

## Tales from the Loop :

### Mystère : La Bibliothèque Scolaire

Ce scénario est développé sur base du Chapitre 07 du livre de base de *Tales From The Loop* et il reprend donc l'ébauche de mystère lié à la bibliothèque scolaire de Stenhamra. Il peut très bien s'insérer au sein d'une campagne ou être envisagé comme un court « one shot ». À titre d'exemple, je l'ai fait intervenir avec mes joueurs pendant la campagne des « **Quatre saisons de la science détraquée** » (qui est la campagne décrite dans le livre de base). L'aventure s'est déroulée en période scolaire, au début du mois d'Octobre, au moment où des adultes commençaient à disparaître en lien avec les événements du mystère « **Attraction Grandissante** ».

### Scène de la vie quotidienne :

Si besoin, installez quelques prémisses pour le scénario **Attraction Grandissante** = vous pouvez mettre en scène la présence d'adultes dans l'environnement des enfants qui risquent de disparaître prochainement.

### Présentation du mystère :

Lors d'une journée banale à l'école, les enfants sont chacun dans leur classe respective (ils peuvent éventuellement être réunis dans un même cours s'ils ont le même âge). Dehors le temps est gris et maussade. La pluie s'abat calmement sur les fenêtres. Peut-être que certains écoutent avec attention le professeur réciter sa leçon tandis que d'autres entendent les sons qui sortent de sa bouche mais sans chercher à en comprendre la signification et préfèrent rêver en regardant par la fenêtre. Le MJ demande aux joueurs à quels cours ils sont en train d'assister, si cette matière leur plait ou non et ils doivent décrire ce qu'ils sont en train de faire (exemple : j'écoute attentivement le professeur, je discute avec mon voisin, j'essaie de faire passer un mot à mon camarade à l'autre bout de la classe, etc ...). Un enfant occupé à dormir sur sa table pourrait éventuellement être interrogé par le professeur et devra par exemple aller résoudre un exercice au tableau en réussissant un test de **COMPREHENSION**. En cas d'échec, toute la classe se met à rire et à se moquer de l'enfant. Dans cette situation l'enfant peut éventuellement être affecté par l'état contrarié. Dans tous les cas, lors de cette scène l'un des enfants ou plusieurs d'entre eux verront deux doubles de Per (concierge et bibliothécaire de l'école) en même temps. Cela pourra être simplement par la fenêtre ou dans les couloirs si un enfant quitte la salle de cours pour une raison ou une autre.

Exemple d'introduction du mystère : *A travers la fenêtre de la salle de classe, tu vois passer le Péteur dans la cour de récréation. De manière assez étonnante, sans même avoir le temps de cligner des yeux, tu le revois passer exactement dans la même direction...*

## Résolution du mystère :

### La cour de récréation :

Dans la scène suivante, les enfants se retrouvent dans la cour de récréation et vont probablement se raconter ce qu'ils ont vu. La pluie s'est pour l'instant arrêtée de tomber. Dans la cour, ils peuvent entendre des rumeurs concernant un élève qui aurait été poursuivi la veille par un homme masqué dans les couloirs de l'école (**1<sup>ère</sup> étape du compte à rebours**). Il s'agit de *Gustav Svensson*, un jeune garçon de 12 ans, qui est plus généralement connu à l'école sous le surnom de *Bouboule* à cause de sa corpulence. Si les enfants le cherchent, il est assis seul sur un banc dans un coin isolé de la cour de récréation. Il porte une grande cape de pluie jaune. Il est en train d'écouter de la musique sur son Walkman et déguste des knäckebröd avec du beurre (crackers) emballés dans du papier d'aluminium. En s'approchant, les PJ remarquent qu'il est abordé par trois autres enfants. Ils reconnaissent celui qu'on appelle Tonio, la brute de l'école, véritable cauchemar pour eux et pour beaucoup de leurs camarades de classe. Il est accompagné de deux de ses « sbires » : Ingrid et Lars. Ils semblent vouloir lui chercher des ennuis. Soudainement Tonio donne un grand coup dans le goûter de Gustav qui s'en va virevolter sur le bitume humide de la cour. Ingrid et Lars éclatent d'un rire moqueur. Gustav se jette au sol pour ramasser ses crackers. Tonio en profite pour lui asséner un coup de pied dans le derrière, déséquilibrant totalement le jeune garçon dont le visage vient s'étaler sur le sol aux côtés de son walkman. Les rires des trois comparses éclatent de plus belle. Personne dans la cour à part les PJ ne semble remarquer la scène de harcèlement qui se déroule. Alors qu'il est allongé sur le sol, Gustav voit les PJ en pleine observation et le regard qu'il leur lance sonne comme un appel à l'aide. Les PJ peuvent l'aider de la manière de leur choix. Affronter Tonio par la force nécessite deux réussites car il possède la capacité spéciale **Bagarreur 2** (en cas d'échec au test de **FORCE**, un professeur vient mettre fin à l'altercation et les enfants ayant pris part à la bagarre se retrouvent dans le bureau du directeur qui les sanctionnera en plus de subir l'état blessé). S'ils ne tentent rien pour empêcher Tonio de le martyriser, Gustav refusera dans un premier temps de leur parler et il faudra réussir un test de **CHARME** pour apprendre ce qui lui est réellement arrivé dans les couloirs de l'école (si un enfant lui donne son goûter en réconfort, le test de **CHARME** pourra être effectué avec un bonus de + 2).

