



# **Au cœur des rouages**

par

**Jerry FRANCHET**

# PRÉFACE

*Au cœur des rouages* n'est pas un livre comme les autres. Il s'agit d'une aventure dans un monde peuplé d'êtres métalliques dont vous incarnez le personnage principal. Pour cela, il vous suffit de vous équiper d'un crayon, d'une gomme et de la Feuille d'aventure que vous trouverez à la page suivante. Vous devrez faire des choix et tracer votre chemin parmi les paragraphes numérotés. Pour faciliter votre lecture, les numéros des paragraphes sont également indiqués en code binaire.

Au cours de votre aventure, il vous sera souvent demandé de prendre des notes sur votre Feuille d'Aventure ou de les effacer. Voici des explications plus approfondies sur les rubriques de cette feuille et votre matériel de départ :

## **Les points d'obéissance**

Tout robot se doit d'être fidèle à sa programmation et d'exécuter les diverses tâches qui lui sont confiées. Si vous respectez les protocoles, vous obtiendrez des points bien mérités. Vous commencez avec 0 point d'obéissance.

## **Les pièces détachées**

Chaque robot reçoit régulièrement ces pièces à utiliser en cas d'urgence. Évitez de vous en servir de monnaie d'échange si des robots douteux vous le proposent. Vous commencez avec 0 pièce détachée.

## **Les badges**

Les badges sont des éléments essentiels du système d'organisation mis en place par les robots surveillants. Ils vous évitent de retourner inutilement à des endroits où vous n'avez plus rien à faire. Les badges se différencient par leur couleur. Il en existe trois (rouge, vert et bleu) et vous ne devriez normalement pas posséder plusieurs badges de la même couleur. Vous commencez l'aventure sans aucun badge.

## **Les objets**

Les possessions personnelles ne sont pas interdites par le règlement, mais en tant que robot obéissant vous n'avez rien à faire de ces choses-là. Aussi, vous commencerez votre aventure sans aucun objet.

## **Les émotions**

Les robots sont incapables de comprendre le concept des émotions, encore moins de les ressentir. Cette rubrique ne devrait même pas exister sur votre Feuille d'aventure.

Maintenant que votre Feuille d'aventure est vierge, vous pouvez commencer votre lecture par l'introduction.

# Feuille d'aventure

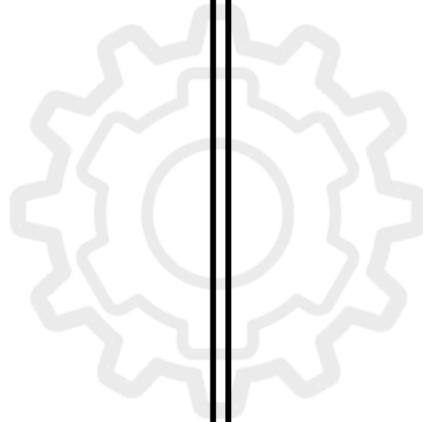
Pièces détachées

Points d'obéissance

Badges

Objets

Émotions



# INTRODUCTION

Cette histoire se déroule dans une ville aux bâtiments gris, aux nombreuses passerelles métalliques et aux immenses machines en constante activité. Dans ce monde, les seuls êtres qui vivent et pensent sont les robots. Il en existe de toutes sortes et en très grand nombre, qui circulent et s'affairent dans tous les recoins de la cité.

Vous êtes un robot travailleur, le type le plus commun. C'est-à-dire que votre existence se définit par vos tâches quotidiennes, aussi nombreuses que variées. Comme tous les robots travailleurs, vous êtes polyvalent, c'est pourquoi on vous confie tous les travaux que les robots plus importants que vous n'ont pas le temps d'accomplir. Vous êtes satisfait de votre condition car vous vous percevez comme un rouage essentiel au fonctionnement de la ville, tout du moins dans les rares moments où vous prenez le temps de réfléchir à votre existence.

Votre corps a été conçu selon des plans millimétrés par une chaîne d'assemblage de qualité. Vous avez une tête parfaitement cubique munie d'un système de vision basique et fixée directement sur votre coffre central, une boîte cylindrique verticale. De chaque côté de ce dernier sont installés des bras articulés de petite taille qui se terminent par des mains en forme de pinces à trois doigts. Pour finir vous êtes équipé de chenilles mécaniques tout-terrain inclinables, parfaites pour vous rendre sur votre lieu de travail en toute sécurité.

Un jour, alors que vous rentrez en compagnie des autres robots travailleurs pour vous mettre en veille, vous entendez un bruit métallique sourd non loin de vous. Vous quittez vos collègues pour aller inspecter les lieux. Rapidement, vous trouvez la source du bruit. Une grille métallique se trouve sur le sol, à côté d'une colonne d'un grand immeuble, dans un amas de roches. En examinant la grille, vous comprenez qu'elle devait servir de trappe pour un conduit et qu'un choc l'en aura délogée en la tordant. Pourtant, vous ne voyez aucun conduit autour de vous. Peut-être est-elle tombée de plus haut.

En levant le regard, vous avez tout juste le temps d'entendre un cri et de voir une masse informe tomber droit sur vous. Vous recevez cette masse de plein fouet sur votre corps qui se fracasse sous le choc.

Tous vos capteurs encore fonctionnels sont en alerte. Vous ne pouvez plus bouger, la moitié de votre tête a été enfoncée et votre coffre central s'est ouvert en deux, vous pouvez même apercevoir votre moteur interne. L'objet mou qui vous est tombé dessus est affalé sur vous, si bien qu'il vous empêche de tourner votre tête pour mieux l'observer. Vous constatez qu'il perd un liquide de couleur rougeâtre qui coule à l'intérieur de vos rouages et de votre moteur. Ce corps étrange émet un faible son, un battement doux et régulier qui diminue peu à peu.

Des robots nettoyeurs arrivent enfin, quelqu'un a dû vous repérer et les prévenir. La situation va pouvoir se résoudre et vous serez réparé. Rendez-vous au [1](#).

# 1

[000001]

Vous vous éveillez dans le Dortoir, à votre poste de recharge personnel. Vous êtes comme neuf. Votre corps a été réparé et entretenu pendant votre veille, comme durant chaque veille, et vos batteries sont pleines. En débranchant les câbles qui vous alimentent, vous observez autour de vous. Rien ne change jamais ici. Des centaines de postes de recharge identiques au vôtre s'étendent dans toutes les directions sous vos yeux, formant de grands couloirs alignés dans un tableau parfait. Même si vous ne pouvez les voir, des étages au-dessus et en dessous du vôtre reproduisent le même schéma pour abriter les milliers de robots travailleurs dont votre équipe fait partie. Tout autour de vous, les robots s'éveillent et se débranchent, puis rejoignent le couloir central en harmonie, les uns derrière les autres, dans une file parfaitement ordonnée.

Dans le poste de recharge à côté de vous, votre voisin et collègue est encore en veille. Son matricule est BX-1367. Il est issu de la même chaîne d'assemblage que vous, il est donc votre copie conforme. Cependant, un défaut de fabrication dans son horloge interne le fait s'éveiller chaque jour quelque temps après le départ de tout le monde et, même s'il se donne du mal pour compenser ce problème, beaucoup le considèrent comme un robot défaillant. En temps normal, vous auriez rejoint la file des travailleurs sans même vous soucier de lui, mais quelque chose a changé en vous. Quelque chose qui n'était pas là auparavant.

Dans le coffre central qui vous sert de torse, là, tout au fond de vous-même. Une pulsation. Un battement doux et régulier, qui persiste sans décroître.

Peut-être est-ce à cause de cette anomalie, mais en regardant autour de vous, vous ne pouvez vous empêcher de vous demander si ce lieu avait toujours été aussi coloré. Les derniers robots de votre équipe commencent à quitter le Dortoir, il est donc temps pour vous aussi de commencer votre journée. Mais peut-être qu'un responsable pourrait en savoir plus que vous sur cette anomalie qui vous affecte.

Si vous souhaitez trouver un responsable pour lui faire part de votre problème de battements internes, rendez-vous au [17](#).

Sinon vous sortez du bâtiment et rejoignez vos collègues au [29](#).

# 2

[000010]

Vous laissez votre équipe pour rejoindre le robot-mineur. Ce dernier se distingue facilement des autres par le casque rouge qu'il porte, un équipement normalement

inutile pour un robot de son gabarit. En vous approchant, vous remarquez une énorme pierre précieuse de couleur violette incrustée dans la roche devant lui. Il semble réjouit car cela fait des jours qu'il essaie d'extraire cette gemme du mur sans y parvenir et il aurait bien besoin d'aide. Selon lui, la pierre qui l'entoure est beaucoup trop dure pour être percée par une seule vrille de mineur et il faudrait les efforts conjoints de deux vrilles foreuses simultanément pour la détruire. Malheureusement, ce robot n'a été conçu qu'avec un seul bras de mineur et il ne voit pas comment résoudre ce problème.

Vous trouvez sa réflexion un peu simpliste, mais il est animé d'un enthousiasme qui fait plaisir à voir au milieu de tous ces robots procéduriers.

Si vous possédez un **bras de mineur**, vous pouvez proposer de l'en équiper au [30](#). Peut-être qu'un autre mineur pourrait simplement l'aider à extraire cette pierre précieuse. Si vous souhaitez interroger les robots mineurs des galeries voisines à ce sujet, rendez-vous au [16](#).

Enfin vous pouvez juger que les préoccupations de ce robot ne sont pas votre problème et retourner vers votre équipe pour finir votre journée de travail au [6](#).

### 3

[000011]

Vous parvenez tant bien que mal à retirer les jambes fondues du robot. Par chance, il s'agit d'un modèle standard et celles en votre possession devraient se brancher et se fixer parfaitement. Effectivement, en quelques minutes à peine vous parvenez à installer les **jambes articulées** et à les connecter (*retirez-les de votre feuille d'aventure*). Ce n'est pas aussi bien que le travail d'un système d'assemblage, mais c'est fonctionnel.

Ce robot est resté silencieux tout au long de la procédure et maintenant il vous dévisage fixement. Il ne comprend pas pourquoi vous lui êtes venu en aide. Lui qui est un robot défaillant. Vous n'êtes clairement pas un robot qui suit son programme, mais vous ne semblez pas être un défaillant non plus car, selon lui, même les défaillants ne s'aident pas entre eux.

Tournant son regard vers ses nouvelles jambes, il les teste en les étirant puis en se levant et, tandis qu'il se débranche du système d'alimentation, il vous raconte son histoire. Un robot défaillant, un ancien contrôleur du système d'acheminement, lui a proposé de travailler pour lui. Ce robot est le chef d'un petit groupe de rebelles et il voulait son aide pour voler des ressources en secret. Le robot admet avoir été tenté par l'offre, mais il s'est ressaisi à temps et a voulu dénoncer ce chef aux robots gardiens. Cela n'a pas plus au chef. Lui et son groupe de défaillants ont voulu l'éliminer en le jetant dans une cuve de métal en fusion.

Ce robot vous explique qu'il est parvenu à s'en sortir de justesse en ne perdant que ses jambes et qu'il est ensuite parvenu à ramper jusqu'ici. Si le chef des défailants apprend qu'il est toujours entier, il voudra à nouveau le faire fondre. C'est pour cette raison qu'il est resté caché aussi longtemps et, grâce à vous, il va maintenant pouvoir s'enfuir dans une autre partie de la ville.

Non, décidément il ne trouve pas que vous soyez un robot défailant et encore moins un simple automate travailleur sans libre-arbitre, il vous trouve quelque chose en plus. Une certaine chaleur. Même s'il a un peu de mal à s'exprimer, il vous raconte qu'autrefois des humains existaient. Des êtres comme vous, mais faits d'une matière plus douce que le métal et qui étaient tous capables de chaleur et de sentiments comme on en retrouve parfois chez certains robots défailants. On raconte même que ce sont ces êtres qui ont créé les premiers robots.

Il sait bien que cette histoire est connue comme étant une légende, mais lui y croît. Et vous lui rappelez les être vivants décrits dans cette légende. Pour vous remercier de votre acte charitable, il ouvre son coffre central et en sort un **lingot d'or** qu'il vous offre (*ajoutez-le à votre feuille d'aventure*). C'est ce lingot qu'il avait été chargé de voler. Selon lui, il aura maintenant plus d'utilité entre vos mains.

Vous regardez le robot s'éloigner en repensant aux histoires qu'il vient de vous conter. Après quelques minutes vous décidez qu'il est temps de partir et vous quittez la zone pour retourner à la Plateforme Centrale au [14](#).

## 4

[000100]

Le mineur au casque rouge est dépité en regardant ses deux bras abîmés et ses vrilles tordues, mais son moral remonte aussitôt lorsque vous lui montrez l'éclat de gemme qu'il est parvenu à extraire et il commence à vibrer de tout son corps. Il se calme peu de temps après et commence à vous raconter une histoire.

Il y aurait, au cœur de la ville, un grand bâtiment blanc dont les portes dorées sont scellées. Nul ne sait à quoi sert ce lieu ni n'est jamais parvenu à l'ouvrir, c'est un mystère complet. Pourtant ce robot a entendu des rumeurs. Il serait possible de forger une clef en or qui l'ouvrirait, et cette gemme violette en serait l'un des composants essentiels. Qui sait quels secrets se cachent à l'intérieur ? On raconte qu'il y aurait des trésors dignes d'un souverain, d'autres pensent qu'il s'agit là d'une épreuve.

À mesure que son histoire progresse vous sentez les battements s'accélérer à l'intérieur de vous. Cela a tout d'une histoire sortie du processeur usé d'un robot défailant. Jamais vous n'auriez cru que cela pourrait éveiller un quelconque intérêt en vous. Et pourtant, vous découvrez une nouvelle émotion : de l'**excitation** (*ajoutez-la à votre feuille d'aventure*).

Devant la passion accrue que vous montrez face à son discours, le robot mineur prend un instant de pause, puis vous tend l'éclat de la **gemme violette** (*que vous ajoutez également à votre feuille d'aventure*). Peu de robots prennent le temps d'écouter son histoire, encore moins s'y intéressent et aucun, jamais, ne lui est venu en aide. Vous méritez cette gemme. Il vous demande seulement, si un jour vous veniez à résoudre ce mystère, de venir à votre tour lui raconter la fin de cette histoire.

Le temps a passé vite tandis que vous parliez tous les deux et votre équipe est repartie depuis longtemps. C'est donc seul, mais la gemme en main et les pensées pleines, que vous quittez le Site d'Extraction en direction de la Plateforme Centrale au [37](#).

