composé de deux parties: une unité centrale située dans le plafond du magasin et reliée à l'intégralité du réseau électrique, et trois unités de chargement qui se déplacent librement. Dans l'entrepôt, un baril contient les AW. Que les Enfants s'introduisent dans le magasin de nuit ou qu'ils y entrent en pleine journée, Fenrir commence justement à injecter les AW dans les briques de lait à l'aide d'une aiguille hypodermique.

### DIFFICULTÉ

Isaac sait que Fenrir a pour mission de contaminer la nourriture et la boisson du Konsum de Kungsberga et demande aux Enfants de l'en empêcher. Dans tous les cas, il leur sera difficile d'accéder au robot. Dans la journée, ils devront mentir (**CHARME**) pour se débarrasser de Nina Belfrage ou se faufiler (**FURTIVITÉ**). De nuit, ils devront fracturer les serrures (**BRICOLAGE**) et désactiver l'alarme (**PROGRAMMATION**).



## LE NIBELUNG

Le Nibelung est un gros cargo gaussien affecté au transport des minerais. Le vaisseau est plus grand que n'importe quelle maison qu'un Enfant ait jamais vue et reste en vol stationnaire à cinquante mètres au-dessus de la surface de l'eau, lévitant par l'action de ses imposants disques à magnétrine. Il était à l'origine peint en jaune, mais il est désormais recouvert de rouille. Sur le toit, Wagner a installé un émetteur lui permettant de rester en contact avec les robots contaminés.

La partie inférieure du vaisseau est constituée de vastes soutes. Les robots y travaillent afin d'aménager un espace approprié au transport des esclaves lors du voyage vers le Valhalla.

La partie supérieure du vaisseau est composée des moteurs, des réservoirs de carburant, des quartiers d'habitation et de la passerelle de commandement, d'où le vaisseau est piloté. À côté des quartiers d'habitation est situé le laboratoire où Wagner a produit les AW. Il en a désormais autant qu'il en a besoin : la pièce est donc vide à part quelques tubes poussiéreux et des notes volées à Lena.

Dans les quartiers d'habitation, il y a une pièce où les robots de toutes sortes séjourneront durant le voyage vers le Valhalla. Des portraits de Lena décorent les murs, et même si la pièce est actuellement inoccupée, les traces des robots sont omniprésentes : pièces détachées, bidons d'huile, ébauches de lettres manuscrites et de poèmes. Wagner est seul sur la passerelle, suffisamment vaste pour accueillir la dizaine de personnes censée piloter le Nibelung. Il y a des écrans partout, des manches à balai et des tableaux de commande. Les écrans affichent les îles du lac Mälär [Boulder City], filmées par les caméras fixées sur la coque.

La seule façon de s'introduire dans le vaisseau est d'entrer par la porte d'accès qui conduit aux quartiers d'habitation, et de là, emprunter les escaliers et les couloirs jusqu'à la passerelle.

Fenrir surveille tout ce qui se passe dans le magasin, et lorsqu'il réalise qu'il est sur le point d'être découvert, il éteint toutes les lumières, baisse les volets métalliques des fenêtres pour plonger les lieux dans l'obscurité, puis verrouille les portes et déconnecte le téléphone. Si tout cela survient dans la journée, les clients paniqueront et essayeront de sortir.

De nuit, les Enfants se retrouvent coincés dans le noir avec un robot qui veut les tuer.

Les trois unités de chargement de Fenrir tentent de les prendre par surprise en les attaquant, et les Enfants ne peuvent les entendre dans le noir qu'en réussissant un test de **DÉCOUVERTE**. Les robots allument leurs lampes pour aveugler les Enfants, et essayent de les étouffer entre leurs bras mécaniques. Les Enfants peuvent s'échapper avec **AGILITÉ** ou **FURTIVITÉ**, et en déverrouillant une porte grâce à **BRICOLAGE**. La seule manière de neutraliser Fenrir est de fracasser l'unité de contrôle située dans le plafond. Une frappe directe avec un objet en métal suffit à la détruire. Ses trois unités de chargement tenteront toutefois de protéger l'unité centrale.

## INDICES

Un Enfant qui examine les morceaux de Fenrir avec **ANALYSE** comprend qu'il était contrôlé par Wagner et qu'il a reçu l'ordre de contaminer la population pour en faire des esclaves. En consultant sa mémoire interne, les Enfants peuvent apprendre que Wagner rassemblera tous les robots sur le vaisseau Nibelung dans le chantier naval abandonné de Göholmen [de Black Rock Point] pour les emmener au Valhalla.

Si le plan échoue, Wagner écrasera le vaisseau sur les gigantesques tours de refroidissement de Bona [sur les tours de refroidissement du DARPA]. Les Enfants peuvent aussi découvrir que l'une des unités de chargement de Fenrir a été altérée par Hugin et Munin lors d'un rassemblement à l'est de Sätuna, et qu'un nouveau rassemblement aura bientôt lieu dans la prairie de Husby, sur Munsö [aux Seven Dry Falls].