**Le témoignage de Gustav :** Gustav explique qu'il était en retenue avec Mr Karlsson (son professeur de mathématiques) jusqu'à 19 heures la veille. Alors qu'il quittait la salle de classe et qu'il parcourait les couloirs en direction de la sortie, il a entendu des pas derrière lui. Il a d'abord pensé qu'il s'agissait de Mr Karlsson. Surpris car il était censé être seul dans l'école, il s'est retourné et est tombé nez à nez avec un adulte portant un masque noir. Ce dernier, après être resté immobile pendant quelques secondes, s'est rué soudainement sur lui. Gustav explique n'avoir jamais couru aussi vite de sa vie. Il a presque manqué de tomber en descendant les marches des escaliers quatre par quatre pour regagner le rez de chaussé. Il est sorti du bâtiment sans se retourner, a enfourché son vélo et s'en est allé en pédalant le plus vite possible. L'homme portait une casquette rouge trouée. Gustav explique timidement qu'il pense que l'homme qui l'a poursuivi dans les couloirs n'est autre que le

Péteur. Il est effectivement fréquent d'entendre des rumeurs parmi les enfants sur Per Ang qui aurait assassiné des enfants qui se comportaient mal. Cependant aucun adulte ne l'a cru quand il a déclaré avoir été attaqué par Per. Gustav a une théorie : **il pense que le Péteur vit quelque part dans l'école, dans une pièce secrète.** Il n'a malheureusement aucune idée de la localisation mais il sait que le directeur a probablement un **plan détaillé de l'école quelque part dans son bureau.**

### **Le Bureau du Directeur :**

Deux choix s'offrent aux enfants s'ils décident d'essayer de récupérer les plans de l'école dans le bureau du directeur sous les indications de Gustav : ils peuvent tenter de s'infiltrer dans l'école de nuit ou ils peuvent tenter de trouver un stratagème pendant une journée d'école pour éloigner le directeur et s'infiltrer dans son bureau. Pour y accéder la nuit, il faudra trouver un moyen d'ouvrir la porte fermée à clé (**BRICOLAGE**). Le local est plutôt étroit. Le bureau en bois prend quasiment tout l'espace. Il paraît globalement bien rangé, il n'y a aucun document qui traîne. Sur le dessus, on trouve un commodore 64 (ordinateur) qui semble avoir été récemment installé, un pot à crayon, un cadre contenant une photographie représentant le directeur et sa femme le jour de leur mariage ainsi que des livres sur la programmation informatique (notamment sur l'antipiratage). Les murs sont tous cachés par de nombreux casiers contenant de nombreux papiers. Derrière le bureau, une fenêtre donne vers l'arrière de l'école.