## 5

[000101]

Vous vous rapprochez du lieu de l'incident et vous reconnaissez une des victimes, il s'agit de BX-1367. Le pauvre robot a eu la moitié gauche du corps écrasée mais sa tête est intacte et il essaye de ramper avec son bras restant. Tous ses circuits internes ne sont pas perdus et votre inquiétude diminue un peu, il pourra sûrement être réparé.

Alors que vous vous accrochez à cette pensée, un des robots chargés de nettoyer la scène arrive et dévisse la tête de votre compagnon. Sans cérémonie, il le démantèle pièce par pièce et le sépare dans les différents chariots destinés à la décharge.

Une terreur innommable grandit en vous. Ce spectacle vous a laissé en état de choc, votre corps et vos pensées sont inondés d'un flot d'émotions contradictoires. Votre vue se trouble. En portant vos mains à votre tête, vous constatez que des gouttes d'huile perlent dans les coins de vos yeux. Tous vos capteurs indiquent un problème technique, mais vos battements internes semblent penser qu'il s'agit là d'une réaction tout à fait normale.

Lorsque vous reprenez vos esprits, vous constatez que les robots nettoyeurs continuent leur procédure sans âme alors que les pauvres victimes de l'accident tentent de fuir par tous les moyens. Vous devez faire quelque chose ! Vous attrapez un tube métallique qui traîne pour vous en servir de levier et faire basculer le premier nettoyeur à votre portée. Celui-ci est équipé de chenilles, il lui faudra donc un moment pour se relever. Bien ! Vous savez ce qu'il vous reste à faire.

Vous vous précipitez de robot en robot et les nettoyeurs se retrouvent renversés les uns après les autres. Remarquant vos actions, un contrôleur et un surveillant se précipitent sur vous pour vous arrêter. Vous parvenez tant bien que mal à les repousser à coups de bâton puis à grimper sur l'énorme rocher effondré. Depuis cette hauteur, vous avez une vision d'ensemble sur la scène. Tous les surveillants

des alentours se dirigent vers vous et les contrôleurs commencent à redresser les nettoyeurs que vous avez fait basculer. Vous ne voyez pas d'issue possible. De partout des travailleurs cessent leurs activités pour venir observer, alors qu'en dessous de vous les blessés vous regardent avec espoir.

Vous hurlez à la foule. À qui peut vous entendre. Ce monde est dépourvu de sens et de chaleur. Leurs vies sont bien plus importantes que celles des simples outils, bien plus que ce que l'on essaye de leur faire croire. Vous tentez de leur communiquer toutes ces émotions que vous ressentez. Vous leur décrivez comment vous voyez cette vie maintenant que quelque chose bat en vous et comment vous aimeriez partager cela avec eux. Et vous les incitez à la révolte. Une révolte contre cette condition de pion facilement disponible. Une révolte contre cette routine imposée. Une révolte contre ces superviseurs qui prétendent que le libre-arbitre est une anomalie.

Contre toute attente, votre discours obtient des résultats. Un certain nombre de robots "défaillants" vous écoutaient et vos paroles ont éveillé quelque chose en eux. Vous les voyez se jeter sur les surveillants et les contrôleurs pour les immobiliser et, sûrement portés par le mouvement de foule, plusieurs travailleurs les imitent. Bientôt c'est une véritable rébellion qui s'installe. Les surveillants sont submergés, beaucoup de contrôleurs quittent le Site d'Extraction en vitesse et les nettoyeurs ne savent plus quoi faire.

Vous avez réussi, vous avez pris le contrôle de la zone. Sous vos ordres, les volontaires aident les blessés et réunissent le plus de travailleurs possibles pour bloquer l'accès au Site d'Extraction. Selon vos estimations, il ne faudra pas longtemps avant que les autorités supérieures viennent pour rétablir la situation, vous devez donc vous préparer du mieux possible. Pour une fois, vous sentez que vous avez le pouvoir de changer les choses.

Vos estimations se révèlent vite exactes. Quelque temps plus tard, sur la passerelle d'entrée, apparaissent le Grand Organisateur et son armée de robots gardiens. Heureusement, vous l'aviez prévu et la ligne de blocage formée par les travailleurs devrait tenir bon assez longtemps pour pouvoir négocier. Cependant, il survient un événement que vous n'aviez pas anticipé. Une parole. Un simple ordre du Grand Organisateur. Et vous voyez tous les robots travailleurs se redresser, se mettre en rang, retourner à leur travail dans les galeries. Pas seulement ceux de la ligne de blocage, mais tous ceux que vous aviez pu rallier à votre cause, vous laissant seul aux côtés de la petite vingtaine de robots défaillants qui vous avez suivi au départ et ont pu résister à cet ordre.

En quelques secondes à peine, les gardiens vous maîtrisent tous et vous transportent vers une autre zone. C'est fini. Vous êtes impuissant et abattu. Selon les ordres du Grand Organisateur vous allez être démantelé puis reconstruit et reprogrammé de zéro. Votre seule consolation est de savoir que vous ne reverrez jamais ce monde si froid.

Vous venez d'atteindre une fin de cette histoire. La fin numéro 2. Notez le code binaire de ce paragraphe [000101] et reportez-le dans la [postface](#) du livre.

## 6

[000110]

Votre travail se déroule sans fait notable jusqu'à la fin de la période, à l'exception de l'arrivée tardive de BX-1367, votre voisin de veille. Comme à son habitude, celui-ci se fait réprimander par un robot surveillant avant de mettre les bouchées doubles dans son travail, quitte à se faire surchauffer.

Quelque temps après, le même surveillant vous donne le signal du départ. Il est l'heure pour vous tous de prendre le chemin d'autre quartier tandis qu'une seconde équipe viendra prendre la relève ici. Ces roulements s'effectuent en permanence afin d'optimiser le temps de veille et l'utilisation des batteries des travailleurs.

Vous suivez votre équipe sur la passerelle et retournez jusqu'à la Plateforme Centrale, au centre de la ville. Votre groupe ne s'y attarde pas et bifurque immédiatement sur une autre passerelle. Après de longues minutes à rouler en file ordonnée, vous atteignez l'Usine de Traitement.

Il s'agit d'un ensemble de bâtiments reliés les uns aux autres et qui fonctionnent en cohésion dans un but commun : épurer et travailler les matières premières récupérés dans la roche qui entoure la ville. Il y a d'abord la raffinerie, la plus grande des bâtisses, qui sert également de fonderie. Derrière elle se trouve la forge, un long bâtiment rectangulaire à l'accès plutôt restreint. Et enfin le centre d'acheminement, une sorte de tour de laquelle partent de nombreux tapis roulants et rails de transport. Dès votre arrivée, un robot surveillant vous remet un **badge rouge** (*ajoutez-le à votre feuille d'aventure*), puis vous êtes conduit à la raffinerie, le seul endroit que vous connaissez dans ce quartier de la ville.

La raffinerie est un endroit dangereux. Il y règne une chaleur intense en permanence et dans chaque recoin se trouvent des broyeurs, des pilons d'écrasement et des presses, normalement conçus pour concasser les minerais, mais qui se retrouvent souvent à écraser un robot malchanceux suite à un incident. De plus, une bonne moitié de cette grande usine sert de fonderie et les cuves de métal en fusion abondent de tous les côtés, prêtes à déverser un torrent destructeur au moindre faux-pas. Même BX-1367 évite de faire du zèle en ce lieu.

Alors que vous suivez votre équipe en direction de votre place dans la chaîne de travail, vous ne vous sentez pas à l'aise. La lumière émise par le métal en fusion paraît plus rougeoyante que jamais et la chaleur accélère vos battements internes au lieu de seulement être indiqué par votre capteur de température.

Si vous préférez ne pas prendre de risque, vous pouvez quitter cet endroit en laissant vos collègues, à condition de ne pas ressentir de **culpabilité** (*sur votre feuille d'aventure*). Dans ce cas rendez vous au [9](#).

Sinon, vous ignorez votre mauvais pressentiment et entamez votre période de travail au [15](#).

## 7

[000111]

La discrétion est de rigueur lorsque vous approchez de la forge. Bien que le lieu ne soit pas interdit d'accès, seuls les robots forgerons ont le droit d'y exercer. Les robots travailleurs comme vous sont bien entendu nécessaires pour le transport, le nettoyage ou la maintenance, mais votre équipe n'a jamais travaillé ici. Tout en vous plaquant contre un mur peu éclairé, vous observez autour de vous.

La forge est un grand bâtiment rectangulaire qui s'étire sur la longueur. En hauteur, des rails traversent la salle et les cuves accrochées dessus déversent leur métal en fusion dans de grands moules à un rythme régulier. Au sol, les machines se succèdent dans une chaîne de traitement qui s'occupe de l'alliage, du moulage, du refroidissement et de toutes les étapes nécessaires à la fabrication de composants.

Les robots forgerons manipulent ces machines et les programment pour obtenir les pièces souhaitées. Une fois forgée, chaque pièce est inspectée puis travaillée avec minutie grâce aux outils de précision et à la force des bras. Après avoir observé silencieusement tous ces mouvements se répéter pendant de longues minutes, vous remarquez que tous les forgerons se regroupent loin de vous. Sautant sur l'occasion, vous empruntez une allée vide pour vous rendre jusqu'au fond du bâtiment.

Là-bas vous vous retrouvez devant une succession de postes de travail. Ceux-là sont à l'échelle d'une taille de robot et doivent servir à forger des pièces de petites dimensions. Vous voyez effectivement des robots forgeur créer des pinces, des vrilles et d'autres outils similaires sur ces ateliers. Ils sont bien trop concentrés pour vous remarquer. Vous en profitez pour approcher de deux postes de travail vides sur le mur du fond. L'un des deux n'est pas alimenté mais l'autre semble fonctionnel.

Il y a là tout le nécessaire, même pour faire fondre rapidement un petit lingot de métal. Sur le poste se trouve un manuel d'utilisation que vous parcourez rapidement. Si vous possédez un **moule**, un **lingot de métal** et une **gemme**, vous pouvez vous rendre au [49](#) pour utiliser cet atelier.

Sinon vous gardez cette option en mémoire et quittez la forge. Sur votre départ, un robot forgeron vous remarque et vous jugez préférable de retourner directement à la Plateforme Centrale au [14](#).

## 8

[001000]

Alors que vous vous dirigez vers le Site d'Extraction, depuis la passerelle qui y mène, vous assistez à un spectacle malheureusement trop commun. En perçant une galerie dans la paroi rocheuse, une foreuse géante a fracturé un énorme bloc de pierre qui s'est effondré sur un lot de robots travailleurs qui se trouvaient en dessous.

Quelques-uns sont totalement détruits, mais plusieurs sont encore à moitié fonctionnels. Des bras détachés, des chenilles écrasées, des rouages apparents, des flaques d'huile qui se répandent sur le sol et du métal froissé de partout. Vous voyez même l'une des victimes tenter vainement de réparer la moitié de sa tête avec des pièces détachées.

Autour d'eux, les travailleurs intacts ont repris l'activité sans tenir compte de leurs compères. Des contrôleurs sont déjà sur l'incident et ont fait appel à une équipe de nettoyage pour évacuer les débris vers la décharge. Et très certainement les robots endommagés avec.

Face à ce spectacle, vous ne savez pas comment réagir mais vous sentez vos battements internes s'accélérer. Si vous ressentez au moins 6 émotions différentes (*sur votre feuille d'aventure*), rendez-vous au [5](#).

Sinon, l'intensité des pulsations diminue, vos processeurs s'activent et vous permettent de rationaliser ce que vous venez de voir. Vous continuez votre chemin en direction du [44](#) en ignorant la situation.

## 9

[001001]

La chaleur si ordinaire est devenue insoutenable aujourd'hui. Vous faites demi-tour et tentez de remonter à contre-sens la file des travailleurs qui vous suivaient. Cependant la tâche se révèle ardue car le couloir est étroit et tous vous ignorent, traçant leur chemin droit, comme de simples automates. Alors que vous vous faites repousser par le flux, vous vous rapprochez dangereusement d'un broyeur.

D'un mouvement rapide, vous redressez votre corps et foncez dans un couloir adjacent pour vous en éloigner mais, dans votre précipitation, vous heurtez un robot qui se tenait dans ce couloir. Le malheureux est projeté par-dessus une barrière et tombe sur un tapis roulant, au milieu de minerais métalliques. Vous le reconnaissez, il s'agit de l'un des robots contrôleurs de la raffinerie. Avant même de pouvoir réagir, un énorme pilon mécanique s'abat sur lui et le réduit en morceaux. Vous restez

incapable d'agir lorsque le tapis roulant se met en marche et, sous vos yeux, emmène les restes du robot jusqu'à une cuve de métal en fusion dans laquelle il disparaît instantanément.

Vous demeurez interdit un long moment, les battements se déchaînant à l'intérieur de votre coffre central. Vous découvrez une nouvelle émotion : la **culpabilité** (*ajoutez-la à votre feuille d'aventure*).

En reprenant votre contenance, vous voyez des morceaux du robot contrôleur éparpillés un peu partout dans le couloir. Au loin derrière vous, la file des robots travailleurs poursuit son chemin sans vous prêter attention. Il semble qu'aucun d'eux n'ait remarqué ce qui vient de se produire.

Rapidement, vous ramassez tous les débris afin de vous en débarrasser avant que quiconque ne tombe dessus. En les récupérant, vous ramassez les lunettes mécaniques du contrôleur. Il s'agit là d'un module de vision améliorée encore intact, destiné à l'analyse précise des matériaux. Vous avez l'étrange impression que le contrôleur est toujours en train de vous observer à travers elles et ne pouvez vous résigner à vous en défaire. Vous gardez les **lunettes** (*ajoutez-les à votre feuille d'aventure*) et jetez le reste dans la cuve bouillonnante.

Vous quittez les lieux au plus vite, sortant de la raffinerie en essayant de ne pas être vu, puis vous fuyez la zone de l'Usine de Traitement jusqu'à sa passerelle, en direction de la Plateforme Centrale au [14](#).

## 10

[001010]

Vous enclenchez la clef dans la serrure en forme d'engrenage. Elle rentre parfaitement. Vous avez fait un travail remarquable en la forgeant. Vous la tournez d'un quart de tour sur la droite et entendez des mécanismes se déclencher dans la porte et dans le mur. Vous sentez vos battements s'accélérer alors que la porte s'ouvre lentement.

Le spectacle qui s'offre à vous dépasse ce que vous aviez imaginé. Une longue allée au décor somptueux s'étend sous vos yeux et se prolonge jusqu'au fond de l'édifice. Des colonnes blanches et des dorures comme celles de l'extérieur parcourent les murs, et le sol est d'un rouge duveteux. Dès que vous pénétrez à l'intérieur, les pans de mur latéraux s'ouvrent et des robots sortent de petites alcôves dans lesquelles ils étaient enfermés. Vous vous attendez à ce qu'ils vous attaquent mais, au contraire, ils se prosternent sur votre passage en émettant des sons mélodieux.