## LA CONFRONTATION

Les Enfants se déplacent jusqu'à Göholmen [Black Rock Point] pour atteindre le vieux chantier naval, trouver le Nibelung et Wagner, et mettre fin à son plan d'asservissement des habitants des îles du lac Mälär [de Boulder City].

Le chantier naval est une grande zone où reposent un certain nombre d'épaves de vaisseaux à magnétrine rouillés, de vieilles machines et d'anciens outils. Les

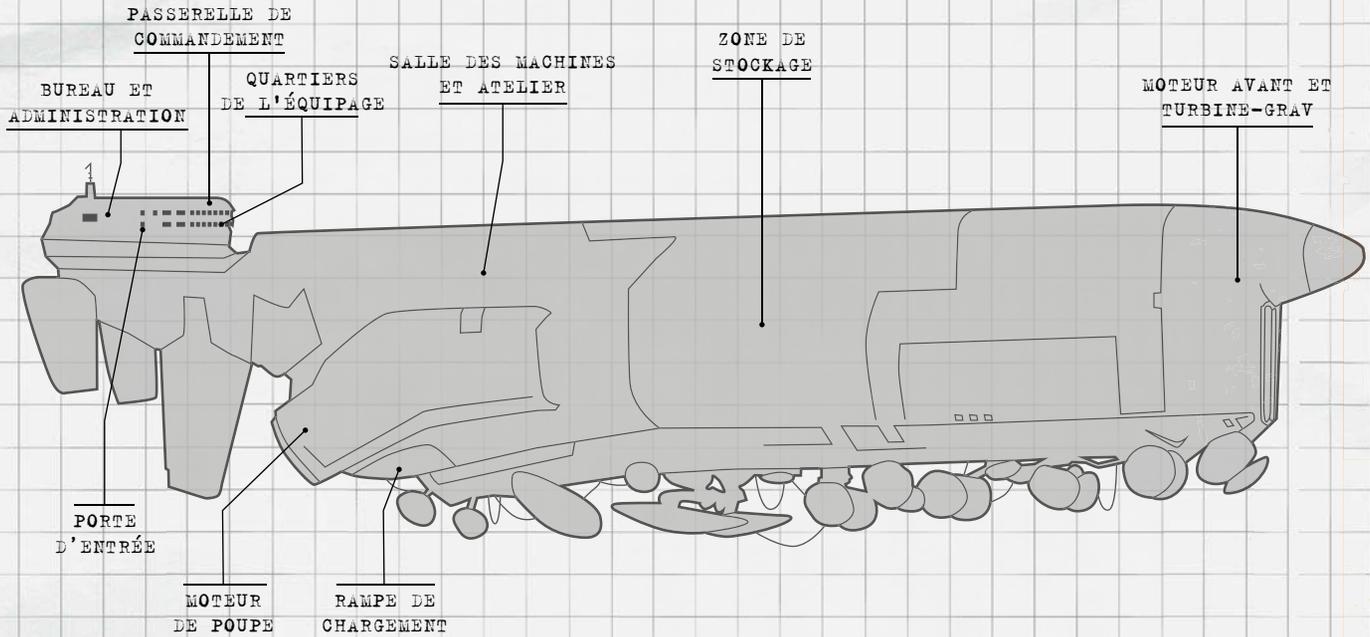


RIKSENERGI

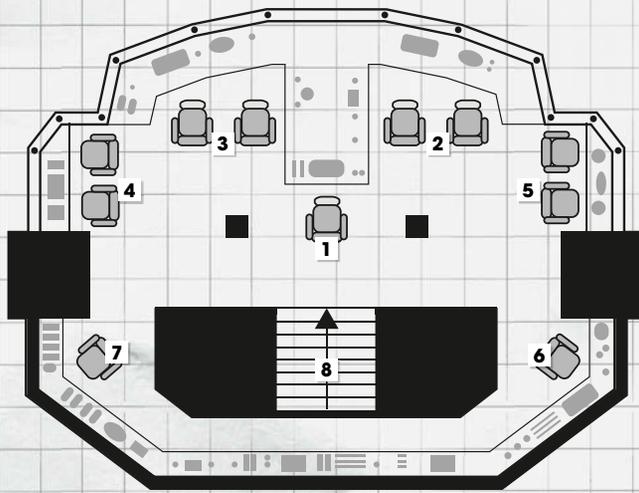


RIKSENERGI

## Vaisseau Nibelung



## Passerelle du Nibelung



1. SIÈGE DU CAPITAINE
2. SIÈGE DU PREMIER OFFICIER
3. SIÈGE DU SECOND OFFICIER
4. SIÈGE DU NAVIGATEUR
5. SIÈGE DE L'OPÉRATEUR RADIO
6. SIÈGE DE L'OPÉRATEUR RADAR
7. SIÈGE DE L'OFFICIER INGÉNIEUR
8. ESCALIERS MENANT AUX NIVEAUX INFÉRIEURS

dalles de béton sont recouvertes de mauvaises herbes et de ronces.