Il y a deux manières de se procurer les plans : la première est de trouver les documents papiers qui sont enfermés dans un casier dont l'accès est bloqué par un cadenas à code paraissant très solide. La deuxième est d'accéder à la version informatique sur l'ordinateur du directeur. Les enfants peuvent affronter ces difficultés en résolvant une énigme ou en utilisant les compétences **BRICOLAGE** et **PROGRAMMATION** mais avec une difficulté accrue. Ouvrir le cadenas sans la combinaison fera l'objet d'une difficulté de **2** voire **3**. A la vue des livres disposés sur le bureau du proviseur et en réussissant un test **d'ANALYSE**, les enfants comprennent que le directeur a protégé son ordinateur contre le piratage et la difficulté du test de **PROGRAMMATION** pour contourner le mot de passe sera donc de **3**. Si les joueurs échouent à un test en tentant d'ouvrir le cadenas ou de pirater l'ordinateur, ils entendent le directeur qui revient vers son bureau et risquent d'être surpris dans leurs méfaits. Il faut suggérer aux joueurs que découvrir le mot de passe serait peut-être plus simple et moins risqué.

La **FORCE** combinée avec un outil appropriée (pince, etc...) peut éventuellement être utilisée pour rompre le cadenas mais cela sera impossible en journée (il est impossible de se balader avec un tel outil dans l'école de jour sans se faire remarquer et le bruit provoqué alerterait immédiatement un adulte ou le directeur lui-même). Si les enfants choisissent cette technique en s'infiltrant de nuit : soit il n'y a pas de conséquence immédiate mais la police viendra enquêter le lendemain sur cette effraction (les enfants pourront même éventuellement être interrogés), soit vous pouvez décider que le bruit du cadenas qui se

brise alerte le Péteur qui vit secrètement dans l'école. Dans ce deuxième cas de figure, le MJ peut jouer sur les sens, décrivant aux enfants qu'ils sentent une odeur étrange qui se fait de plus en plus forte. ... La silhouette de Per Ang, une clef à molette à la main, se dessine dans l'entrebâillure de la porte du bureau. Les enfants sont forcés de fuir.

Les indices pour ouvrir le cadenas et déverrouiller l'ordinateur sont situés au dos de la photo de mariage du directeur. Il y a une inscription : *Annika, 12 mai 1972*. Le code pour ouvrir le cadenas est **1205**, le mot de passe de l'ordinateur est **Annika1972**.

Un test de **DECOUVERTE** réussit ne permet pas de trouver les plans de l'école mais l'enfant remarque le casier fermé par un cadenas à code qui les contient. Le cadenas nécessite une combinaison à quatre chiffres. Le casier contient effectivement les plans de l'architecte ayant imaginé l'école. Il y a également de nombreux documents dont les enfants ne comprennent pas vraiment le contenu et une enveloppe destinée à une association caritative basée à Stockholm contenant 1000 SEK (couronnes suédoises, ce qui correspond à environ 100 euros). Si les enfants décident de voler l'enveloppe et/ou laissent des traces d'effraction, il y aura une enquête au sein de l'école afin de retrouver le coupable.

En examinant le plan et en réussissant un test de **COMPREHENSION**, les enfants tombent sur un élément qui leur saute directement aux yeux. L'école possède un **sous-sol qui semble avoir été condamné**. Il semblerait être la cachette parfaite pour quelqu'un qui voudrait vivre secrètement dans l'école. Il y a deux entrées : l'une à l'arrière du bâtiment principal, derrière l'une des salles de chimie (côté nord) et l'autre au bas de l'escalier menant à la bibliothèque.

### **La Bibliothèque :**

Après avoir parlé à Gustav, les joueurs peuvent éventuellement décider de simplement suivre le Péteur dans ses activités suspectes plutôt que de s'infiltrer dans le bureau du directeur. Il peut également s'agir d'un plan de secours en cas d'échec dans leur tentative d'infiltration. Les cours s'arrêtent en général aux alentours de 15h et la bibliothèque reste ouverte jusqu'à 18h30. Les enfants trouveront Per Ang à cet endroit. La bibliothèque scolaire de Stenhamra est assez spacieuse et occupe une grande partie du premier étage du bâtiment principal. Elle a la particularité de disposer d'une collection impressionnante d'ouvrages anciens attirant parfois même la visite d'adultes extérieurs à l'école. Avant sa disparition l'année précédente, la bibliothèque était tenue par la charmante Mona Eriksson. C'est le Péteur, qui était à l'époque simplement concierge de l'école, qui a repris sa place.