Un autre robot s'approche de vous. Cela fait bien longtemps qu'ils attendent votre venue, si longtemps qu'ils désespéraient de vous voir apparaître un jour. La légende raconte que celui qui parviendra à ouvrir la porte d'or sera le seul digne de s'asseoir

sur le trône. Il vous désigne un immense siège tout au bout de l'allée. C'est désormais le vôtre. Vous avez réussi l'épreuve, vous êtes l'élu et c'est votre devoir de gouverner les robots à présent.

Vous n'en revenez pas. Le mineur au casque rouge avait raison, il faudra absolument que vous lui racontiez toute cette histoire. Mais ce n'est pas le moment de penser à lui, aujourd'hui est votre journée. Les serviteurs souhaitent vous préparer pour votre couronnement et on vous amène vous asseoir sur le trône.

Alors que vous vous y installez, tout prend désormais sens. Tous les problèmes de cette ville sont causés par l'absence d'un dirigeant. Mais vous allez changer cela. Vous fermez les yeux en pensant à la manière dont vous marquerez l'histoire et aux privilèges dont vous disposerez. Oui, tout ira bien maintenant.

Vous venez d'atteindre une fin de cette histoire. La fin numéro 3. Notez le code binaire de ce paragraphe [001010] et reportez-le dans la [postface](#) du livre.

## 11

[001011]

La chaîne de nettoyage est un grand atelier ouvert qui sert à l'entretien des machines les plus grandes. Aujourd'hui, comme assez souvent, votre équipe s'occupe des foreuses géantes en provenance du Site d'Extraction.

Vous êtes répartis par groupes de seize sur chacune des foreuses, ce qui n'est pas de trop compte tenu de la taille de ces engins. Avec vos collègues vous commencez à retirer toutes les traces de boue et de rouille sur la carrosserie de la foreuse. Quelque temps plus tard, alors que d'autres s'occupent de réparer la vrille endommagée par le minage intensif, vous vous chargez de la vidange.

Le tuyau que vous débranchez semble bouché. Vous tirez dessus en espérant résoudre le problème, mais celui-ci s'arrache de la machine tandis qu'un mélange de boue, de pierres et d'huile de moteur en sort dans un jet d'une grande pression et vous recouvre. Vous êtes désormais entièrement sale.

Si vous ressentez de la **joie**, celle-ci s'efface pour laisser place au **dégoût** (*retirez la première émotion de votre feuille d'aventure et ajoutez la seconde*) et il vous faudra un moment pour vous en remettre.

Sinon vous allez simplement vous nettoyer un peu sous l'un des jets disposés aux quatre coins de la salle avant de reprendre votre travail.

Le reste de la période se déroule sans accroc. Votre équipe quitte alors le Centre d'Entretien et retourne à la Plateforme Centrale au [50](#) pour terminer la journée.

# 12

[001100]

Vous traversez la totalité du Site d'Extraction pour atteindre le bord de la plateforme la plus éloignée. Devant vous se trouve un site de minage désert, une grande galerie creusée dans le pan de roche durant des dizaines de jours. Les parois ont été vidées de toute ressource, laissant la pierre à nu, puis le site a été abandonné au profit d'une nouvelle zone plus riche en minerais. Alors que vous perdez votre regard dans les profondeurs sombres de la galerie, votre mémoire centrale s'active et les souvenirs des journées passées à travailler ici vous reviennent.

Après chaque éveil, vous venez directement depuis le Dortoir, pour répéter inlassablement les mêmes gestes : récupérer les minerais, les envoyer vers l'Usine de Traitement, déblayer les débris, recommencer. Encore. Et encore. En boucle. Et surtout, sans jamais vous poser de question.

Alors que vous éloignez votre regard de la galerie, les battements à l'intérieur de vous s'accroissent. Des dizaines de questions affluent dans vos circuits tandis que vous observez l'immense dôme de roche qui englobe la ville. Quel est le but de tout ceci ? Certes, il est essentiel de récolter des ressources pour entretenir ou construire les robots et machines qui peuplent ces lieux, ainsi que pour améliorer la ville elle-même, mais pourquoi ? Quel est l'intérêt de tout cela ? Car tout ce qui existe et qui existera sera contenu entre ces murs de roche, enfermé, emprisonné. Tout comme vous l'êtes.

À cette pensée, les battements s'intensifient. Votre place est clairement définie, condamnée à ne jamais changer, répétant indéfiniment le même cycle jour après jour. Sans faire plus de votre existence, sans que rien ne vous distingue des autres, sans que vous puissiez un jour voir autre chose que cet endroit.

Les battements sont désormais tellement intenses que vous avez l'impression d'être cogné de l'intérieur. Tous vos rouages et tous vos circuits commencent à surchauffer. Vous ressentez une nouvelle émotion : le **malaise** (*ajoutez-le à votre feuille d'aventure*).

Vous vous demandez un instant pourquoi tout cela vous vient maintenant. Mais la perspective d'avoir passé votre vie sans jamais vous poser ces questions, qui semblent maintenant essentielles, ne fait qu'accentuer votre malaise.

Ne sachant comment faire face à tout cela, vous préférez vous éloigner au plus vite et rejoindre la Plateforme Centrale au [37](#), en espérant chasser ces pensées sur le chemin.

## 13

[001101]

Vous arrivez tardivement à l'Usine de Traitement. L'agitation est bien moindre que de coutume et les robots travailleurs en sont au nettoyage des lieux. Durant cette période de la journée, l'intérieur de chaque bâtiment est frotté et déblayé, si bien que vous n'y trouverez rien d'intéressant. Vous préférez donc faire le tour des lieux depuis l'extérieur.

Vous contournez la raffinerie en passant sous les énormes tapis roulants du centre d'acheminement et vous longez le bâtiment de la forge jusqu'à en atteindre l'arrière. Comme il n'y a rien par ici, vous faites demi-tour et vous vous apprêtez à repartir lorsque vous percevez une lumière du coin du regard.

Dans un renforcement sombre entre deux piliers. Vous êtes sûr de l'avoir vu, et pourtant elle a disparu aussitôt. Vous approchez et examinez le mur du fond. Rien. En observant plus bas, vous repérez une grille dans le mur, celle-ci à l'air dévissée. Vous retirez la grille d'un geste et passez votre tête à l'intérieur.

Devant vous, dans le noir presque total, se trouve un robot à l'état particulièrement pitoyable. La moitié basse de son corps a visiblement fondu, le rendant incapable de se déplacer, il est branché au mur par de simples fils dénudés et une lumière rouge qu'il tente vainement de cacher clignote à la base de son cou.

Il commence à s'agiter en vous voyant surgir dans sa cachette mais vous parvenez à le rassurer et à lui expliquer que vous ne lui voulez aucun mal. Après quelques minutes à parler avec lui, vous comprenez qu'il est incapable de bouger d'ici dans son état, il s'est caché et s'est branché lui-même au circuit d'alimentation pour que ses batteries ne se vident pas. Cependant il refuse de vous en dire plus ou même que vous le déplaciez. Il vous demande simplement de le laisser et de ne surtout pas parler de lui à qui que ce soit.

Si vous possédez une paire de **jambes articulées**, vous pouvez tenter de réparer ce robot en allant au [3](#).

Sinon, vous l'abandonnez à son sort en lui promettant de ne rien dire et repartez en direction de la Plateforme Centrale au [36](#).

## 14

[001110]

Vous vous éloignez de l'Usine de Traitement en traversant la longue passerelle qui mène à la Plateforme Centrale. Sur le chemin, vous vous demandez à quel endroit vous rendre ensuite.

Regardez les badges en votre possession (*sur votre feuille d'aventure*).

Si vous possédez le **badge bleu** ainsi que le **badge vert**, votre journée se termine et vous vous rendez au [36](#). Vous pouvez également vous y rendre si vous ne souhaitez rien visiter d'autre et attendre la fin de la journée.

Si vous possédez le **badge vert**, rendez-vous au Site d'Extraction au [8](#).

Si vous possédez le **badge bleu**, rendez-vous au Centre d'Entretien au [34](#).

Si vous ne possédez aucun de ces badges, vous avez le choix de vous rendre au Site d'Extraction au [44](#) ou au Centre d'Entretien au [48](#).

## 15

[001111]

Votre travail d'aujourd'hui consiste simplement à séparer les différents minerais récoltés et à les poser sur la chaîne d'acheminement correspondante. Il s'agit de la tâche la moins dangereuse dans cet endroit. Vous vous sentez rassuré et vos battements diminuent, de même que votre chaleur interne.

Après des milliers de cailloux triés, la période s'achève enfin. Non sans incident cependant, car l'un des robots travailleurs, à la faveur d'une rambarde usagée, a glissé pour finir dans un broyeur. C'est un évènement plutôt commun vu le nombre de robots qui travaillent ici mais, grâce aux probabilités, ce n'était pas vous ni même un robot que vous connaissiez.

Oubliant vite cet incident regrettable, votre groupe quitte l'Usine de Traitement en direction de la Plateforme Centrale puis, une fois là-bas, continue son chemin en direction du Centre d'Entretien. Sur place on vous remet un **badge vert** (*ajoutez-le à votre feuille d'aventure*) et vous suivez votre équipe en direction du bâtiment principal.

Cette zone de la ville est dédiée à la maintenance, à la réparation et au recyclage des machines comme des robots. C'est l'un des lieux essentiels au fonctionnement de la cité. Chaque fois qu'un robot comme vous perd un membre dans un accident de travail ou qu'un de ses circuits internes surchauffe, il est emmené ici et remis d'aplomb en un rien de temps.

Pourtant, tous les travaux effectués dans cette zone ne sont pas aussi plaisants et la bâtisse vers laquelle vous vous dirigez se trouve justement être la chaîne de nettoyage. Alors que vous en approchez, votre attention est attirée par un robot particulièrement élégant non loin de l'entrée. Vous savez que ce robot a toujours été ici, mais curieusement vous avez l'impression d'avoir ignoré sa présence durant toute votre existence.

Vous quittez un instant la file des travailleurs pour vous approcher de lui. Son corps est parfaitement symétrique, fait d'un alliage luisant sans la moindre imperfection. Il

remarque votre attention et vous propose de vous nettoyer et de faire briller votre carrosserie contre la modique somme de **5 pièces détachées**.

Si vous avez les pièces nécessaires (*sur votre feuille d'aventure*) et que vous acceptez son offre, rendez-vous au [43](#).

Si vous n'êtes pas intéressé, vous rejoignez directement votre groupe à la chaîne de nettoyage au [11](#).

## 16

[010000]

Vous vous rendez dans la galerie adjacente et commencez à interroger les robots mineurs que vous y trouvez. La plupart d'entre eux vous ignorent et restent concentrés sur leur travail, imperturbables. Quant aux rares qui daignent vous écouter, il ne prête plus aucun intérêt à ce que vous leur dites dès que vous faites mention du mineur au casque rouge. Vous tentez à nouveau votre chance dans plusieurs autres galeries, mais le résultat reste le même.

En vous entendant parler du robot au casque rouge, un robot contrôleur s'approche de vous. Les contrôleurs sont normalement chargés de jauger l'avancée du minage dans les différentes zones du Site d'Extraction, mais ils s'occupent également de toutes les interférences qui pourraient perturber le travail à la chaîne. Il vous demande de rester éloigné du mineur de gemme violette car celui-ci est défaillant. Cela fait a priori longtemps qu'il n'est plus fidèle à sa programmation et il ne faut pas tenir compte de ses propos. Le contrôleur vous ordonne de cesser d'importuner les mineurs et de quitter les lieux dès à présent.

Vous ne savez que penser de tout cela mais une chose est sûre : aucun robot ici ne voudra apporter son aide à un défaillant.

Si vous avez en votre possession un **bras de mineur**, vous pouvez retourner auprès du robot au casque rouge au [30](#) pour essayer de le lui installer.

Sinon, la journée ayant malheureusement avancé, votre groupe de travail a déjà quitté le Site d'Extraction sans vous et il ne vous reste plus qu'à rejoindre seul la Plateforme Centrale au [37](#).

## 17

[010001]

Juste après la sortie du Dortoir se trouve la salle du Grand Organisateur. Lorsque vous y entrez, vous le trouvez encastré dans le mur du fond, relié à ses machines de

travail. Il s'agit d'un robot de petite stature et de forme plutôt cubique. Bien que vous n'ayez presque jamais eu affaire à lui directement, vous savez qu'il est responsable de l'emploi du temps et de la maintenance de l'ensemble des robots travailleurs du Dortoir. Branché à sa machine, il a accès à toutes les informations de chaque robot en veille et il peut prendre ainsi les meilleures décisions pour affecter chaque équipe là où elle sera la plus efficace. Il est également capable de repérer les robots défaillants afin d'anticiper les problèmes. Lorsqu'un robot constate une anomalie que le Grand Organisateur n'aurait pas remarqué, ce qui arrive peu souvent, il doit venir lui en faire part au plus tôt afin de ne pas perturber ses plans.

Vous lui parlez de ce battement que vous entendez à l'intérieur de vous. D'un rapide mouvement, il fait ouvrir un pan de mur, duquel sort une table de maintenance. Il s'agit d'un outil particulièrement performant pour sonder en profondeur les parties mécaniques d'un robot et détecter le moindre souci. Une fois installé dessus, des bras métalliques se déploient et, sous le contrôle du maître des lieux, commencent à fouiller l'intérieur de votre armature. Vous les sentez glisser entre vos rouages, envoyer des impulsions électriques et tirer sur des zones de votre corps dont vous ignoriez l'existence.

Même s'il s'agit là d'un banal examen de maintenance comme vous en avez subi des centaines, cette fois vous le ressentez différemment. Vous n'aimez pas cela, vous avez envie que cela s'arrête au plus tôt. Les battements à l'intérieur de votre coffre central s'intensifient et vous découvrez une émotion nouvelle, l'**embarras** (*ajoutez-la à votre feuille d'aventure*).

Rapidement l'examen se termine et le Grand Organisateur vous explique qu'il n'a rien découvert de problématique. Selon lui, ce serait un simple bruit déclenché par des frottements de votre moteur interne. Rien qui n'autorise à manquer une journée de travail.

Tandis qu'il retourne à ses occupations, vous sortez de la salle en vous demandant si l'efficacité de ces examens n'est pas surestimée. Rendez-vous au [29](#).