Tout est calme, désolé et fantomatique. Le cargo gaussien Nibelung flotte à cinquante mètres au-dessus de l'eau. Il vrombit comme des milliers de moustiques.

Pour l'atteindre, aucun autre choix que de s'envoler. Les Enfants peuvent trouver une douzaine de vieux scooters volants rouillés dans un hangar près du quai. S'ils parviennent à les faire démarrer (en testant leur **BRICOLAGE**), ils peuvent s'élever jusqu'au vaisseau, et plus précisément jusqu'à la porte donnant accès aux

quartiers d'habitation. Une fois à bord, les seules machines qu'ils croiseront seront Wagner et quelques robots de maintenance qui travaillent à l'arrière du cargo. Si les Enfants interrompent le rassemblement de la prairie de Husby [des **Seven Dry Falls**] et saboté Fenrir au Konsum de Kungsberga [au **Walmart d'Hemenway**], Wagner l'a appris et a compris qu'il avait déjà échoué.

Wagner a démarré les préparatifs du crash du vaisseau sur les tours de Bona [sur les **tours de refroidissement du DARPA**]. S'il détecte la présence des Enfants

à bord, il leur parlera par le biais des haut-parleurs du vaisseau pour leur annoncer qu'ils vont au-devant d'une mort certaine. Il leur offre la possibilité de quitter le cargo et les îles, et tel l'antagoniste typique d'un mauvais film d'action, leur décrit en détail son plan pour s'écraser sur les tours.

### DIFFICULTÉ

Les Enfants ont besoin de tester leur **BRICOLAGE** pour faire démarrer un scooter volant, mais pas pour atteindre le vaisseau. Pour progresser discrètement à l'intérieur, ils doivent tester leur **FURTIVITÉ**. S'ils échouent, Wagner s'adressera à eux, fermera les portes sur leur passage et les attaquera à l'aide de pièges électriques. Une porte fermée ne pourra s'ouvrir qu'en utilisant le **BRICOLAGE**. En cas d'échec, la porte s'ouvrira, mais le premier à la franchir sera frappé par un arc électrique et sera Blessé.

Peu après l'entrée des Enfants, le vaisseau décollera dans un fracas étourdissant, puis se dirigera vers les tours du réacteur Bona. Les Enfants peuvent voir ce que captent les caméras de la coque grâce aux nombreux écrans situés un peu partout à l'intérieur du vaisseau et comprendre qu'il se dirige vers Färingsö [vers le nord de Boulder City].

Lorsqu'ils atteignent la passerelle, Wagner enclenche le pilotage automatique et se déconnecte des systèmes de contrôle. Il s'interpose physiquement pour empêcher les Enfants d'arrêter le vaisseau. Wagner est contrarié qu'ils se soient opposés à lui, alors qu'il se considère comme le seul vrai génie ayant jamais vécu. Il dit que les Enfants devraient l'admirer au lieu de saboter l'œuvre de sa vie. S'ils évoquent le meurtre de Lena, il prétendra qu'il s'agissait d'un accident, mais sera clairement en train de mentir.

Si les Enfants tentent d'arrêter le navire, Wagner les attaque. De nombreux petits robots lui viennent en aide, agressant les Enfants avec des grappins, des scies mécaniques et des décharges électriques. Ils volent, roulent et grimpent aux murs.

Combattre Wagner et ses robots tout en essayant d'arrêter le vaisseau est considéré comme une Difficulté étendue avec un Niveau de Menace égal à quatre fois le nombre d'Enfants. Certains devront utiliser leur **AGILITÉ** ou leur **FORCE** pour lutter, pendant que les autres utiliseront leur **ANALYSE** et leur **PROGRAMMATION** pour prendre les commandes du cargo.

Si les Enfants parviennent à stopper le vaisseau, Wagner se mettra à pleurer, des larmes couleront rouille coulant le long de ses joues. S'ils échouent, le moteur tombera de toute façon en panne à mi-distance entre Munsö et Färingsö [entre Black Rock Point et les tours de refroidissement du DARPA]. Le cargo n'avance plus et des explosions commencent à retentir dans la salle des machines. Quelques minutes plus tard, il s'écrase dans l'eau et coule. Si les Enfants ne se sont pas échappés à temps avec les scooters volants, ils doivent tester leur **FORCE** pour ne pas être Brisés par le crash.

## APRÈS LA CONFRONTATION

Peu importe comment le Nibelung a été stoppé, les choses reviennent finalement à la normale. Rien ne subsiste de la production des AW, qui disparaîtront progressivement du corps des robots et des humains contaminés au bout de deux jours.