Quand les enfants entrent dans la bibliothèque, le Péteur est assis à son bureau derrière une rangée de plusieurs étagères et ils peuvent sentir directement cette odeur caractéristique de flatulence malgré les fenêtres ouvertes. Il a les yeux plongés dans un livre (un livre sur les peintres de la renaissance, si les joueurs sont curieux) mais ne manque pas de jeter régulièrement un regard suspicieux sur les quelques élèves assis sur les tables au fond de la salle. Quand les joueurs passent devant lui, ils les observent avec dégoût puis replonge immédiatement son nez dans son livre. Si les enfants observent le comportement du Péteur, celui-ci voyage de temps en temps entre son bureau et les étagères consacrées à la collection de livres anciens. Il semble s'intéresser particulièrement à des livres traitant de la

peinture et de l'art en général. Il consulte également certains ouvrages sur les cyborgs. Quelques élèves s'approchent timidement de son bureau pour effectuer un emprunt. Quand vient 18h30, il demande de sa voix atone à tous les enfants encore présents de déguerpir.

Logiquement il y a deux possibilités pour les joueurs : rester caché dans la bibliothèque pour continuer à espionner le Péteur ou sortir et se cacher dans la cage d'escalier en attendant qu'il en sorte pour pouvoir le suivre.

Lors de la fermeture de la bibliothèque, le Péteur inspectera toutes les allées entre les étagères afin de s'assurer qu'il ne reste aucun sale morveux à l'intérieur. Les joueurs devront tous réussir un test de **FURTIVITE** afin de ne pas être repérés. En cas d'échec, ils seront simplement éjectés par le Péteur mais ils auront encore une chance de le prendre en filature lorsque ce dernier sortira de la bibliothèque. En cas de réussite, ils pourront observer le Péteur effectuer du rangement dans certaines allées. Au bout d'une vingtaine de minute, Per quitte la bibliothèque mais ferme à clé derrière lui, laissant les enfants pris au piège à l'intérieur. Ils peuvent tenter différentes stratégies pour s'en sortir mais ils perdront la trace du Péteur. Un trousseau de clé peut être trouvé par un enfant qui fouille le bureau avec un test de **DECOUVERTE** réussi (avec une réussite bonus, un enfant peut trouver une photo représentant Mona et Per se tenant la main au bord du lac Malär). L'une de ces clés permet d'ouvrir la porte. Si vraiment les joueurs restent coincés et n'arrivent pas à se sortir de la situation, le Péteur peut avoir oublié quelque chose laissant ainsi aux enfants une chance de sortir.

Si les joueurs réussissent à prendre le concierge en filature, ils pourront le voir s'arrêter en bas de l'escalier menant à la bibliothèque. Il jette un regard autour de lui, s'assurant qu'il n'y a personne dans les environs puis soulève un morceau abimé du sol découvrant ainsi une trappe. Il disparaît via cette dernière, refermant le tout derrière lui. Les enfants peuvent décider de le suivre ou de reporter leur exploration à un moment où le Péteur ne sera pas présent dans le sous-sol. Aucun adulte ne les croit s'ils parlent de ce qu'ils ont vu.

### **Avancée du compte à rebours :**

Si les enfants décident de ne pas agir le jour-même de la présentation du mystère ou échouent dans leur enquête suite à leur conversation avec Gustav, le MJ fera avancer le compte à rebours. Le lendemain un enfant disparaît dans l'école, laissant derrière lui une tâche de sang. Il peut par exemple s'agir de Gustav. Voici en exemple une idée pour introduire ce nouvel évènement :

- Alors qu'un ou plusieurs enfants sont en plein cours, un élève PNJ demande à aller aux toilettes. N'étant toujours pas revenu après plusieurs minutes, le professeur demande à un des enfants d'aller voir si tout va bien. Les toilettes sont vides. Avec un test de **DECOUVERTE**, il est possible d'observer une petite tache de sang près des urinoirs. Si les joueurs sont bloqués dans l'enquête, ils peuvent découvrir une trace

de sang menant en bas des escaliers montant à la bibliothèque. Un test de **DECOUVERTE** permet de découvrir la trappe.