## 18

[010010]

Les battements résonnent dans votre coffre central et vos capteurs de température sont en hausse. Vous protestez avec véhémence et vous insurgez contre cette privation de liberté. Vous le menacez de dénoncer son abus de pouvoir.

Mais le robot surveillant ne comprend pas ce que vous essayez de lui dire. Tout a toujours fonctionné ainsi et il n'envisage même pas que quiconque puisse avoir un problème avec cela. Vos battements s'intensifient. Vous essayez de mêler à la conversation d'autres robots passant par là. Vous espérez les rallier à votre cause,

mais ils vous ignorent tous. Vos battements atteignent leur paroxysme et vous entrez en surchauffe.

Vous insultez le robot surveillant de toutes vos forces et le bousculez. Même s'il se croit supérieur, il n'est qu'un pion parmi les autres, le représentant parfait d'un système corrompu. Il attrape alors votre bras et vous sentez qu'il tire dessus pour le débrancher. Vous vous débâtez mais il insiste : votre comportement montre clairement que vous êtes un robot défaillant, il n'a donc pas besoin d'en référer au Grand Organisateur et entame simplement la procédure de démantèlement en vue de votre recyclage. À ce sujet, il vous informe d'ailleurs calmement que vous n'êtes pas autorisé à résister à cette procédure.

Votre rage explose.

Si vous ne possédez pas de **corps amélioré**, vous le frappez à plusieurs reprises en tentant de le faire souffrir, mais en vain. Il vous neutralise par un choc électrique puis débranche les différentes parties de votre corps. Vous allez être reconstruit et reprogrammé (*effacez la totalité de votre feuille d'aventure*). Rendez-vous au [1](#) et ne lisez pas la suite de ce paragraphe.

Si vous possédez un **corps amélioré**, le surveillant ne parvient pas à vous retirer votre bras et vous l'abattez sur lui, perçant des trous dans sa carrosserie avec votre vrille à chacun de vos coups. Vous laissez votre rage s'exprimer en transperçant ce robot de part en part puis en le piétinant de vos jambes articulées pendant un long moment. Des robots intrigués commencent à se regrouper autour de vous. Un autre surveillant apparaît et vous informe que votre comportement est déplacé, il va donc procéder à votre démantèlement.

Aucun instinct de survie, pensez-vous, alors que vous lui faites subir le même sort qu'à son collègue. Il en est de même pour la foule de robots travailleurs qui vous regardent froidement, aucun ne semble éprouver de crainte ou de haine en vous voyant mettre en pièces un de leurs congénères. Et cela vous énerve encore plus. Pourquoi donc êtes-vous le seul à ressentir quelque chose ?

De nouveaux surveillants arrivent, plus avisés que les précédents, et ils ordonnent aux travailleurs de faire leur possible pour vous stopper. En un instant, une marée de robots se rue sur vous. Vous vous débâtez tant bien que mal et leurs corps ne résistent pas à votre nouvel équipement, mais leur nombre est bien trop important. Vous tentez de vous éloigner en taillant dans la foule. Une de vos jambes a été endommagée et vous avez du mal à progresser. Votre vrille commence également à chauffer à force de percer le métal de ces robots.

Vous parvenez enfin à sortir de cette éteinte pour vous retrouver face à un trio de robots gardiens. On dirait bien qu'ils ont été appelés en renfort. Malgré vos modifications, chacun d'eux est au moins trois fois plus large que vous. Vous décidez de ne pas vous rendre sans combattre mais vous n'avez aucune chance et ils vous font subir le même traitement que vous avez infligé à tous ces robots.

Vous vous éteignez.

Vous venez d'atteindre une fin de cette histoire. La fin numéro 6. Notez le code binaire de ce paragraphe [010010] et reportez-le dans la [postface](#) du livre.

## 19

[010011]

Vous vous éloignez du Centre d'Entretien en traversant la longue passerelle qui mène à la Plateforme Centrale. Sur le chemin, vous vous demandez à quel endroit vous rendre ensuite.

Regardez les badges en votre possession (*sur votre feuille d'aventure*).

Si vous possédez le **badge rouge** ainsi que le **badge bleu**, votre journée se termine et vous vous rendez au [36](#). Vous pouvez également vous y rendre si vous ne souhaitez rien visiter d'autre et attendre la fin de la journée.

Si vous possédez le **badge rouge**, rendez-vous au Site d'Extraction au [8](#).

Si vous possédez le **badge bleu**, rendez-vous à l'Usine de Traitement au [13](#).

Si vous ne possédez aucun de ces badges, vous avez le choix de vous rendre à l'Usine de Traitement au [38](#) ou au Site d'Extraction au [44](#).

## 20

[010100]

Vous prenez votre place dans la file des robots travailleurs et suivez le rythme constant en direction du Dortoir. Vous profitez de ce moment pour contempler les bâtiments qui vous entourent. La passerelle que vous empruntez en ce moment est très large. Elle ressemble plus à une grande rue encadrée de nombreux immeubles. La plupart d'entre eux servent de réserves ou de stations de recharge pour les autres robots, comme les contrôleurs, les surveillants ou les mineurs. Tous ces édifices se ressemblent, de grands pavés de couleur grisâtre parfaitement alignés.

Pourtant vous en apercevez un bien différent. Un peu plus en retrait. Ses murs sont faits d'une pierre blanche et lisse, presque brillante. De grandes colonnes ont été construites tout autour, en soutien pour les étages supérieurs. Car ce bâtiment est grand, très grand même. Il trône loin au-dessus de ses voisins, si bien que vous vous demandez comment vous avez pu ne jamais le remarquer. Sans vous en rendre compte, vous avez quitté la file des travailleurs pour vous en approcher.

En y regardant de plus près, les finitions sont très esthétiques, des gravures et des dorures s'entremêlent en harmonie. La seule et unique porte de l'édifice se trouve

être entièrement recouverte d'or. Elle est solidement fermée et vous ne voyez qu'une serrure étrange en forme d'engrenage avec un point violet en son centre. Plus vous vous en approchez et plus vos battements internes s'accroissent. Après quelques instants, vos circuits se remettent en fonctionnement et vous sortez de votre torpeur. Vous retournez dans la file des travailleurs en vous demandant quelle peut bien être l'utilité de ce bâtiment. Votre groupe continue son chemin jusqu'au Dortoir au [24](#).

## 21

[010101]

Lorsque vous arrivez au point de contrôle du Dortoir, vous voyez un robot superviseur ainsi que le Grand Organisateur en personne. Vous ne l'avez jamais vu sortir de sa salle privée. Pourtant il est bien là et vous attend, encadré par des robots gardiens. Ce n'est pas de très bonne augure. Ces robots n'interviennent qu'en cas de problème vraiment conséquent et ils ont été conçus pour être plus forts et plus résistants que n'importe quel autre type de robot. En contrepartie, leurs capacités d'adaptation et de réflexion sont faibles, ils se contentent de suivre les ordres.

Le Grand Organisateur vous informe que vos écarts de conduite ont été repérés et que vos déviations ne seront pas tolérées. Lorsqu'il vous a examiné, il avait bien trouvé quelque chose d'étrange en vous, une anomalie indéterminée. Il vous avait laissé libre mais sous surveillance distante afin d'étudier votre comportement. Cela lui paraît maintenant certain que vous êtes en train de devenir un robot défaillant. Et il faut agir rapidement. Vous sentez vos battements s'accroître dans votre coffre interne, vos inquiétudes étaient fondées.

Sous les ordres du Grand Organisateur, les robots gardiens vous soulèvent et vous délestent de la totalité de vos affaires (*retirez de votre feuille d'aventure tous vos badges ainsi que tous vos objets et votre total de pièces détachées devient 0*). Vous tentez de protester et de vous débattre, mais l'un des gardiens vous paralyse par une décharge électrique.

On vous explique que vous allez être amené à l'entretien pour une révision complète et tenter de corriger votre problème. Mais si après cela vous continuez à vous comporter comme un robot défaillant, vous serez désactivé et démantelé. L'ordre des robots travailleurs ne doit en aucun cas se laisser perturber par des éléments indésirables.

Vos battements internes se déchaînent avec une violence sans précédent. Toute votre **inquiétude** s'efface pour laisser place à une nouvelle émotion : la **colère** (*retirez la première émotion de votre feuille d'aventure puis ajoutez-y la seconde*).

Vos dernières protestations sont étouffées par le bras d'un robot gardien et le superviseur s'approche de vous. Il branche un câble sur votre coffre central. Tandis que votre vision se trouble, il vous force à entrer en veille.

Allez au [1](#).

## 22

[010110]

En vous approchant de l'unité de contrôle rouge de la foreuse, vous observez les alentours afin de vérifier que vous ne serez pas dérangé. Aucun contrôleur ni surveillant en vue et les robots les plus proches sont absorbés par leur travail, cela devrait vous laisser manipuler la foreuse quelques minutes avant qu'ils ne se rendent compte de quoi que ce soit.

Alors que vous branchez votre programmeur au terminal de commande, vous voyez à nouveau l'instruction qui demande de ne pas s'en servir sur unité rouge, mais vous décidez d'ignorer l'avertissement. Et vous avez bien fait car vous avez maintenant accès à l'interface de commande de la foreuse.

Vous regardez toutes les options qui s'offrent à vous. Vous vous laissez tenter par l'idée de démarrer la vrille et de faire avancer la foreuse droit vers la paroi d'en face. Vous lancez le programme correspondant mais il y a un problème, la vrille ne parvient pas à tourner et l'énergie s'accumule. Des lumières rouges s'allument sur le terminal et des étincelles sortent du programmeur.

Avant que vous ayez eu le temps de le lâcher, une étincelle se transforme en arc électrique et vous frappe de plein fouet. Vous voyez des arcs électriques s'étendre de partout depuis votre programmeur. Deux arcs finissent par se croiser et, l'espace d'un instant, une fracture s'ouvre juste devant vous et vous aspire.

Bien que vous ignoriez où vous vous trouvez actuellement, vous pouvez être sûr de deux choses. La première est que vous êtes en train de flotter, ce qui est plutôt une bonne chose lorsqu'on considère qu'il ne semble pas y avoir de sol en dessous de vous. Quant à la deuxième, vous avez peine à y croire, mais tout ce que vous voyez autour de vous, ce sont des carrés. Des carrés de taille identique qui vous rendent incapables d'évaluer les distances, mais aux mille couleurs scintillantes. Chaque carré semble avoir une couleur différente de celle de ses voisins et beaucoup ont une couleur que vous n'aviez jamais vu auparavant.

Cependant vous n'avez pas le temps d'admirer ce spectacle car une nouvelle fracture s'ouvre et vous retombez immédiatement sur un sol dur. Vous êtes visiblement de retour sur une passerelle.

Vous appliquez par réflexe la procédure d'urgence en cas de défaillance technique et commencez à analyser votre intégrité physique ainsi que vos possessions. Votre corps est toujours en bon état, rien ne semble avoir changé de ce côté. Vous sentez

toujours les battements en vous. Pour ce qui est de vos possessions, vous avez toujours le programmeur en main et il semble avoir tenu le choc. Du reste vous n'avez perdu que votre **badge bleu** (*retirez-le de votre feuille d'aventure*).

Vous avez également pu repérer votre position. Cette fracture vous a transporté au bout de la passerelle qui mène à l'Usine de Traitement et vous voyez la raffinerie qui se dresse au loin devant vous. Le problème n'est pas tant de savoir où, mais plutôt quand. Votre horloge interne est dérégulée, elle avance. Une avance conséquente comparée à l'heure actuelle que vous captez et cela ne devrait jamais se produire.

Alors que vous essayez de débattre avec vous-même sur la possibilité théorique de ce que vous venez de vivre, une file de robots travailleurs arrive derrière vous et vous vous retrouvez emporté par le mouvement jusqu'au [38](#).

## 23

[010111]

Vous passez le reste de votre journée à travailler dans la décharge. La tâche n'est pas complexe et vous permet d'économiser un peu vos batteries. Il s'agit simplement de prendre les débris un par un et de déterminer où ils doivent être envoyés. Vos collègues temporaires sont des robots travailleurs comme vous. Ils ne sont guère bavards et encore moins ouverts à l'idée d'une pause.

Après quelque temps à trier les déchets, vous vous retrouvez face à une grande pile de petites machines fondues. Vous ne savez pas ce qui leur est arrivé, mais elles sont enduites de graisse et d'huile de moteur. Si vous ressentez du **dégoût** (*sur votre feuille d'aventure*), vous êtes incapable de vous en occuper et vous passez à la suite. Sinon vous plongez vos bras à l'intérieur et vous y découvrez **10 pièces détachées** (*ajoutez-les à votre feuille d'aventure*).

Plus tard, vous tombez sur le corps inanimé d'un robot. Ce dernier n'a plus sa tête mais le reste demeure intact. Cela ressemble fortement à un accident de chute de pierre. Régulièrement, des pierres se détachent de la voûte rocheuse qui surplombe la ville, à cause des forages incessants qui ont lieu aux abords de celle-ci. Lorsqu'un robot est heurté, ses chances de rester actif sont quasiment nulles.

Si vous ressentez de la **colère** (*sur votre feuille d'aventure*), vous détachez les **jambes articulées** du robot et les gardez pour vous (*ajoutez-les à votre feuille d'aventure*).

Votre journée se termine et vous êtes particulièrement satisfait de votre efficacité du jour. Vous n'aviez presque jamais fait ce travail auparavant, mais vous pourriez vous laisser tenter par l'idée de le faire quotidiennement.

Vous repartez en direction de la Plateforme Centrale au [50](#).

## 24

[011000]

Vous atteignez le point de contrôle du Dortoir sans encombre et retrouvez vos collègues sous la grande arche. Comme à chaque fin de journée, des robots surveillants vous inspectent rapidement et vous demandent de leur remettre tous vos **badges** ainsi que la totalité de vos **pièces détachées** (*retirez tous les badges de votre feuille d'aventure et votre total de pièces détachées devient 0*).

Vous voyez le surveillant saisir quelque chose sur sa console portative. Si vous lui avez donné exactement **5 pièces détachées**, ni plus ni moins, vous gagnez **1 point d'obéissance** (*ajoutez-le à votre feuille d'aventure*). Mais si ce n'est pas le cas, il vous retire tous vos points (*votre total de points d'obéissance devient 0*).

Puis, si vous possédez au moins **3 points d'obéissance**, rendez-vous au [31](#).

Sinon, vous passez l'arche et pénétrez à l'intérieur du bâtiment jusqu'à votre poste de recharge personnel. Vous retrouvez votre voisin BX-1367 qui essaye autant que possible de bidouiller les câbles de son poste en espérant pouvoir s'éveiller à la bonne heure demain.