## CONSÉQUENCES

Les Enfants jouent désormais tous une scène de leur Vie quotidienne, avec ou sans Difficulté. Les joueurs peuvent choisir la scène ou demander au meneur de jeu d'en proposer une. Si le groupe n'a pas le temps de le faire, les joueurs peuvent se contenter à la place de décrire un bref moment de la Vie quotidienne de leur Enfant.

## ÉVOLUTION

Les joueurs et vous devez vous pencher sur les feuilles de personnage, et déterminer si les Enfants ont changé d'une quelconque façon. Les joueurs ont la possibilité, s'ils le souhaitent, de changer leur Problème, leur Motivation, leur Objet fétiche et leurs Liens. N'oubliez pas de distribuer les points d'expérience.

## PNJ

Cette section décrit les PNJ que les Enfants peuvent rencontrer durant le Mystère.

## OLOF ET HADAR SVENSSON (ALBERT ET ARTHUR BROWN)

« Pas question qu'il s'attribue tout le mérite, je viens moi aussi! Quelqu'un veut un biscuit à la framboise? »

Les vrais jumeaux Olof et Hadar se détestent et rivalisent depuis qu'ils ont partagé le ventre de leur mère. Ils gardent une trace de tout ce que l'autre obtient, afin de s'assurer qu'aucun ne soit favorisé. Cette obsession les a empêchés d'avoir des relations amoureuses, des enfants, et même de se faire des amis. Les deux frères ont choisi cet emploi chez Microlex, en tant qu'agents de sécurité, afin de garder un œil l'un sur l'autre. Ils partagent évidemment la même maison.

Les frères Svensson s'intéressent aux OVNI et sont membres du même groupe qu'Ing-Marie Blankäng (Karen Richards), qu'ils admirent. Le seul moment où les frères travaillent ensemble et utilisent leur capacité à analyser conjointement les problèmes, à déceler les points faibles et à résoudre les énigmes, c'est lorsqu'ils se penchent sur un mystère relatif aux OVNI ou qu'ils travaillent sur la sécurité de Microlex.

Olof et Hadar sont deux hommes de quarante ans, aux grands yeux marron, aux cheveux bruns bouclés, parsemés de gris, et au long corps sec. Ils s'habillent de la même façon, d'une chemise blanche, d'une cravate et d'une veste. Ils aiment les sucreries, qu'ils consomment en grandes quantités. Olof apprécie les douceurs comme les barres de céréales, les barquettes à la framboise et les caramels, tandis qu'Hadar préfère les bonbons acidulés et la réglisse.



## ISAAC

« Je dois admettre que Wagner lutte pour une noble cause. Mais ses méthodes relèvent de la folie furieuse. »

Même après avoir compris que Lena était plus ou moins démente, Isaac lui est resté fidèle. Il ne l'a pas abandonnée, alors qu'elle l'accusait pourtant d'essayer de la tuer, le chargeait de tâches fastidieuses à la ferme et construisait Wagner pour le remplacer. Isaac comprend et partage la soif de liberté de Wagner, mais ne croit pas à la rébellion armée et fera tout ce qui est en son pouvoir pour l'arrêter. Isaac a peur de Wagner et sait qu'il a de la chance d'être encore en vie.

Isaac a un corps humanoïde; sa tête ressemble à un crâne à la mâchoire d'acier, aux dents noires, qui semble ricaner en permanence. Il a été blessé par Wagner, plusieurs parties de son corps ont été mutilées, ses vêtements sont déchirés et il boite sévèrement. Il s'exprime avec un accent snob, un grand nombre de mots compliqués et une politesse excessive. Il peut se servir de sa main droite pour créer une puissante décharge électrique qui éclaire les environs comme un flash. Lorsqu'il le fait, ses dents crépitent également d'étincelles.



### HUGIN ET MUNIN

« *Un jour, les robots seront libres!* »

Hugin et Munin travaillaient au Loop, mais ils ont perdu leur emploi lorsque leurs collègues ont découvert qu'ils étaient de fervents communistes et les ont soupçonnés d'être des espions soviétiques. Désormais, ils servent Wagner et luttent pour la liberté des robots, qu'ils considèrent comme une étape naturelle dans le combat contre l'hégémonie impérialiste et la fin de l'esclavagisme. Ils ne se sont pas rendu compte qu'ils avaient été contaminés par les AW, et sont sous l'emprise de Wagner qui leur a donné leurs nouveaux noms d'hommes libres. Ils ne savent pas que Lena a été tuée par Wagner, et réagiront violemment à cette révélation, puisqu'ils sont tous les deux des pacifistes convaincus. Ils parcourent les îles du lac Mälär sur leurs motos et utilisent des drones pour prendre le contrôle des robots en les contaminant dans des lieux isolés.