### Les Entrées du sous-sol :

Il y a donc deux entrées pour accéder au sous-sol condamné de l'école de Stenhamra : une trappe cachée sous le revêtement du sol en bas de l'escalier menant à la bibliothèque et l'autre à l'extérieur du bâtiment, derrière les salles de chimie. La première a déjà été décrite précédemment. La deuxième est visible directement et n'est pas dissimulée. Il s'agit également d'une trappe constituée de deux volets en bois mais dont l'accès est protégé par un cadenas à clé dont l'installation semble plutôt récente. Le seul indice pour découvrir cette entrée est contenu dans les plans de l'école cachés quelque part dans le bureau du directeur. Si les enfants sont coincés dans leur enquête, ils peuvent voir fouiner le Péteur assez régulièrement dans le coin par la fenêtre des classes de chimie. Le cadenas peut être ouvert par la **FORCE** avec un objet adéquat, par un test de **BRICOLAGE** ou avec l'une des clés du trousseau qu'ils ont éventuellement récupérés dans le bureau du Péteur à la Bibliothèque. Une fois les volets en bois ouverts, les enfants découvrent un escalier en pierre s'enfonçant dans les ténèbres. La trappe à l'intérieur de l'école débouche sur une petite échelle en métal descendant dans les profondeurs de l'école.

### La confrontation :

-L'arrivée :

Après avoir descendu les quelques marches d'escaliers ou l'échelle, les enfants débouchent dans un petit couloir étroit long de quelques mètres. Il y fait très sombre mais ils peuvent distinguer une lumière blanchâtre au bout de ce dernier. L'odeur de renfermé est à peine soutenable. Des cris de rongeurs retentissent autour des joueurs. Le passage est jonché de toiles d'araignées. Les enfants doivent tous tester leur **FURTIVITE** (si l'un des joueurs a décrit lors de la création de son personnage avoir peur des rats ou des araignées, la difficulté est de 2). On entend au loin un bruit de fer à souder.

**En cas d'échec**, leur présence est détectée par les cyborgs présents sur les lieux (si les enfants entrent dans le laboratoire en journée, l'un des exemplaires du Péteur est à la bibliothèque ou est entrain de parcourir l'école. Il y aura donc sur place le cyborg originel et deux copies de Per). Les cyborgs sont prêts à passer à l'attaque dès qu'ils verront quelqu'un s'approcher de la sortie du couloir. La confrontation sera dans ce cas une difficulté étendue nécessitant le triple de réussite par rapport au nombre d'enfant.

**En cas de réussite**, les enfants auront tout leur temps pour observer discrètement le laboratoire depuis le couloir sans être détectés. La menace sera deux fois supérieure au nombre de joueurs.

-Description du lieu :

Si les joueurs n'ont pas été **repérés** :

Chaque joueur fait un test de **DECOUVERTE**. Sa réussite détermine si les enfants détectent ou non la présence d'explosifs dans le sous-sol. Le couloir débouche donc sur une pièce qui semble avoir été aménagé en laboratoire. La lumière provient de lampes ressemblant à celles utilisées dans les salles d'opérations, ce qui donne au lieu une atmosphère assez angoissante et glauque. Une odeur nauséabonde dont les enfants n'arrivent pas encore à identifier l'origine émane de la pièce. On distingue sur le sol de grands sacs en plastique contenant des formes ressemblant étonnement à des humains (si des personnes ont disparus dans l'école pendant la partie, les enfants perçoivent des mouvements dans l'un de ces sacs). Le lieu est rempli de pièces détachées et d'ustensiles qui semblent avoir été dérobés en classe de chimie. Contre les murs, il semble également y avoir un certain nombre de congélateurs. Un adulte se tient devant un établi, il est entrain de souder plusieurs morceaux de métal entre eux. Même de dos, les enfants reconnaissent immédiatement Per Ang à sa carrure de petit homme trapu ainsi qu'à ses cheveux blancs qui dépassent légèrement de sa casquette rouge trouée. En plus de l'odeur que les enfants ne parviennent pas à identifier, l'odeur de gaz qui donne son surnom au Péteur est bel est bien présente. Deux autres adultes sont également présents et ressemblent à des copies parfaites de Per (trois copies si les enfants s'y rendent en soirée ou durant la nuit). L'un d'eux peut être aperçu entrain d'ajuster ses câbles, il ouvre sa combinaison de travail, soulève un morceau de sa peau dévoilant de vieux câbles de récupération : un test d'**ANALYSE** permet de comprendre qu'il s'agit d'un cyborg. Dans un coin du laboratoire, les enfants reconnaissent difficilement un autre double du Péteur à l'apparence monstrueuse. Contrairement aux autres qui ressemblent parfaitement à des humains, celui-ci a des nombreux câbles visibles mélangés à de la chair avec des entrailles pendantes. Il est assis sur une chaise, les yeux fermés. Il est relié à une machine qui ressemble à une pompe à essence mais de plus petite taille. Un test d'**ANALYSE** permet de comprendre qu'il est en train de se recharger. Les enfants peuvent récupérer des outils pouvant servir d'arme (bonus +1).