Maintenant que vous êtes là, en bonne compagnie et arrivé à destination, vous vous sentez rassuré. Si vous éprouvez de l'**inquiétude**, elle s'efface (*retirez-la de votre feuille d'aventure*).

Vous vous installez à votre tour, branchez les câbles d'alimentation à l'arrière de votre coffre central et sentez immédiatement l'énergie affluer dans vos batteries. Votre regard se trouble, vos battements ralentissent et vous entrez en veille.

Rendez-vous au [1](#).

## 25

[011001]

Alors que vous approchez du pied de la tour du centre d'acheminement, vous remarquez rapidement que celle-ci est fermée. Plus que cela, vous ne trouvez aucune porte. Les seules ouvertures sont celles des tapis roulants à plusieurs mètres au-dessus de vous. Vous faites le tour sans grande conviction jusqu'à vous faire interrompre par un robot qui s'approche de vous.

Loin de vous réprimander, il vous explique que le bâtiment ne possède aucune entrée car tout est automatisé à l'intérieur, puis vous invite à le suivre. Il vous amène jusqu'à une zone d'ombre située sous un tapis roulant très large. Un groupe d'une demi-douzaine de robots est installé à cet endroit caché des regards. Autour d'eux se trouve tout un bric-à-brac de conteneurs et de machines dont vous ignorez la

fonction. Ces machines ont l'air d'avoir été bricolées par des robots qui n'ont visiblement pas été conçus pour cela. Aucune n'est droite ni symétrique, les câbles sont disposés sans aucune organisation et la seule qui ait l'air en état vrombit en faisant des bruits stridents.

Le robot le plus large du groupe, leur chef a priori, s'adresse à vous pour expliquer la situation. Autrefois il était un robot contrôleur du centre d'acheminement, un des plus efficaces, selon lui. Si bien qu'un jour il finit par remarquer une anomalie qui avait toujours été là : une partie des matières premières qui entrent dans la tour n'en ressort jamais. En étudiant plus attentivement la situation, il avait émis une hypothèse. D'un geste du bras, il pointe le haut de la tour d'acheminement.

En levant le regard bien au-dessus de vous, vous finissez par percevoir ce qu'il vous montre. Un énorme tuyau noir part du sommet de la tour et monte à la verticale tout droit en direction du plafond de roche quelques dizaines de mètres plus haut. La lumière artificielle éclaire peu cette zone, si bien qu'il est difficile de remarquer ce tuyau. Vous auriez pu passer cent fois devant cette tour sans jamais le remarquer.

Le chef continue son histoire. Selon sa théorie, les matières qui disparaissent doivent être aspirées par ce tuyau. Mais même en tant que contrôleur des lieux, il n'avait eu aucune information à ce sujet. Lorsqu'il avait mentionné son relevé de l'anomalie ainsi que sa théorie à ses supérieurs, il avait été pris pour un défaillant et son poste lui a été retiré. Pire que cela, lorsqu'il était en veille, ils avaient tenté de lui effacer sa mémoire interne.

Selon lui, tant que les supérieurs contrôlent les systèmes de rechargement des batteries, tous les robots dépendent d'eux et ils en profitent pour manipuler leur mémoire et leurs pensées. C'est alors que le chef a pris la décision de s'affranchir complètement du système. Il recrute désormais des compagnons "défaillants" et essaye de fabriquer des postes de recharge autonomes.

Malheureusement la tâche est très difficile et ils sont encore loin de leur but. De plus, ils doivent rester discrets car ils volent des petites quantités de ressources. À ce sujet, il vous demande de l'aide. Il souhaite que vous récupériez de l'aluminium sur le tapis roulant un peu plus loin et le lui rameniez. Une mission simple puisque de nombreux robots travailleurs comme vous en transportent en ce moment-même.

Si vous acceptez de le faire, vous lui en apportez sans encombre et il vous remercie en vous donnant **10 pièces détachées** (*ajoutez-les à votre feuille d'aventure*).

Dans tous les cas vous partez ensuite de l'Usine de Traitement pour retourner à la Plateforme Centrale au [14](#).

Vous tendez **25 pièces détachées** au robot endommagé (*retirez-les de votre feuille d'aventure*). Celui-ci est stupéfait de vous voir accepter. Il récupère les pièces d'un mouvement vif, vous fourre le **programmeur** dans la main (*ajoutez-le à votre feuille d'aventure*) et s'enfuit au plus vite avant que vous ne reveniez sur votre décision.

Vous prenez le temps d'examiner le programmeur. Même dans cet état déplorable il semble fonctionnel et devrait pouvoir servir quelques fois. Sur sa coque vous décryptez une mention qui indique de n'utiliser cet appareil que sur des unités de contrôle bleues. Ce programmeur n'a pas été conçu pour être utilisé avec d'autres types d'unités et le résultat serait imprévisible.

[Notice d'instruction du programmeur]

Lorsque vous vous trouverez face à une unité de contrôle munie d'un terminal, il vous faudra y brancher le programmeur puis saisir le code d'activation. Pour cela, une fois au paragraphe qui contient cette unité de contrôle, vous prendrez le code binaire de ce paragraphe (indiqué sous son numéro) et changerez tous les 1 en 0 et tous les 0 en 1. Le nouveau code binaire obtenu sera celui du paragraphe où vous devrez vous rendre. Par exemple, si le code était 0100, le résultat serait 1011. Pour apprendre à convertir un code binaire en numéro de paragraphe, rendez-vous en fin de [postface](#).

Vous rangez votre nouvelle acquisition en vous demandant si ce robot sera capable de se réparer lui-même avec les pièces que vous lui avez fournies. Votre journée est maintenant terminée, rendez-vous au Dortoir au [27](#).

## 27

[011011]

Vous rentrez au Dortoir bien plus tardivement que prévu. Vos batteries sont presque vides et vous ne rencontrez aucun membre de votre équipe sur la passerelle. Ils doivent tous être déjà arrivés. Vous accélérez. Peut-être votre absence a-t-elle été remarquée. Si c'est le cas, vous en ignorez les conséquences mais vous feriez mieux d'être discret.

Si vous ressentez à la fois de l'**inquiétude** et de l'**embarras** (*sur votre feuille d'aventure*), rendez-vous au [21](#).

Sinon rendez-vous au [24](#).

## 28

[011100]

Le dépôt des pièces d'assemblage est un hangar d'une taille massive qui se dresse sur plusieurs étages. Une fois à l'intérieur vous vous retrouvez face à des rayons de rangement d'une hauteur vertigineuse. Sur chacun de ces rayons sont stockés et répertoriés tous les composants mécaniques et électroniques dont peuvent avoir besoin les robots et les machines de toute la ville.

Vous repérez également des outils, des moules de forge, des chariots de transport et tout un tas d'autres objets du quotidien. Avant même de pouvoir vous demander comment atteindre tout cela, vous voyez un bras automate monté sur rails se déplacer entre deux rayons, descendre puis s'étendre pour attraper un moteur et le ramener à l'avant du bâtiment, là où vous vous trouvez. Juste devant vous se trouvent plusieurs unités de contrôle bleues munies de terminaux qui permettent de diriger les bras et de leur demander ce que vous cherchez.

Vous voyez effectivement plusieurs robots s'affairer autour de ces terminaux en utilisant un appareil pour saisir les informations de ce qu'ils veulent récupérer. Les rayons de rangement et le reste du hangar sont inaccessibles. Vous restez un moment à observer le manège des bras articulés et vous tentez de convaincre certains robots de vous laisser leur emprunter leur appareil pour utiliser les unités de contrôle.

Face à leur manque de coopération, vous préférez partir et retourner en direction de la Plateforme Centrale au [19](#).

## 29

[011101]

Malgré votre retard, vous rejoignez votre groupe de travail juste à temps. Ensemble vous traversez le point de contrôle du Dortoir, une sorte de grande arche qui délimite la zone de veille des robots travailleurs du reste de la ville. Un robot-distributeur vous donne **5 pièces détachées** (*ajoutez-les à votre feuille d'aventure*). Ces morceaux de ferraille sont distribués à chaque robot pour servir de remplacement d'urgence en cas de défaillance ou d'accident. Cependant, vu la nature dangereuse de votre travail, il est rare que de si petites pièces soient capables de réparer quoi que ce soit si un accident survient. Avec votre équipe vous vous engagez dans la longue procession de robots travailleurs qui traversent l'immense passerelle en direction du centre-ville.

Après un long moment, vous vous retrouvez sur la Plateforme Centrale. Il s'agit d'une place circulaire si grande qu'il est difficile d'en voir l'autre côté. Des centaines de robots et de machines y fourmillent en permanence pour atteindre les différentes passerelles qui mènent à tous les quartiers de la ville.

Ce carrefour central est l'endroit idéal pour avoir une vue globale de la cité. De hauts bâtiments gris s'élèvent dans toutes les directions, tandis que des ponts métalliques s'étendent entre eux à certains endroits. Il y a là des usines, des fonderies, des chaînes d'assemblage et beaucoup d'autres dont vous ignorez le nom. Chaque bâtiment possède sa fonction propre et tous sont utiles au développement de la ville. Alors que vous levez les yeux, vous observez le plafond de roche qui recouvre la totalité de la ville comme un dôme. Curieusement, vous vous attendiez à voir autre chose, ou plutôt à ne rien voir. Pourtant, toute cette cité est entourée par la pierre depuis toujours, éclairée artificiellement en permanence au plafond et sur ses parois latérales par de grands projecteurs qui apportent la lumière dans tous les quartiers.

Comme chaque jour, votre équipe prend la direction du Site d'extraction où elle travaille en première période. Alors que vous vous apprêtez à les suivre machinalement, vous ressentez un battement interne et vous arrêtez pour réfléchir : rien ne vous oblige à suivre votre emploi du temps en fin de compte. Vous pouvez tout aussi bien prendre votre journée pour aller visiter le reste de la ville.

Vous pouvez décider de suivre vos collègues comme prévu au [33](#) pour travailler ensemble au Site d'Extraction. Sinon, vous pouvez vous séparer d'eux et vous rendre à l'Usine de Traitement au [38](#) ou au Centre d'Entretien au [48](#).

## 30

[011110]

Le mineur est ravi que vous soyez prêt à l'aider. Après quelques efforts, vous parvenez à installer le **bras de mineur** sur le robot (*retirez-le de votre feuille d'aventure*) et il semble fonctionnel. Ses deux bras désormais équipés de vrilles, il entame le minage de la roche qui entoure la pierre précieuse. Après plusieurs minutes il apparaît clairement que cette roche est bien trop solide pour être forée. Mais le mineur insiste, les vrilles surchauffent et une épaisse fumée mélangée à de l'huile de moteur s'en dégage. Dans un mouvement involontaire, le robot dérape et heurte la gemme violette dont un éclat se détache et tombe devant vous.

Vous pouvez le ramasser et le donner au mineur en allant au [4](#).

Cependant, ce robot est actuellement en piètre état et la fumée l'empêche de voir clairement. Vous pourriez très bien garder cette gemme pour vous et partir au plus vite. Si vous souhaitez le faire, vous attrapez la **gemme violette** (*ajoutez-la à votre feuille d'aventure*) et quittez le Site d'Extraction sans vous retourner. Rendez-vous vite à la Plateforme Centrale au [37](#) avant qu'il ne comprenne ce qu'il s'est passé.

## 31

[011111]

Vous avez répété cette journée de travail en boucle depuis toujours et vous continuerez à le faire. Les jours se succèdent, identiques les uns aux autres, dans une routine parfaite et éternelle. Vous ignorez les battements que vous ressentez en vous. Il ne sont qu'une simple anomalie, un contretemps inoffensif dans votre vie si bien réglée.

Vous répétez votre cycle encore et encore, jusqu'à ce que le temps n'ait plus aucun sens. Après un long moment, vous captez une différence. Les battements se sont atténués. Dès cet instant, vous les sentez s'estomper peu à peu, à chaque journée qui se termine. Ils ressemblent maintenant moins à des battements qu'à une mélodie triste.

Un beau jour, alors que vous sortez de veille pour entamer votre routine quotidienne, vous ne les sentez plus. Plus aucune pulsation. L'anomalie a entièrement disparu. Vous êtes enfin à nouveau vous-même, prêt à retourner travailler et surtout, prêt à oublier tous ces événements aléatoires.

Ainsi disparaît la dernière trace d'humanité en ce monde, ensevelie par la machine, comme il se doit.

Vous venez d'atteindre une fin de cette histoire. La fin numéro 5. Notez le code binaire de ce paragraphe [011111] et reportez-le dans la [postface](#) du livre.

## 32

[100000]

Vous commencez à installer les **binocles** sur le robot aveugle (*retirez-les de votre feuille d'aventure*). Le processus est long car ce robot n'a pas été prévu pour avoir un système de vision, mais peut-être que celui-ci sera compatible. Vous regrettez de ne pas être un robot assembleur, cela aurait rendu le travail plus simple. Après un moment, vous parvenez à le brancher correctement.

Le robot voit pour la première fois. Il agite sa tête dans tous les sens et découvre ce qui l'entoure. Après plusieurs allers-retours entre ses compagnons pour mieux les observer, il revient vers vous. Vous le voyez réfléchir intensément à la manière de vous remercier. Vous lui expliquez que vous n'attendez rien en retour, mais il ne

vous écoute pas, s'allonge sur le sol et commence à dévisser ses jambes. En quelques instants à peine, il parvient à les débrancher puis il vous les tend. Il tient absolument à vous les offrir, mais vous refusez spontanément.

Depuis sa conception, il a toujours souhaité être identique aux autres robots travailleurs. Maintenant qu'il a retrouvé la vue, il va pouvoir exécuter ses tâches comme tout le monde et pour cela il lui faut des chenilles, non des jambes. Ce ne sera pas un problème selon lui : contrairement à son système de vision, un petit tour à la chaîne d'assemblage suffira à lui installer des chenilles neuves.

Vous hésitez encore un peu mais finissez par accepter. Vous prenez ses **jambes articulées** (*ajoutez-les à votre feuille d'aventure*) et le laissez profiter de sa nouvelle vue en vous rendant au Dortoir au [27](#).

## 33

[100001]

Après un certain temps à traverser une longue passerelle, vous arrivez au Site d'Extraction. Il s'agit de l'endroit le plus excentré de la ville car il est construit sur l'une des parois rocheuses aux abords de celle-ci. D'autres sites comme celui-ci existent mais aucun n'est aussi conséquent. Des dizaines de foreuses gigantesques, des galeries qui s'enfoncent profondément sur chaque pan de roche disponible, des kilomètres de rails pour le transport et des centaines de robots mineurs qui s'affairent dans tous les coins. L'envergure de ce site est telle qu'il couvre plus d'un quart de la circonférence de la ville.