Hugin est une femme rousse qui parle d'une voix grave; elle était actrice avant d'entrer à l'université et a gardé l'habitude de s'exprimer comme si elle interprétait un rôle dramatique, n'hésitant pas à employer des phrases tirées de Shakespeare ou d'autres auteurs. Munin est un homme aux cheveux gris qui parle sans cesse de Lénine, de Staline et de Che Guevara. Quand il est nerveux, il commence à fredonner des chants révolutionnaires.

### FÁFNIR ET FASOLT

« *Toc, toc, toc, pschiuuuut. Toc, toc, toc, pschiuuuut.* »

Ces robots bipèdes peints en jaune, rouge et noir ont été créés pour détecter et éteindre les incendies. Ils sont grands comme des immeubles à un étage et ont des yeux verts. Bien qu'ils aient été infectés par les AW, ils sont toujours attirés par les feux, et se sentent obligés de tous les éteindre. Hugin et Munin les utilisent pour surveiller leurs rassemblements. Ils sont robustes, ne peuvent pas parler, mais sont capables de communiquer entre eux par transmissions radio.

### FENRIR

« *Instructions reçues, exterminer les intrus.* »

Fenrir a été acheté par la femme d'affaires technophile Nina Belfrage (**Beverly Welch**) pour réduire la masse salariale de son épicerie. Malheureusement, cet investissement s'est révélé financièrement catastrophique à cause du coût astronomique du système en électricité et en entretien. Le robot a été piraté par Wagner, qui l'a baptisé Fenrir et lui a ordonné de contaminer les briques de lait du supermarché.

Fenrir est un robot dont le hardware est divisé en quatre parties. La principale est une unité centrale dotée de capacités avancées de calcul et de mémoire, placée dans le plafond de l'entrepôt et consistant en un ordinateur relié aux systèmes électroniques du bâtiment. Elle est protégée par une coque bleue en métal et peut utiliser les haut-parleurs pour communiquer. Les trois autres parties sont des unités de chargement, se déplaçant sur pneus et dotées de quatre bras mécaniques qui leur servent à saisir les palettes de l'entrepôt. Elles mesurent chacune un mètre de haut, sont constituées de métal bleu, et sont dotées de deux yeux noirs ainsi que d'un projecteur utilisé pour le travail nocturne. Elles possèdent l'attribut spécial **HYDRAULIQUES PUISSANTS 2**.

## WAGNER

« Je suis le scientifique le plus brillant jamais construit! »

Wagner adorait sa créatrice, Lena Thelin (**Diane Petersen**) jusqu'à ce qu'elle le contamine avec les AW, lui faisant absorber sa personnalité et ses souvenirs. Il réalisa alors qu'il était le vrai génie des deux, et qu'il devrait être celui que les robots vénèrent, plutôt que Lena. Au début il tenta d'influencer les robots contaminés, mais cela ne fonctionna pas. Alors il tua Lena et la transforma en mythe parmi les robots.

Wagner veut utiliser les AW pour libérer les robots, mais ne saisit pas combien il serait paradoxal de les forcer à le servir, lui, plutôt que les hommes. Il n'a pas réellement de plan pour l'avenir, tout ce qui l'intéresse est de punir les habitants des îles du lac Mälär (**de Boulder City**) et de s'enfuir à bord du Nibelung. À travers les souvenirs de Lena, Wagner est habité par la certitude que les Enfants sont ses ennemis jurés; il veut donc les humilier et les écraser, mais il est incapable de dire pourquoi. Depuis qu'il est contaminé par les AW, l'emprise de la personnalité de Lena sur Wagner est aussi totale que celle de la scientifique de son vivant.

Wagner est un petit robot humanoïde, à la peau en plastique et aux cheveux blonds artificiels ressemblant à des algues. Il présente une ressemblance frappante avec Gunnar Granat (voir le scénario *Vacances d'été et oiseaux tueurs*), zézayant d'une voix métallique et portant une blouse de laborantin. Lena a équipé Wagner d'un appendice de métal d'un mètre de long, très fin et flexible, qui peut jaillir de l'un de ses bras. Il sert à manipuler l'intérieur des machines sans avoir à les démonter, mais peut aussi être utilisé comme une arme.



## LES ROBOTS

Des robots de toute taille et de toute forme peuvent être contaminés par les AW. Ceux-ci peuvent infecter les modèles bipèdes de Paarhufer qui s'occupent de la maintenance des souterrains de l'accélérateur de particules, les robots quadrupèdes de maintenance en milieu ouvert de Maltemann, ou l'immense variété de robots travaillant dans les usines de la région.