Si les joueurs ont été **repérés par les cyborgs** :

Ils vont tendre une embuscade aux enfants à la sortie du couloir. Un silence inquiétant s'est soudainement abattu sur les lieux. Le bruit de fer à souder s'est arrêté. Si un joueur le demande, il peut faire un test de **DECOUVERTE pour anticiper l'embuscade**. Le cyborg originel interrompt sa recharge pour prendre part au combat.

-Confrontation :

Pour surmonter la situation, les enfants peuvent neutraliser les cyborgs de différente manière. Les trois exemplaires de Per conçu par la copie originale peuvent être raisonnés en utilisant la compétence **CHARME**. Un test d'**EMPATHIE** effectué au préalable peut permettre aux enfants de comprendre que les doubles de Per cherchent à se libérer de l'emprise du cyborg originel. Un test d'**ANALYSE** peut également permettre de trouver un moyen de désactiver les cyborgs sans recourir au combat : ils ont généralement un processeur implanté à l'arrière de la nuque qui peut être retiré avec un test d'**AGILITE et qui est utilisé par le cyborg originel pour les contrôler** (si un autre joueur distrait le double du Péteur, le MJ peut accorder un bonus au lancer). Enfin les copies peuvent être vaincues par

la **FORCE**. Si le cyborg originel est en train de se recharger à la borne, il est possible de le neutraliser en utilisant la compétence **BRICOLAGE** ou **PROGRAMMATION** en réussissant au préalable un test d'**ANALYSE**. Les enfants peuvent également désamorcer les explosifs qui ont été posés en utilisant la compétence **BRICOLAGE**.

En cas d'échec total (total de 6 inférieur à la moitié du niveau de menace) : sentant que tous ces travaux sont menacés, le double monstrueux de Per Ang déclenche les explosifs. Chaque enfant doit faire un test de **FORCE**. En cas d'échec, ils subissent l'état brisé et perdent connaissance. En cas de réussite, ils subissent uniquement l'état blessé. Ceux qui ne sont pas brisés peuvent tenter d'extirper leurs amis des décombres. Les enfants seront récupérés par les pompiers et se réveilleront quelques jours plus tard à l'hôpital. Si la scène de confrontation se déroulait en journée, il y aura plusieurs morts et blessés graves parmi les élèves. Dans les journaux, on déclarera que l'explosion a été déclenchée par une fuite de gaz. Si une personne avait été kidnappé par le Péteur, elle est malheureusement décédée dans les décombres.

En cas d'un total insuffisant mais supérieur à la moitié de la Menace, après avoir subi des états pour égaliser le niveau de Menace : les enfants réussissent à mettre en déroute les cyborgs et leur plan mais la copie originale s'enfuit sans que les enfants ne puissent le rattraper. Peut-être que ce dernier cherchera à se venger plus tard...

Réussite :

Les enfants mettent fin définitivement aux agissements du cyborg. Ils sont libres de fouiller le laboratoire à la recherche d'une possible explication.

Si un enfant avait été kidnappé, il est retrouvé sain et sauf, bâillonné dans l'un des sacs en plastique. Dans les congélateurs il y a des morceaux de cadavres humains (des jambes, des organes, etc...). Dans la majorité des sacs, les enfants retrouvent des corps inanimés que le Péteur n'a à priori pas eu le temps de découper. Ils comprennent que le cyborg à l'apparence monstrueuse était dans la quête de la création d'un cyborg parfait à partir de matériaux humains. Pour comprendre ce qu'il s'est véritablement passé, les enfants doivent réussir un test de **DECOUVERTE**. En cas de réussite, ils retrouvent sur un établi ce qui semble être une page de journal datant d'il y a un an. Le morceau de papier est froissé et couvert de tâches de sang séché. Les entrées sont signées des initiales M.E et P.A.