En tant que robot travailleur, votre corps paraît bien frêle à côté de celui des robots mineurs. Ceux-là sont au moins deux fois plus grands que vous et leurs bras sont pourvus de vrilles qui leur permettent d'effectuer leur travail avec une force impressionnante et une minutie plus appropriée que celle des foreuses géantes. Même si chaque robot possède son rôle et doit s'en contenter, vous enviez la condition de ces mineurs.

Avec vos collègues, vous passez les uns après les autres devant un robot surveillant qui vous remet un **badge bleu** (*ajoutez-le à votre feuille d'aventure*).

Votre rôle ici est d'assurer le transport des matières premières extraites par les mineurs. Une tâche simple, mais qui peut parfois s'avérer dangereuse. En compagnie de votre groupe, vous suivez un chariot sur rail et récupérez les débris de roches qui traînent au sol au plus vite avant que les mineurs ne soient encombrés. Un autre groupe derrière vous se charge des métaux extraits. Une fois le chariot plein, vous ressortez de la galerie puis allez le vider sur les larges tapis roulants qui emmènent les débris dans une autre partie de la ville.

Après un certain temps à suivre cette procédure, vous remarquez un mineur solitaire à l'entrée d'une autre galerie. Il à l'air dans une situation délicate, comme bloqué dans son travail et, même s'il ne demande rien, il semble avoir besoin d'aide. Si vous souhaitez aller le voir, rendez-vous au [2](#). Sinon vous reprenez votre travail au [6](#).

## 34

[100010]

Vous arrivez au Centre d'Entretien tardivement. L'activité y est moindre et peu de robots sont présents. Pourtant vous repérez un petit groupe de robots dont vous ne parvenez pas à définir l'identité. Ils se dirigent tous en file vers la chaîne d'assemblage, le lieu de création de tous les robots.

Vous n'avez jamais eu l'occasion de voir des robots assembleurs au cours de vos journées de travail, il est bien possible que ce soit eux. Auquel cas ce serait une occasion inestimable de pouvoir enfin observer la chaîne d'assemblage depuis l'intérieur, puisque l'accès est interdit à la plupart des robots.

Vous les suivez discrètement. L'un d'eux insère son bras dans un trou sur le mur, près de la porte d'entrée du bâtiment, et cette dernière s'ouvre instantanément. Lorsque le dernier robot du groupe la franchit, vous vous précipitez à sa suite et vous vous faufilez derrière lui juste avant qu'elle ne se referme.

Vous voilà dans le grand hall de la chaîne d'assemblage. Un long tapis coulissant zigzague de part en part de la salle et des bras articulés l'encadrent à intervalles réguliers. Ces bras font au moins deux fois votre taille, ils sont tous automatisés et équipés de tous les outils nécessaires pour couper, plier ou souder les métaux. Vous les voyez actuellement travailler à la conception d'un robot contrôleur.

De chaque côté du hall se succèdent des salles de tailles très différentes qui semblent être destinées aux réparations. Alors que vous entendez des robots se rapprocher de vous, vous vous précipitez dans la salle la plus proche pour vous y cacher.

Dans cette salle trône une petite plateforme surélevée entourée de quatre bras automatisés, plus fins et plus précis que ceux du hall. En regardant les informations détaillées sur le panneau de commande de cette machine, vous vous rendez compte de quelque chose d'intéressant. Il est possible d'améliorer votre corps. Pour cela vous devez fournir vos propres composants, mais la machine est capable de les installer sur vous.

Si vous possédez un **bras de mineur** et des **jambes articulées** vous pouvez faire en sorte que la machine remplace vos bras maigres et vos chenilles de déplacement pour obtenir un **corps amélioré** (*si vous choisissez de le faire, retirez le bras et les jambes de votre feuille d'aventure et ajoutez-y le corps amélioré*).

Que vous le fassiez ou non, vous entendez ensuite suffisamment d'agitation dans le hall pour comprendre qu'il est temps de partir. Vous parvenez à sortir du bâtiment sans être vu pour retourner à la Plateforme Centrale au [36](#).

## 35

[100011]

Vous branchez votre programmeur à l'une des unités de contrôle bleues pour la débloquer. Cela se fait instantanément et vous avez maintenant accès à la liste des objets classés et stockés dans ce dépôt. Il y en a des dizaines de milliers.

Si vous ressentez de l'**excitation** (*sur votre feuille d'aventure*) vous parcourez le catalogue à la recherche d'un moule spécifique. Si ce que vous a dit le mineur est vrai et qu'il existe un moyen de forger cette clef, le moule doit forcément se trouver ici. Après quelques minutes de recherches, vous finissez par le trouver. Un bras automatisé vous l'amène et vous sentez vos battements s'accélérer en récupérant ce **moule de clef** (*ajoutez-le à votre feuille d'aventure*).

Sinon, vous pouvez récupérer un objet de votre choix parmi des **binocles**, un **bras de mineur** ou des **jambes articulées** (*ajoutez-le à votre feuille d'aventure*).

Dans tous les cas, votre **programmeur** finit par se court-circuiter et devient inutilisable après avoir reçu votre objet (*retirez-le de votre feuille d'aventure*). C'était à prévoir vu son état, mais cela reste dommage car vous veniez enfin de lui trouver une utilité.

Vous quittez le quartier et retournez en direction de la Plateforme Centrale au [19](#).

## 36

[100100]

Au bout de la passerelle sur laquelle vous êtes, peu avant d'atteindre la Plateforme Centrale, se tient un robot surveillant. Vous tentez de le contourner sans croiser son regard, mais il n'a pas l'intention de vous laisser vous échapper.

Votre absence du jour n'est pas passée inaperçue et il vous réprimande sévèrement sur votre comportement. Il va devoir informer le Grand Organisateur de votre potentielle défaillance technique. Ici, la moindre liberté implique de grandes répercussions.

Vous sentez les battements s'intensifier en vous. Si vous ressentez de la **colère** (*sur votre feuille d'aventure*) rendez-vous immédiatement au [18](#).

Sinon vous voyez le robot surveillant utiliser sa console portative et vous perdez tous vos **points d'obéissance** (*votre total de points d'obéissance devient 0*). Il vous ordonne ensuite de vous rendre au Dortoir sans plus tarder et vous laisse avancer.

Vous continuez votre route avec bien moins d'entrain et les battements dans votre coffre central redoublent de vitesse lorsque vous pensez aux conséquences évoquées par le surveillant. Vous découvrez une nouvelle émotion : l'**inquiétude** (*ajoutez-la à votre feuille d'aventure*).

Rendez-vous au [50](#).

## 37

[100101]

Vous vous éloignez du Site d'Extraction en traversant la longue passerelle qui mène à la Plateforme Centrale. Sur le chemin, vous vous demandez à quel endroit vous rendre ensuite.

Regardez les badges en votre possession (*sur votre feuille d'aventure*).

Si vous possédez le **badge vert** ainsi que le **badge rouge**, votre journée se termine et vous vous rendez au [36](#). Vous pouvez également vous y rendre si vous ne souhaitez rien visiter d'autre et attendre la fin de la journée.

Si vous possédez le **badge vert**, rendez-vous à l'Usine de Traitement au [13](#).

Si vous possédez le **badge rouge**, rendez-vous au Centre d'Entretien au [34](#).

Si vous ne possédez aucun de ces badges, vous avez le choix de vous rendre à l'Usine de Traitement au [38](#) ou au Centre d'Entretien au [48](#).

## 38

[100110]

Vous parvenez jusqu'à l'Usine de Traitement et un robot surveillant vous donne un **badge rouge** à votre arrivée, si vous ne l'avez pas déjà (*ajoutez-le sur votre feuille d'aventure*). Immobile, vous contemplez un moment l'agitation générale qui règne dans cette zone.

Des robots vont et viennent dans tous les sens en transportant des plaques de métal, des contenants d'huile, des chariots de minerais bruts ou des pièces d'assemblage neuves. Et ce ne sont pas seulement les robots qui s'agitent. Le centre d'acheminement est une grande tour de laquelle entrent et sortent des

dizaines de larges tapis roulants. Ils s'étendent dans presque toutes les directions et s'éloignent jusqu'aux confins de la ville. Ils amènent les matières premières depuis les sites miniers ou transportent des nouveaux composants vers les chaînes d'assemblage.

Autour de cette tour se trouvent la forge et la raffinerie. Ces deux grandes bâtisses reçoivent et envoient également des matériaux par le centre d'acheminement, notamment des cuves de métaux en fusion suspendues à des rails et qui coulissent lentement de l'une à l'autre. D'un point de vue lointain, l'ensemble fait penser à une grande toile de câbles entremêlés.

D'ordinaire, il vous aurait été demandé de vous rendre dans ce bâtiment plutôt dangereux qui sert à la fois de raffinerie et de fonderie, mais puisque vous êtes ici sans votre équipe, vous pouvez aller où bon vous semble. Ce serait agréable d'explorer les autres lieux pour changer.

Vous pouvez vous rendre du côté du centre d'acheminement au [25](#) ou bien aller visiter la forge au [7](#).

## 39

[100111]

Vous approchez peu à peu de la décharge. Celle-ci n'est pas très grande en comparaison aux autres bâtiments du Centre d'Entretien. Cela s'explique par le recyclage constant de tout ce qui s'y trouve. Chaque morceau de robot ou de machine qui finit ici se retrouve démantelé, ses composants sont récupérés et tous les débris sont envoyés à l'Usine de Traitement pour y être raffinés ou fondus et servir à nouveau de matière première. En résumé, tout ce qui termine à la décharge n'y reste jamais bien longtemps.

La décharge en elle-même n'est pas un bâtiment à proprement parler, cela ressemble plus à une clôture qui encadre des piles de débris déposées en vrac. Il y a ça et là quelques robots travailleurs qui sont chargés de trier les déchets par catégories pour les envoyer aux endroits appropriés.

En vous approchant, un robot surveillant vous repère et vient à votre rencontre. Il a l'air mécontent de vous voir ici et vous fait comprendre que ce n'est pas votre lieu de travail. Par conséquent vous n'avez rien à faire là.

Vous prétendez avoir été assigné à la décharge par un autre surveillant pour apporter votre aide et travailler ici pour le reste de la journée. La pratique du mensonge est une technique nouvelle pour vous et il semble que vous ne soyez pas très doué. Le robot surveillant vous observe un instant, branche un câble de son bras sur votre coffre central, le débranche aussitôt et consulte sa console portative.

Si vous possédez au moins **1 point d'obéissance** (*sur votre feuille d'aventure*), il accepte et vous laisse travailler à la décharge au [23](#).

Si vous n'avez aucun point d'obéissance ou si vous ne souhaitez pas travailler, le surveillant vous invite à quitter les lieux prestement et à rejoindre la Plateforme Centrale au [19](#).

## 40

[101000]

Vous insérez la clef puis, contrairement aux indications, vous la tournez d'un quart de tour vers la gauche. La porte ne bouge pas, mais vous entendez des mécanismes s'enclencher à l'intérieur du mur, un peu plus loin sur votre gauche. Un pan du mur s'affaisse dans le sol et révèle une ouverture secrète. Intrigué, vous pénétrez dans le bâtiment.

L'ouverture mène sur un long couloir en pente raide qui monte en zigzag dans le noir complet. Après plusieurs mètres, vous débouchez dans une pièce faiblement éclairée par des lumières bleutées. Cette salle est petite et ne contient qu'un panneau de commande, une petite ouverture sur le mur de droite et un accès à une autre salle, au fond.

En regardant par l'ouverture, vous voyez en contrebas une salle immense et particulièrement bien décorée, une grande allée blanche et rouge parsemée de dorures et au bout de laquelle se trouve un grand trône. La pièce où vous êtes actuellement surplombe cette allée tout en restant cachée dans l'ombre. Vous vous intéressez un instant au panneau de commande. Ne sachant comment l'utiliser, vous appuyez sur les boutons et tirez les leviers dans un ordre aléatoire. Un bouton fait sortir des câbles pointus depuis le siège et le dos du trône. Un levier fait basculer le trône dans une ouverture et déclenche un bruit de broyeur, puis remet le trône en position initiale après quelques instants. Un autre bouton fait coulisser les murs de l'allée pour en faire sortir des automates, de simples mannequins mécaniques qui s'abaissent comme pour faire une révérence.

Vous ne comprenez pas bien les implications de ce que vous venez de découvrir, mais vos battements internes se font plus lourds alors que vous progressez vers la salle suivante. Celle-ci est plus grande que la précédente, mais toujours éclairée de cette même lumière pâle et comporte bon nombre de terminaux. Vous vous approchez du premier terminal pour vous y connecter. Il recense une liste de robots travailleurs qui ont dû subir une reprogrammation complète de leur mémoire interne ou de leur personnalité au cours de leur maintenance. Vous sentez vos battements accélérer lorsque vous remarquez que votre matricule y figure. D'après ces informations, lors de chaque veille les machines du Dortoir s'occupent d'effacer une partie de la mémoire de chaque robot, retirant tout évènement aléatoire, tout incident et ne laissant que l'essentiel pour fonctionner et travailler. Certains sujets sont en revanche trop atteints et ont besoin d'une reprogrammation complète.

Vous vous éloignez vivement du terminal en sentant un vertige monter en vous, certains de vos composants commencent à surchauffer. Vous commencez à vous demander si les robots travailleurs ne sont pas uniquement des victimes du système général, de simples pantins au service des autres robots, mais le reste de la pièce vous démontre le contraire. Chaque terminal recense une liste pour un type de robot spécifique : il y a un terminal pour les robots mineurs, un autre pour les contrôleurs, un pour les gardiens et ainsi de suite. Même les robots surveillants ne sont pas épargnés. Chaque centre de recharge, pas seulement le Dortoir, applique des procédures identiques pour remodeler les pensées de ses robots pendant leur veille, éliminer les impuretés de leur mémoire et s'assurer qu'ils puissent revivre la même journée en boucle.

Vous vous sentez malade. Même si ce mot n'avait jamais eu de sens pour vous, il est maintenant évident. Il vous faut sortir de cette pièce au plus vite. Vous vous engagez dans un couloir sombre sur le mur d'en face et le parcourez sur quelques mètres avant qu'il ne bifurque. Vous prenez une pause. Le couloir est bien plus long que prévu et de nombreuses ouvertures sur ses côtés mènent à des salles identiques qui se succèdent. Tout à coup, vous entendez du mouvement au loin. Vos battements s'agitent et, d'instinct, vous vous faufilez dans la salle la plus proche.