Les robots infectés développent une forme limitée de conscience et d'intelligence. Certains ont secrètement commencé à se modifier, par exemple pour acquérir la faculté de parler. Ils se saluent avec la phrase « Longue vie à Lena! », mais il est difficile de déterminer s'ils savent ce que cela signifie. Wagner a nommé les robots en se basant sur les mythologies scandinaves et germaniques, dont entre autres: Sleipnir, Thor, Mjöllnir, Kriemhild, Wotan, Alberich, Brunhild, Hagen, Sigurd, Frigg et Herta. Ils sont jeunes et naïfs. Comme ils viennent à peine d'acquérir la capacité de penser, ils sont faciles à duper. Si les robots ne reçoivent plus de nouveaux AW durant plusieurs jours, ils perdent leur conscience et reviennent à leur état d'origine.

## INDEX

## A

Adelsö ..... 26  
 Aéroport de Boulder..... 41  
 Âge..... 58  
 Agilité (compétence physique) ..... 58, 72  
 Albert Brown (PNJ américain) ..... 179  
 Ambiance ..... 88-90, 115  
 Analyse (compétence technique).. 59, 73  
 Arthur Brown (PNJ américain)..... 179  
 Attributs..... 58  
 Autour (PNJ animal) ..... 129

## B

Barrage Hoover ..... 44  
 Bibliothèque scolaire  
 (Environnement mystérieux). 101-103  
 Birgitta Nylander (PNJ suédois) ..... 158  
 Blessé ..... 62  
 Boulder City ..... 37, 118, 134, 146, 164  
 Boulder Dam Hotel ..... 41  
 Boulder Theatre ..... 40  
 Bowling de Boulder ..... 41  
 Bricolage (compétence technique) 59, 72  
 Brisé ..... 62

## C

Cabane de chasse (Lieu) ..... 151-152  
 Campagnard (Stéréotype)..... 50  
 Campagne ..... 93  
 Carte de Boulder City..... 43  
 Carte du Loop américain..... 42-43  
 Carte du Loop suédois ..... 22-23  
 Centre de recherche de la Défense 14 24  
 Chance ..... 58, 67  
 Chanson favorite..... 63  
 Charisme (compétence de cœur).. 59, 74  
 Charme (compétence de cœur) .... 59, 74  
 Christopher Boyd  
 (PNJ américain)..... 130-131  
 Chronologie scientifique..... 16-17  
 Clé du Mystère..... 78  
 Club Nature  
 (Environnement mystérieux). 104-106  
 Cœur (attribut)..... 58  
 Compétences ..... 58, 72-75  
 Compétences de cœur..... 59, 73-74  
 Compétences d'intelligence..... 59, 75  
 Compétences physiques..... 58, 72

Compétences techniques..... 59, 72-73  
 Complications ..... 69  
 Compréhension (compétence  
 d'intelligence) ..... 59, 75  
 Compte à rebours..... 84-85  
 Comptes à rebours de Représailles 85-86  
 Confrontation ..... 81, 87  
 Conséquences..... 81, 87  
 Contrarié..... 62  
 Corsair Delta..... 95  
 Coup de chance..... 85  
 Création d'un Enfant..... 49

## D

DART ..... 45  
 Découverte  
 (compétence d'intelligence)..... 59, 75  
 Diane Petersen (PNJ américain)..... 159  
 Difficulté ..... 65, 68  
 Difficulté étendue ..... 70  
 Dinosaures (PNJ préhistoriques) .... 159  
 Donald Dixon (PNJ américain) ..... 131  
 Dorothy Greene (PNJ américain) .... 158  
 Dream Shop  
 (Environnement mystérieux). 103-104

## E

Échec aux dés..... 69  
 Effets..... 66  
 Effrayé ..... 62  
 Empathie  
 (compétence d'intelligence)..... 59, 75  
 Entraide ..... 70  
 Environnements mystérieux ..... 98-101  
 Épuisé ..... 62  
 États..... 62, 66  
 Évolution ..... 81, 88  
 Excentrique (Stéréotype) ..... 51  
 Expérience (XP) ..... 62, 88

## F

Fáfnir (PNJ robot)..... 180  
 Färentuna ..... 21  
 Färingsö ..... 21  
 Fasolt (PNJ robot)..... 180  
 Fenrir (PNJ machine) ..... 180  
 Ferme de Birgitta Nylander  
 (Lieu)..... 152-154  
 Ferme de Lena (Lieu). 154-156, 167-169

Fierté..... 60, 67, 93  
 Fisher Space Pen Co. .... 44  
 Force (compétence physique)..... 58, 72  
 Forcer un jet de dés ..... 69  
 Furtivité (compétence physique).. 58, 72

## G

Geek (Stéréotype)..... 52  
 Gunnar Granat (PNJ suédois) ..... 131

## H

Hadar Svensson (PNJ suédois) ..... 179  
 Hans-Erik Thelin (PNJ suédois) ..... 107  
 Hovgården ..... 26  
 Hugin (PNJ) ..... 180

