



L'usine robot

lundi 4 septembre 2006, par [Magister Dévil'spleen...](#)

Bienvenue dans l'usine automatisée de l'avenir, qui s'installe aujourd'hui à la limite de la Grande Ville ! Grâce à cette merveilleuse invention, la fabrication d'objets entre dans une nouvelle ère de démente mécanisée.

Laissez les personnages se perdre dans cet énorme bâtiment de béton dépourvu de signes distinctifs. Vous pourrez leur donner la liberté de jouer des employés, des superviseurs, ou tout simplement d'innocents livreurs, ou peut importe ce qui vous passera par l'esprit. Une fois qu'ils sont à l'intérieur, l'enfer se déchaîne et les Pj commencent à s'amuser, mais évidemment uniquement s'ils arrivent à ne pas être mis K.O toutes les trentes secondes.

La porte de l'usine est une immense surface d'acier, avec un bouton rouge sur l'un des bords. Lorsqu'on appuie sur le bouton, une voix jaillit d'un haut parleur dissimulé. Elle demande le code d'identification du personnage. A vous de voir si c'est un obstacle sérieux ou si n'importe quel baratin suffit à la tromper. Une fois que les Pj l'ont dupée/satisfaite/découpée au chalumeau, elle glisse dans le plafond, tel un store vénitien.

Derrière la porte se trouve une immense chaîne de montage. La pièce est pleine de machines gigantesques, couvertes de manettes, de leviers, de boutons, de voyants, de cadrans et de tableaux de commande. Des tapis roulants les relient. Ils zigzaguent dans toute la salle. On peut voir un peu partout des piles de caisses, de tonneaux et de boîtes de toutes les tailles et de toutes les formes. Des ouvriers-robots montés sur une seule roue foncent dans tous les sens, chargés d'outils divers (chalumeaux, marteaux-piqueurs, postolets à huile, clés à molettes... tout ce que bon vous semble, et de toute manière considérez que tout ce bazar fait

1D de dommage).

Les tapis roulants transportent des gadgets d'une machine à l'autre à une vitesse incroyable. Les personnages qui tombent ou qui sont poussés sur un tapis ont droit à un Jet d'Esquiver avant d'être happés par une machine. Si quelqu'un rate son jet d'Esquiver, il se retrouve dans la machine (que Dieu Chaplin le protège !). Les engrenages grincent, la machine tremble, fume et vibre, des sirènes retentissent, un panneau "REFUSE" s'allume sur un des côtés de l'appareil... Un orifice s'ouvre sur l'une de ses faces et le personnage sort par là, proprement emballé dans un paquet-cadeau avec un joli ruban ACME... ou coupé en lamelles... ou roulé comme un vieux tapis... ou réduit en pièces détachées soigneusement étiquetées, avec la notice en suédois, japonais, serbo-croate et esquimau en prime (Il va falloir le remonter. Jets de Lire, quelqu'un ?). A vous de décider de ce qui lui arrive. Techniquement parlant il n'a subi qu'un dé de dommages.

Si les personnages ne s'empressent pas de se pousser les uns les autres sur les tapis roulants, aidez-les un peu. Dénormes griffes métalliques pendent du plafond. Elles se déplacent sur des rails. Ces mains robot sont censées déplacer les caisses. Mais, bien entendu, elles ne demandent pas mieux que d'attraper un Pj à la place, soi-disant "par erreur". Une griffe qui empoigne un personnage commence un combat (comp. Combat 10). Les personnages qui manquent leurs jets de Combat et d'Esquive sont pris. Chaque griffe a 6 points de vie et ne revient pas si on la met K.O

Parmi les caisses et les boîtes se trouvent plusieurs gros bidons marqués "PRECIEUX, NE PAS CASSER !" Ils sont incroyablement fragiles, et contiennent des milliers de balles rebondissantes. Lorsqu'elles



auront été libérées, tout le monde (personnages, et robots) devra faire un jet de Zip pour ne pas se casser la figure.

Vos joueurs voudront sans doute faire quelque chose à tous ces robots qui courent dans tous les sens. Bonne chance. Ils sont très occupés, pas très malins et pensent que les personnages sont des pièces d'équipements à mettre sur les tapis roulants. Ils ont 6 à toutes leurs caractéristiques (sauf 1 pour la Cerveille). Toutes leurs compétences sont au niveau 9 (sauf celles qui dépendent de la Cerveille, qui sont à 1). Ils ne parlent ni ne Baratinent, mais communiquent entre eux par "bips" aux inflexions variées, et en faisant clignoter leurs nez selon des codes précis. (A vous de décider si les Pj arriveront à comprendre ce qu'ils se racontent).

Et que fabrique cette usine ? Des truc-bidulechoses, ou des chosemachin-chouettes, peu importe. Ce que vous voulez. Vous avez besoin d'un tank robot ? C'est une usine de tanks. Il vous faut un camion plein d'extincteurs ? Il est là. Canots gonflables (et autres objets gonflables, si vous voulez), rouleaux compresseurs, gratte-dos électriques, dentifrice, paniers, pianos, lanceurs de tarte à la crème... l'esprit recule, pris de vertige devant l'étendue des possibilités qui s'offrent à vous. Si c'est idiot, c'est ici...

Et comment casser tout ça ? (c'est une question importante dans toutes les aventures de Toon.) Eh, bien, l'usine robot est vulnérable à l'eau et à tous les liquides, qui court-circuitent tous les robots et toutes les machines dans une réaction en chaîne

spectaculaire. Les explosifs, les ondes électromagnétiques et les radiations feront le même genre de gâchis - bombes atomiques, radars... Baratiner un pauvre robot peut causer une confusion qui s'étendra par radio à tous ses petits camarades. Il est très facile de mettre du sable dans les rouages, au propre ou au figuré. Et après il n'y a plus qu'à s'asseoir et à contempler le gâchis.

Vos joueurs comprendront instantanément que les choses commencent à se gâter lorsque des jets de vapeur jailliront de toutes les machines, que les robots commenceront à danser une sorte de rock acrobatique, que le sol et les murs se mettront à trembler et que des caisses et des barriques se détacheront et commenceront à rouler à travers toute la pièce, poursuivant les Pj avec la malignité propre à ce genre d'objets. Les tapis roulants lancent leur chargement en l'air (sproïng !). Quant aux grifes, qui s'agitaient frénétiquement dans le vide, elles attrapent au vol les objets lancés par les tapis et commencent à bombarder les Pj avec. Résultat : une sorte de pluie de météorites, combinée avec l'explosion d'une chaudière, plus un raz-de-marée, un tremblement de terre et un soir de match de championnat au parc des Princes pour faire bonne mesure.

Le Grand Final le plus évident pour une aventure qui se déroule dans l'usine est la destruction de l'ensemble dans une seule explosion titanesque. A moins qu'il ne pousse au bâtiment d'énormes amibes mécaniques. Il se penche, faisant tomber les P, et s'éloigne dans le soleil couchant - sur fonde musique à la Lucky Luke, envoyer le mot "FIN" !!!