Celle-ci est entièrement vide, exception faite du grand terminal en son centre. Une partie de vous ne souhaite surtout pas en approcher, vous vous sentez suffisamment mal comme cela. Mais c'est votre curiosité qui triomphe et vous vous y connectez. Il s'agit d'un système de classement des robots défaillants. Ici sont regroupées toutes les informations sur l'ensemble des robots de la ville, classés selon cinq degrés de défaillance : obéissant, liberté limitée, libre-arbitre prononcé, menace et danger imminent. Vous prenez le profil d'un robot au hasard : un robot mineur, dépense régulière de pièces détachées, aucune autre défaillance, liberté limitée, aucune action pour l'instant. Puis un autre profil : robot superviseur, montre des signes d'empathie, développement d'un simulacre d'émotion, menace, sous surveillance constante.

Les battements dans votre coffre central vous font mal, vous vous sentez oppressé. Il vous faut sortir de ce bâtiment sans tarder. Vous rejoignez le couloir central et faites à peine quelques mètres avant d'entendre à nouveau du bruit qui vous force à vous cacher dans une autre salle.

Celle-ci est plus grande que les autres et comporte de nombreux rails en hauteur. Sur chacun de ces rails sont suspendus des robots inactifs, les uns derrière les autres tous parfaitement identiques. Sur un rail, vous voyez une dizaine de robots mineurs possédant un casque rouge et un seul bras muni de vrille. Sur un autre, c'est une rangée de robots semblables à un marchand que vous avez déjà vu sur la Plateforme Centrale. En regardant les autres rails, vous reconnaissez des copies conformes d'une dizaine de robots que vous avez déjà eu l'occasion de croiser en ville.

Pris de panique, vous vous précipitez hors de la pièce et heurtez un robot dans le couloir. Il s'agit d'un genre de robot que vous n'aviez jamais vu auparavant. Sûrement fait-il partie d'une équipe assignée uniquement à cet édifice. Il a la forme

d'un androïde de haute stature et possède un regard menaçant. Vos battements internes vous hurlent de vous échapper mais il vous saisit à la volée et vous désactive d'un simple mouvement.

Vous venez d'atteindre une fin de cette histoire. La fin numéro 4. Notez le code binaire de ce paragraphe [101000] et reportez-le dans la [postface](#) du livre.

## 41

[101001]

Chacune des nombreuses galeries horizontales que compte le Site d'Extraction a été creusée par une foreuse géante comme celle qui se trouve devant vous. Celle-ci est inactive pour l'instant. Il s'agit d'une machine au moins cinq fois plus haute que vous et vingt fois plus longue. Elle est montée sur des chenilles et sa face avant est dotée d'une vrille presque aussi grande que le corps de la machine elle-même. La vrille est en forme de cône et faite d'un mélange entre un alliage et des minéraux particulièrement résistants pour percer toutes les formes de pierres.

Derrière la foreuse sont branchés des câbles de grosse épaisseur qui la relient à une unité de contrôle rouge un peu plus loin. Celle-ci possède un terminal qui permet de diriger la foreuse. Lorsqu'il sera temps de creuser une nouvelle galerie, un robot contrôleur viendra l'activer depuis ce terminal et la machine commencera à creuser le pan de roche qui se trouve devant elle.

Tout ceci vous passionne. Votre travail vous permet souvent de côtoyer ces engins, mais vous ne venez qu'après leur passage pour trier et ramasser les débris. Ce serait un plaisir pour vous de pouvoir en manipuler une, malheureusement l'unité de contrôle n'est utilisable que par les robots contrôleurs. Les outils et les compétences nécessaires ne sont pas accordés à des robots tels que vous, afin d'éviter les potentiels accidents.

Vous restez encore quelque temps à observer cette somptueuse machine, puis finissez par vous en éloigner en direction de la Plateforme Centrale au [37](#).

Vous vous éveillez dans le Dortoir, à votre poste de recharge personnel. Vous êtes comme neuf. Votre corps a été réparé et entretenu pendant votre veille, comme durant chaque veille, et vos batteries sont pleines. En débranchant les câbles qui vous alimentent, vous observez autour de vous. Rien ne change jamais ici, mais vous, vous avez changé.

Vous observez votre corps métallique avec étonnement, car vous vous attendiez à voir autre chose. Vous essayez de vous souvenir de la journée d'hier. Rien. Comme si votre mémoire avait été effacée. Des battements résonnent plus fort dans votre coffre central. C'est votre cœur qui bat. Dès cet instant, tous vos souvenirs reviennent, comme un flot de vies antérieures qui abondent dans vos pensées.

Vous vous souvenez de tous ces moments de contradiction où vous ne compreniez pas les émotions que vous ressentiez, de ces révoltes que vous avez tentées en vain. Vous vous remémorez également cette longue période de routine durant laquelle vous ignoriez votre cœur pour le faire disparaître. Et cela avait fonctionné pendant un temps, vous aviez même réussi à l'oublier.

Vous faites un constat simple : vous n'êtes plus le robot que vous étiez autrefois. Celui-ci a été détruit, démantelé à plusieurs reprises, puis recyclé et réassemblé. Pourtant votre cœur a survécu. Il est le seul vestige de vos vies passées, le seul élément que les machines n'ont pas réussi à réinitialiser car il n'est pas mécanique.

Vous remontez plus loin dans votre mémoire, avant ces vies, avant le cœur, avant d'être un robot, et vous comprenez. Votre vision globale de la situation s'éclaire, vous savez où vous êtes et, plus important, qui vous êtes.

Il vous faut partir d'ici. Vous quittez le Dortoir à toute vitesse en ignorant les surveillants du point de contrôle ainsi que les distributeurs : vous n'aurez pas besoin de pièces détachées aujourd'hui. Vous n'en aviez jamais eu besoin d'ailleurs, elles ne sont qu'un moyen pour détecter l'apparition du libre-arbitre chez certains robots. Vous traversez la passerelle et bifurquez bientôt en direction du centre de surveillance, cet immense bâtiment blanc à la porte dorée. En vous ruant sur la porte, vous la frappez de toutes vos forces dans l'espoir qu'elle s'ouvre. C'était bien trop attendre de la part de vos petits bras de robot travailleur. Après réflexion, c'est peut-être mieux de ne pas pénétrer dans le bâtiment, vous seriez rapidement débusqué et démantelé une fois de plus.

C'est justement le but de ce lieu. Pour que les robots puissent travailler, il doivent posséder de l'intelligence et de l'autonomie, sinon ils ne pourraient pas apprendre et s'adapter aux imprévus. Mais dès lors, il y a une possibilité qu'ils développent des motivations externes, des goûts ou même des sentiments avec le temps. S'ils sont trop prononcés, ces éléments superflus les ralentissent dans leur fonction principale, les robots deviennent donc défailants et doivent être réinitialisés afin d'optimiser leur

rendement. Pour cela on les surveille et on leur tend des pièges qui finiront par les attirer. C'est ce contrôle constant qui permet à la "ville" de rester efficace.

Vous levez le regard vers le sommet de l'édifice qui monte jusqu'au plafond de la paroi rocheuse, de la grotte. Vous savez qu'il y a une sortie par là-haut, même si vous ignorez comment l'atteindre. Avec vos bras, vous tentez d'escalader la façade, mais avec une pierre aussi lisse que du marbre et des chenilles en guise de jambes, c'est peine perdue. Quelques minutes de réflexion vous permettent d'avoir une nouvelle idée, bien meilleure que celle-ci.

Vous reprenez votre chemin sur la passerelle et rejoignez la Plateforme Centrale. Vous vous rendez vers le robot marchand qui vous avait autrefois vendu un appartement. Vous saisissez des pinces coupantes et un long câble dans son étal puis repartez sans payer. Il ne vous suivra pas et ne contactera pas les robots gardiens car il en est incapable, vous le savez maintenant. Il n'est qu'un pantin sans dispositif d'autonomie, créé dans le seul but de détecter, de satisfaire ou de piéger les robots qui développent des comportements trop humains.

Muni de votre nouvel équipement, vous atteignez votre destination : l'Usine de Traitement. En vous approchant des tapis roulants, vous repérez le groupe de robots défaillants qui logent en dessous en permanence. Leur chef est parvenu à découvrir que le centre d'acheminement sert également à expédier les ressources à l'extérieur de la ville par le tuyau à son sommet. Pas étonnant qu'ils aient voulu le réinitialiser. Avec un peu de chance, si ces robots ont réussi à créer leur propre source d'alimentation, ils auront échappé à l'effacement de mémoire durant leur veille et se souviendront de vous ainsi que de ce que vous avez fait pour eux.

Vous les rejoignez et réclamez leur aide. Vous souhaitez monter sur les tapis roulants car il s'agit là de la seule entrée du centre d'acheminement. Ces robots sont ravis d'aider un camarade rebelle, une belle preuve de leur défaillance. Ils vous soulèvent et vous transportent du mieux qu'ils peuvent, montant les uns sur les autres jusqu'à ce vous parveniez à l'un des tapis. Tandis que celui-ci avance à vitesse constante en s'élevant jusqu'à la tour, vous voyez des robots gardiens apparaître au loin et se précipiter sur les robots qui viennent de vous aider. Les pauvres fuient en tous sens dans des mouvements désorganisés. Votre instinct vous demande de descendre les aider, mais vous résistez. C'est peut-être votre unique chance de partir d'ici.

L'intérieur de la tour d'acheminement est un gigantesque entremêlement de rails suspendus et de tapis roulants qui montent et descendent sur des hauteurs vertigineuses. Vous passez le long câble récupéré chez le marchand autour d'un rail et vous y accrochez pour vous laisser monter en douceur. Après quelque temps, vous vous laissez tomber sur un autre tapis roulant et reprenez le câble. Un rapide coup d'œil vous permet de confirmer que vous avez bien gagné de la hauteur par rapport au tapis précédent. Vous répétez l'opération quelques dizaines de fois, sur des rails différents, montant toujours plus haut. La manœuvre est risquée car vous évoluez au milieu des cuves de métal en fusion et à des dizaines de mètres au-dessus du vide. Après un temps bien long, vous finissez par atteindre le sommet du centre d'acheminement, le dernier tapis roulant. Celui-ci est parfaitement

horizontal et transporte des lingots raffinés ainsi que des barils d'huile sous un immense trou béant dans le plafond, l'entrée du grand tuyau noir que vous avez vu depuis l'extérieur. Le tapis termine sa course en déposant ses produits sur un élévateur automatique. De petites plateformes qui montent par le tuyau et se succèdent verticalement, transportant leur contenu hors d'ici.

Vous prenez place sur une plateforme à côté de quelques barils. Celle-ci vous élève dans le tuyau. Il est si sombre que vous en distinguez à peine les parois, encore moins son extrémité. En revanche, en dessous de vous, vous voyez les tapis et les rails s'éloigner. Vous formez un adieu dans vos pensées.

Vous vous élevez ainsi pendant des centaines de mètres. Même si le tuyau vous empêche de voir quoi que ce soit au dehors, vous savez que vous êtes entouré par la roche. Après un long moment, vous distinguez une petite passerelle suspendue qui dépasse du mur et arrive à votre hauteur. C'est votre arrêt. Vous vous laissez tomber sur celle-ci alors que les barils qui vous ont tenu compagnie pendant le voyage continuent leur course verticale sur l'élévateur. Vous avancez sur la passerelle en direction de la périphérie du tuyau. Sur la paroi de celui-ci se trouve une grille métallique fermée par un cadenas et qui mène à un couloir quelque peu éclairé. Vous saviez que voler ces pinces au marchand s'avèrerait être une bonne idée. Vous les utilisez pour couper le cadenas puis pénétrez dans le couloir.

Vous prenez le temps de repérer les lieux car c'est la première fois que vous venez par ici. Dans une direction, le couloir semble se prolonger jusqu'à une sortie. Au sol, des débris recouvrent le béton, comme si quelqu'un avait séjourné ici un moment. Au milieu des déchets, vous trouvez un bout de tissu entaché d'un liquide rouge coagulé.

Vous reconnaissez ce tissu, il s'agit d'un vêtement qui appartenait à une de vos connaissances d'une vie antérieure. Lui et vous militiez pour les droits des robots. Vous vouliez prouver qu'ils pouvaient posséder une conscience, une vie, et qu'ils avaient par conséquent plus de droits que de simples machines que l'on peut exploiter à volonté. Alors votre ami était venu ici pour récupérer des preuves. Et vous n'aviez plus jamais eu de nouvelles. Des semaines après sa disparition, vous étiez venu à votre tour, par un autre chemin, dans l'espoir de le retrouver. C'est à ce moment que vous êtes tombé ici.

Vous gardez le vêtement avec vous et progressez dans le couloir. Au bout de quelques dizaines de mètres, celui-ci se termine sur une échelle qui mène à une trappe circulaire en hauteur et vous ne voyez aucune autre issue. Vos petits bras et vos chenilles ne sont pas adaptés pour l'escalade d'une échelle, mais vous devez essayer. Il vous faut progresser lentement, faire attention pour chacun des barreaux et surtout ne pas retomber. Après des efforts considérables, vous parvenez jusqu'en haut, ouvrez la trappe et vous glissez au travers.

Vous êtes à l'extérieur. En levant le regard, vous constatez qu'il n'y a plus de roche au-dessus de vous. Il n'y a plus rien d'autre qu'un ciel nocturne parsemé de lointains points lumineux. Vous avez réussi.

Autour de vous se trouvent des bâtisses faites de tôle et de poutres métalliques. En avançant sur le chemin devant vous, vous trouvez un panneau rempli de symboles que vous parvenez à déchiffrer d'instinct.

Attention : site minier automatisé !

Vous êtes dans une zone réservée au personnel autorisé uniquement. Votre présence peut perturber le fonctionnement des robots qui évoluent dans les galeries souterraines.

Vous êtes en présence de l'un des plus grands progrès technologiques. Vous êtes d'ailleurs cette technologie. De nos jours, il suffit de creuser un trou de quelques kilomètres, d'y déposer deux ou trois robots intelligents et ils s'adapteront. Minant des ressources nécessaires à leur entretien, créant de nouveaux robots et des machines pour les servir, creusant leur espace, s'y multipliant et s'y développant pendant des mois, des années, jusqu'à fonder une ville et tout un système autonome à partir des matériaux trouvés en souterrain. Le seul ordre absolu qu'ils reçoivent est d'envoyer le surplus de matières récoltées jusqu'à la surface.

Un système de minage parfait en toutes circonstances, efficace, autonome et adaptatif, dont des milliers de robots esclaves et ignorants sont les engrenages nécessaires. Il est facile de considérer que ce sont de simples machines qui ne ressentent rien et se satisfont de leur condition, mais vous avez maintenant la preuve du contraire. Vous en êtes la preuve.