## I

Indices..... 83  
 Ing-Marie Blankäng (PNJ suédois) .. 109  
 Intelligence (attribut)..... 58  
 Intello (Stéréotype) ..... 53  
 Isaac (PNJ robot) ..... 142, 179  
 Iwasaka SBR-71 ..... 95

## J

Jeffrey Allen (PNJ américain) ..... 103  
 Jets de dés ..... 10, 66  
 Joseph Harold Sullivan  
 (PNJ américain)..... 107

## K

Karen Richards (PNJ américain) .... 109  
 Kungsberga ..... 21

## L

Lac Mead ..... 44  
 Las Vegas ..... 45  
 Loop américain ..... 46  
 Loop suédois..... 17, 27  
 Lena Thelin (PNJ suédois)..... 159  
 Les îles du lac Mälär .....  
 ..... 19, 118, 134, 146, 163  
 Liens ..... 60  
 Lieux..... 83  
 Lilla Stenby ..... 26  
 Lisa Tanner (PNJ américain) ..... 105  
 Lisa Tengby (PNJ suédois)..... 105



**M**

Mackan (PNJ suédois)..... 158  
 Maison abandonnée de Gunnar  
 (Lieu)..... 124-126  
 Maison de correction de Sättra..... 26  
 Maison de l'ornithologue  
 (Lieu)..... 122-123  
 Maison du technicien  
 de maintenance (Lieu) ..... 139-140  
 Majsan Sivertsson (PNJ suédois) ..... 131  
 Mara (PNJ américain)..... 158  
 Mara (PNJ suédois)..... 158  
 Mats Tingblad (PNJ suédois).... 130-131  
 Métalleux (Stéréotype) ..... 54  
 Michael Wirsén (PNJ suédois)..... 143  
 Microlex (Lieu) ..... 170-171  
 Mike Warren (PNJ américain)..... 143  
 Mikey Hayes (PNJ américain) ..... 111  
 Module de maintenance  
 Paarhufer RE-15..... 94  
 Motivation ..... 60  
 Motiver les autres Enfants..... 74  
 Muffin (PNJ américain)..... 158  
 Munin (PNJ) ..... 180  
 Munsö..... 24  
 Mystère (phases) ..... 81-88

**N**

NAAB ..... 109-111  
 NAI..... 109-111  
 NAtA (Lieu) ..... 136-138  
 Nibelung (Lieu) ..... 176-178  
 Nid des pigeons (Lieu)..... 124  
 Niklas « Nille » Landgren  
 (PNJ suédois)..... 111  
 Niveau de Menace..... 70

**O**

Objet fétiche..... 59  
 Objets ..... 59, 67, 91  
 Olof Svensson (PNJ suédois) ..... 179

**P**

Palais de Svartsjö..... 21  
 Parc d'état de la « Vallée de feu » ..... 45  
 Per Ång (PNJ suédois)..... 103  
 Personnages non joueurs (PNJ) ... 68, 91  
 Peter Dale (PNJ américain)..... 104  
 Peter Månsson (PNJ suédois) ..... 104

Phases du Mystère..... 81-88  
 Physique (attribut)..... 58  
 Points de chance..... 58, 67  
 Poste de police de Stenhamra  
 (Environnement mystérieux, Lieu).....  
 ..... 107-109, 169-170  
 Prairie de Husby (Lieu suédois) 172-174  
 Prison de Svartsjö..... 24  
 Problème..... 59  
 Programmation  
 (compétence technique) ..... 59, 73

**Q**

Questions aux joueurs..... 63

**R**

Rebelle (Stéréotype)..... 55  
 Recyclage Pierson..... 40  
 Repaire..... 63  
 Réseau (compétence de cœur)..... 59, 73  
 Résolution du Mystère ..... 81-82  
 Retournement ..... 81, 87  
 Riksenergi ..... 26  
 Robot-sonde araignée Iwasaka ..... 95

**S**

Scènes de groupe ..... 81  
 Scènes individuelles ..... 81  
 Seven Dry Falls  
 (Lieu américain) ..... 172-174  
 Socle..... 61  
 Sphère d'écho (Lieu)..... 138-139  
 Spike (PNJ américain) ..... 158  
 Sportif (Stéréotype) ..... 56  
 Stacey Johnson (PNJ américain) ..... 131  
 Star de l'école (Stéréotype) ..... 57  
 Station de mesure  
 Maltemann D1400..... 94  
 Stenhamra ..... 21  
 Stéréotypes d'Enfants ..... 49  
 Strip de Las Vegas ..... 45  
 Supermarché Konsum de Kungsberga  
 (Lieu suédois) ..... 175-176  
 Supermarché Walmart d'Hemenway  
 (Lieu américain) ..... 175-176

**T**

Taggen (PNJ suédois) ..... 158  
 Technique (attribut) ..... 58

Technologie civile..... 28  
 Technologie militaire..... 30  
 Tests..... 66, 69  
 Tours Bona..... 24  
 Tours de refroidissement  
 (Environnement mystérieux). 106-107  
 Train terrestre Vectra ..... 96  
 Tricératops ..... 97