THE END

**PNJ :**

- Gustav « Bouboule » Svensson

Gustav est un garçon de 13 ans très solitaire, qui n'a quasiment aucun ami. Tout le monde à l'école l'appelle Bouboule et il est malheureusement l'une des victimes préférées de la brute de l'école (Tonio). Il est effectivement assez enrobé. On peut régulièrement le voir avec un casque sur les oreilles relié à son walkman. Ses longs cheveux bruns viennent souvent dissimuler ses yeux. Si on prend le temps de le connaître, Gustav est un enfant

très sympathique. Il est dyslexique et a beaucoup de difficultés en classe.

Malheureusement certains de ses professeurs ne se montrent pas très patients avec lui et il n'est pas rare de le voir rester en retenue après les cours.

- Tonio et sa bande

Tonio est un jeune garçon de 15 ans, plutôt grand et costaud pour son âge. Il fait partie d'une équipe de football locale. Il est toujours coiffé d'une casquette à l'effigie de son club. Il porte la plupart du temps un maillot de football de couleur blanche affichant dans son dos le numéro dix. Le haut dénote avec un jean bleu troué. Il est doté de la caractéristique **Bagarreur 2**. Ingrid, la petite amie de Tonio, âgée également de 15 ans, est une jeune fille aux cheveux blonds noués en queue de cheval. Elle mâche en permanence des chewing gums de façon bruyante (elle est secrètement surnommée la ruminante par les autres enfants). Elle s'habille de la même façon que Tonio. Lars est un garçon lambda qui lèche en permanence les bottes de Tonio moins par conviction et admiration que par volonté de ne pas être son ennemi. Il porte des lunettes rondes et arbore le même style vestimentaire que ses deux compagnons.

- Le Directeur de l'école

Le directeur de l'école de Stenhamra, **Mr Lindberg**, est un homme d'une quarantaine d'années qui se prend très au sérieux et qui ne plaisante jamais. Son regard et son visage sont toujours très sévères. Il se tient toujours très droit ce qui lui donne une allure plutôt stricte. Il est vêtu d'un costume noir très chic qui recouvre une chemise blanche. Il porte une cravate de couleur noire également. Il n'est pas spécialement méchant et apprécie globalement les enfants mais il est tout de même craint des élèves qui réfléchissent généralement à deux fois avant de faire une bêtise qui pourrait les mener dans son bureau.

- Per Ang = livre de base Tales From The Loop

## *Journal de Conception*

*Par M.E. et P.A*

*18 Novembre 1982*

*Avec les fonds rapportés par la bibliothèque, mon amour et moi allons bientôt pouvoir enfin réaliser notre rêve. Les travaux sont en bonne voie et nous pourrons commencer l'aventure d'ici quelques mois.*

*6 Février 1983*

*Après plusieurs années à lire avec passion des livres sur le sujet, ce n'est pas sans émotion que nous commençons enfin la conception de notre cyborg.*

*12 Mars 1983*

*Se procurer des tissus d'origine animale n'a pas été une mince affaire mais il commence maintenant à prendre forme. J'espère que nous réussirons à lui donner l'apparence humaine que nous souhaitions au départ.*

*15 Mars 1983*

*Le résultat n'est pas exactement ce à quoi nous nous attendions au départ. Malheureusement nous sommes limités par le matériel dont nous disposons. Je dois admettre que son apparence est plutôt hideuse. Mais nous sommes presque au bout de l'aventure ! Encore quelques paramétrages et nous pourrons enfin donner vie à notre création.*

*29 Mars 1983*

*J'avoue être assez effrayé par ce à quoi nous avons donné vie. Nous avons probablement dû faire une erreur dans nos réglages. Il est doté d'une intelligence supérieure mais de trop peu d'empathie. Je ressens de la haine dans ses yeux lorsqu'il nous regarde.*