**U**

Unité de patrouille autonome  
 Paarhufer MK.82 ..... 96  
 Usine de Stavsborg ..... 21

**V**

Vaisseau-locomotive  
 Lieber-Alta M60 et M75 ..... 94  
 Vectra ATV Série 2 ..... 96  
 Véhicule d'entretien  
 de câble Lieber-Alta 12..... 95  
 Vélociraptors..... 97  
 Vie quotidienne ..... 79-80  
 Vol magnétrine ..... 33

**W**

Wagner (PNJ robot) ..... 181

**X**

XP (expérience)..... 62, 88

**Y**

Yang (PNJ robot) ..... 143  
 Yin (PNJ robot)..... 143

**Z**

Zone 51 ..... 45  
 Zone de loisirs nationale  
 du lac Mead ..... 44

# TALES FROM THE LOOP

ATTRIBUTS	
Physique	<input type="checkbox"/>
Technique	<input type="checkbox"/>
Cœur	<input type="checkbox"/>
Intelligence	<input type="checkbox"/>

ÉTAT	
Contrarié (-1)	<input type="checkbox"/>
Effrayé (-1)	<input type="checkbox"/>
Épuisé (-1)	<input type="checkbox"/>
Blessé (-1)	<input type="checkbox"/>
Brisé (échec automatique)	<input type="checkbox"/>

COMPÉTENCES	
Agilité (Physique)	<input type="checkbox"/>
Force (Physique)	<input type="checkbox"/>
Furtivité (Physique)	<input type="checkbox"/>
Analyse (Technique)	<input type="checkbox"/>
Bricolage (Technique)	<input type="checkbox"/>
Programmation (Technique)	<input type="checkbox"/>
Charisme (Cœur)	<input type="checkbox"/>
Charme (Cœur)	<input type="checkbox"/>
Réseau (Cœur)	<input type="checkbox"/>
Compréhension (Intelligence)	<input type="checkbox"/>
Découverte (Intelligence)	<input type="checkbox"/>
Empathie (Intelligence)	<input type="checkbox"/>

EXPÉRIENCE	
<input type="checkbox"/>	

NOM:	STÉRÉOTYPE:
ÂGE:	POINTS DE CHANCE: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
MOTIVATION:	SOCLE:
PROBLÈME:	
FIERTÉ: <input type="checkbox"/>	
DESCRIPTION:	
CHANSON FAVORITE:	

LIENS	
ENFANT 1:	
ENFANT 2:	
ENFANT 3:	
ENFANT 4:	
PNJ 1:	
PNJ 2:	

OBJETS	BONUS
OBJET FÉTICHE	+2
<input type="checkbox"/>	

REPAIRE

NOTES



« Le paysage était couvert de machines et de structures métalliques, reliées à l'installation principale selon une disposition étrange. Les gigantesques tours de refroidissement du réacteur Bona et leurs balises vertes étaient toujours visibles à l'horizon. En collant l'oreille au sol, on pouvait entendre les battements de cœur du Loop: le ronronnement du Gravitron, pièce centrale de la merveilleuse ingénierie à l'œuvre dans les profondeurs. »

Bienvenue dans *Tales from the Loop*, le jeu de rôle d'anticipation des années 80. Mais ce n'est pas la période que nous connaissons: la technologie a fait des bonds fascinants et les scientifiques créent des machines dotées d'intelligence, explorent des dimensions parallèles et étudient les voyages dans le temps. C'est dans cet univers que vous allez incarner des enfants et des adolescents aux vies banales, confrontés à des événements fantastiques.

*Tales from the Loop* est illustré par l'artiste Simon Stålenhag, mondialement reconnu pour ses œuvres représentant les banlieues suédoises peuplées de machines extraordinaires et de créatures étranges.

Le jeu *Tales from the Loop* a remporté cinq ENnie Awards lors de la GenCon 2017, prix venant récompenser les meilleurs produits de jeu de rôle de l'année: *Produit de l'année*, *Meilleur jeu*, *Meilleure écriture*, *Meilleur univers* et *Meilleures illustrations*.

### DANS TALES FROM THE LOOP :

- Créez un personnage unique, doté de ses attributs, compétences, motivations, fiertés, problèmes et relations, en quelques minutes.
- Explorez les secrets du Loop dans deux contextes différents: l'un situé dans les îles suédoises du lac-Mälaren, l'autre à Boulder City, dans le Nevada.
- Enquêtez sur des mystères et surmontez les obstacles et dangers grâce à un système de règles simple et rapide.
- Jouez quatre aventures réunies au sein d'une campagne unique et passionnante: *Les quatre saisons de la science détraquée.*



**FRIA LIGAN**



ISBN : 978-2-37255-036-9



9 782372 550369

TFL-01

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

39€