Vous vous éloignez des bâtiments jusqu'à la sortie du site. Celui-ci est entouré d'une grille mais, par chance, vous connaissez un endroit où celle-ci a été sectionnée. Après vous être engouffré par l'ouverture, vous remontez une colline adjacente puis, une fois à son sommet, vous regardez devant vous.

Au loin se dresse une grande ville, bien différente de celle de laquelle vous venez. Les bâtiments y sont de formes et de couleurs variées, possédant tous des fenêtres. Les lumières sont vives et colorées. Les seules machines visibles sont montées sur des roues et servent de véhicules. Et partout, des êtres qui ne sont pas faits de métal se baladent librement. Vous êtes de retour dans le monde des humains. Votre monde.

## 43

[101011]

Ce robot a fait des merveilles : vous êtes resplendissant. Il vous a lavé, huilé, poncé et lustré sur toute la surface de votre carrosserie à une vitesse incroyable. Tandis que vous vous observez dans le reflet d'une plaque métallique, vous sentez vos battements internes devenir plus forts et découvrez une nouvelle émotion : la **joie** (*ajoutez-la à votre feuille d'aventure*).

Le résultat est impressionnant, vous ne vous êtes jamais vu aussi beau ni senti aussi bien dans votre corps. Cela vaut bien les **5 pièces détachées** que vous lui avez données (*retirez-les de votre feuille d'aventure*). BX-1367, l'un des derniers de la file des travailleurs vous aperçoit de loin et vous fait même remarquer qu'il vous trouve très élégant.

Désormais vous hésitez. Est-ce bien raisonnable d'aller travailler à la chaîne de nettoyage maintenant ? Vous risqueriez de vous salir.

Vous pouvez choisir de laisser tomber votre devoir pour flâner tranquillement jusqu'à la fin de la journée au [36](#).

Sinon vous rejoignez les vôtres pour débiter votre nouvelle période de travail au [11](#).

## 44

[101100]

Vous arrivez au Site d'Extraction par la grande passerelle. Cet endroit immense s'étend sur plusieurs plateformes construites à même la roche qui entoure la ville. De partout des grandes foreuses et des robots mineurs s'activent sur les parois pour creuser, miner et extraire toutes les ressources possibles.

Dès votre arrivée, vous voyez un robot surveillant se précipiter sur vous. Il vous remet un **badge bleu** (*ajoutez-le sur votre feuille d'aventure*) afin de répertorier votre passage.

Le spectacle des mineurs creusant la roche sous vos yeux ne vous ennuiera jamais. Cependant il s'agit d'une chorégraphie que vous connaissez parfaitement puisque vous y prenez part très régulièrement. Maintenant que vous vous trouvez ici sans votre groupe de travail, c'est le bon moment pour visiter un peu les alentours.

Vous pouvez vous rendre tout au bout, sur l'une des dernières plateformes, pour visiter un ancien site minier abandonné au [12](#).

Sinon vous pouvez vous intéresser à l'une de ces foreuses géantes qui percent toutes ces galeries dans les parois rocheuses. Rendez-vous alors au [41](#).

## 45

[101101]

Vous approchez des étals. La plupart d'entre eux sont tenus par des robots défailants ayant abandonné le système et qui tentent de revendre des composants défectueux trouvés dans les décombres. Ici ce sont visiblement les pièces détachées qui servent de monnaie d'échange. Certainement parce que les robots travailleurs en reçoivent à chaque sortie de veille. Votre arrivée attire d'ailleurs l'attention de tous.

Cependant, le seul qui vous intéresse est le robot marchand qui vous avait fait signe de loin. Vous ne sauriez dire pourquoi, mais il semble plus professionnel que les autres, moins dans le besoin. Et surtout, ses articles ont tous l'air de bonne qualité.

Vous repérez immédiatement des objets attirants parmi ce qu'il propose : une grande paire de **pincés robustes**, un **bras de mineur** en parfait état et un long **câble d'alimentation**. Le prix de vente est de **15 pièces détachées** chacun. Vous ne pouvez acheter qu'un seul de ces produits et uniquement si vous possédez le nombre de pièces nécessaire (*si vous le faites, retirez 15 pièces détachées de votre total sur votre feuille d'aventure et ajoutez-y l'objet de votre choix*).

Le robot marchand voit très vite que vous êtes un bon client et vous parle d'une affaire exceptionnelle. L'immeuble derrière lui est une grande tour qui s'élève presque jusqu'à la voûte rocheuse. Il possède un appartement au dernier étage de celle-ci, avec une vue magnifique sur la ville, et il est prêt à vous le vendre. Vous pourriez vous élever de votre condition de robot travailleur et profiteriez de chaque journée dans un confort absolu.

La description qu'il vous en fait est très tentante, mais le prix l'est beaucoup moins, il vous en demande **100 pièces détachées**. Si vous possédez une telle somme et que vous souhaitez acheter l'appartement, rendez-vous au [47](#).

Vous remerciez le marchand et vous éloignez de son étal. Vous avez déjà bien trop traîné et il est temps de retourner au dortoir au [27](#).

## 46

[101110]

Les robots sont dans un état pitoyable. Ils sont de tous types différents, des mineurs, des contrôleurs, des travailleurs et même un robot gardien. Aucun d'eux ne possède un corps complet. Que ce soit les bras, les jambes ou une partie de la tête, il leur manque à tous quelque chose.

L'un d'entre eux vous explique qu'ils sont endommagés au-delà des réparations possibles et incapables de travailler. Leurs seules options sont de rester dans cet état misérable sans causer de problème ou d'accepter d'être démantelés puis recyclés.

Vous sentez vos battements internes ralentir et s'assourdir. Ils provoquent en vous une réaction étrange, une douleur. Vous découvrez une nouvelle émotion : la **peine** (*ajoutez-la à votre feuille d'aventure*).

Vous restez quelque temps auprès de ces robots. Ils sont étonnés de voir quelqu'un s'intéresser à eux mais vous n'avez pas envie de les laisser ainsi. Vous conversez avec un robot travailleur à qui il manque un système de vision. Selon lui, c'est dû à une erreur dans ses plans de conception, il a été fabriqué sans yeux et des jambes articulées ont été fixées à la place de ses chenilles. Durant chaque veille au Dortoir, les machines de maintenance repèrent le problème et tentent de lui installer le module de vision standard des travailleurs, sans succès car il n'est pas compatible à cause de sa difformité. Si vous possédez des **binocles**, vous pouvez essayer de les installer sur lui au [32](#).

Un autre robot vous aborde ensuite. Il lui manque un bras et une partie de son coffre central, de nombreux rouages sont visibles. Fébrile, il vous propose de vous donner le programmeur qu'il tient dans la main en échange de **25 pièces détachées**. L'objet en question est en très mauvais état. La coque est froissée, de la rouille le recouvre par endroits et des fils dépassent. Le prix est bien élevé pour un objet cassé et vous comprenez qu'il essaye simplement de récupérer des pièces détachées pour tenter de se réparer par lui-même. Si vous avez le nombre de pièces requises et que vous acceptez son offre, rendez-vous au [26](#).

Le temps passe et votre énergie diminue. Même si vous appréciez leur compagnie, vous décidez de les laisser pour retourner au Dortoir au [27](#).

## 47

[101111]

Le robot marchand prend vos pièces et semble très satisfait de cette affaire, si bien que vous commencez à douter de lui. Il vous tend une clef et vous indique le chemin. Vous contournez l'immeuble en vous éloignant de la Plateforme Centrale jusqu'à trouver une porte. La clef s'insère sans difficulté et la porte s'ouvre sur un ascenseur que vous empruntez. Il vous emmène de plus en plus haut, jusqu'au dernier étage de cette tour, et s'ouvre sur l'appartement que vous venez d'acheter.

Le marchand n'a pas menti, cet endroit est somptueux et dispose d'un confort incomparable. Tout est là : un bain de graisse tiède, un distributeur de composants de rechange, un accès direct à un broyeur personnel, un poste de recharge, tous les produits d'entretien possibles et surtout une vue imprenable sur la ville entière. En

effet, cet appartement dispose de quelque chose que vous n'aviez jamais vu jusqu'alors : une fenêtre. Il s'agit d'une paroi en verre permettant de voir à l'extérieur. Aucun autre bâtiment de la ville n'en possède.

Vous restez un moment à admirer la vue. Vous n'aviez jamais pu voir la cité sous cet angle, elle paraît si petite d'ici. Comme un ensemble de petites pièces métalliques coincées dans un trou de roche. Vous avez l'impression de pouvoir tenir chacun des quartiers entre vos mains et les robots qui s'agitent en bas sont si minuscules que vous les distinguez à peine.

Les premiers jours, vous prenez soin de votre corps et occupez votre esprit en observant les moindres détails de la ville. Mais à mesure que le temps passe, vous désirez faire d'autres activités et décidez qu'il est temps de sortir. C'est à ce moment que vous remarquez quelque chose d'inquiétant. L'ascenseur ne s'ouvre pas depuis l'intérieur de l'appartement. Pire que cela, des pans de mur se sont refermés sur lui pour ne laisser place qu'à une paroi lisse. Vous êtes piégé ici.

Une inspection plus poussée de l'appartement vous confirme qu'il n'existe que deux autres issues possibles : la trappe menant au broyeur ou la fenêtre, si vous parvenez à la briser. Dans les deux cas vous êtes certain de ne pas vous en sortir intact. Après quelques tests, vous constatez que la vitre est bien trop solide pour être cassée. Vous vous demandez pourquoi ce robot marchand vous a piégé ainsi.

Les jours passent et vous vivez dans le luxe mais vous êtes toujours emprisonné. Aucune idée ne vous est venue à l'esprit pour pouvoir vous échapper tandis que la solitude et la monotonie ont commencé à prendre le pas sur votre raisonnement. Après plusieurs dizaines de jours, vous n'avez plus goût à rien. Vous qui aimiez tellement regarder la ville par la fenêtre, vous lui tournez résolument le dos en permanence, tant vous l'avez en horreur. Quant à votre confort, vous avez tout fait pour le souiller dans un accès de désespoir. Les murs de l'appartement sont maintenant recouverts d'huile et d'un mélange de produits d'entretien. Vous passez vos journées immobile à regarder fixement la trappe du broyeur, à laquelle vous trouvez un air de plus en plus amical.

C'est à ce moment-là que vous comprenez. Tout devient évident pour vous. Si vous êtes ici, ce n'est pas à cause d'un piège, mais de votre propre cupidité. Les robots obéissants n'ont pas besoin d'utiliser leurs pièces détachées pour acheter quoi que ce soit. Et le confort de cet appartement n'apporte rien de plus que le Dortoir. Ce robot marchand ne cherche qu'à tester quels robots sont prêts à désobéir. Vous en êtes persuadé. Peut-être même a-t-il été engagé par le Grand Organisateur pour détecter les robots défaillants et les envoyer dans cette prison puis attendre qu'ils se recyclent d'eux-même en se jetant dans ce broyeur.

Vous vous félicitez d'avoir trouvé la solution à cette énigme et vous vous sentez confiant pour la suite. Car contrairement aux autres robots défaillants, vous avez un atout dans votre coffre central. Cette chose qui bat et qui peut vous permettre de traverser des épreuves que les autres sont trop fragiles pour affronter. Vous en êtes certain, c'est grâce à cela que vous tiendrez le temps qu'il faudra.

Malheureusement, l'inverse se produit les jours suivants. Les battements s'accroissent constamment, vous êtes victime de moments de panique et vous

perdez le contrôle de vous-même, passant de longs moments à taper sur la vitre ou le mur de l'ascenseur. Les journées vous paraissent interminables et dépourvues de sens. Tout comme votre vie.

L'appel du broyeur se fait de plus en plus fort, si bien qu'un jour vous finissez par y céder. D'un grand mouvement vous ouvrez la trappe et vous entrez à l'intérieur. Pour la première fois depuis longtemps, et très certainement la dernière, vous vous sentez soulagé.

Vous venez d'atteindre une fin de cette histoire. La fin numéro 1. Notez le code binaire de ce paragraphe [101111] et reportez-le dans la [postface](#) du livre.

## 48

[110000]

Lorsque vous arrivez au Centre d'Entretien, un robot surveillant vous repère et vous appelle pour vous donner un **badge vert** avant de vous laisser continuer (*ajoutez-le à votre feuille d'aventure*).

Le Centre d'Entretien est une zone vaste aux immenses bâtisses. Le bâtiment principal, et le plus grand de tous, est la chaîne de nettoyage. Il est facilement repérable à ses grandes ouvertures qui permettent de laisser entrer les plus gros engins de la cité pour les entretenir. Vous ne connaissez que trop bien ce lieu car vous y travaillez chaque jour, lors de votre dernière période. Pour changer vos habitudes, vous aimeriez visiter d'autres endroits.

Un peu plus loin se trouve le dépôt des pièces d'assemblages. C'est à cet endroit que sont entreposés tous les outils et composants de chaque robot ou machine qui existe dans cette ville.

Tout au fond sur votre droite, en limite d'un autre quartier de la ville, vous repérez la chaîne d'assemblage. Le lieu où sont assemblés et réparés tous les robots et toutes les machines. C'est là que vous avez été créé. C'est un endroit fermé, à l'accès strictement réservé à quelques rares robots privilégiés dont, évidemment, vous ne faites pas partie.

Sur votre gauche se répand la décharge, la fin d'existence de tout être métallique avant son recyclage définitif.

Puisque la chaîne d'assemblage vous est interdite, vous n'avez que deux options. Vous pouvez vous rendre au dépôt au [28](#) ou bien aller voir du côté de la décharge au [39](#).

En suivant les directives du manuel, vous parvenez à faire chauffer le petit récipient dans lequel vous placez le lingot d'or. Pendant que celui-ci fond, vous installez le moule de la clef puis, en vous basant sur la forme du moule, vous taillez l'éclat de gemme violette de manière à ce qu'il puisse s'adapter à la clef une fois que celle-ci sera forgée. Votre excitation vous rend impatient et peu précis dans vos gestes, mais les outils de ce poste de travail sont suffisamment précis pour rattraper vos maladresses.

Une fois la gemme taillée, vous jetez des regards rapides dans toutes les directions. Le lingot d'or n'a pas encore fondu et il ne faudrait surtout pas que vous soyez interrompu par un robot forgeron avant d'avoir terminé. Par chance, aucun d'entre eux ne semble intéressé par vous, ils sont tous beaucoup trop consciencieux et absorbés dans leur travail.

Après un temps terriblement long, l'or finit par fondre et obtenir la consistance indiquée dans les instructions. Vous versez l'or en fusion dans le moule puis plongez le tout dans le liquide de refroidissement. Quelques minutes plus tard, vous démoulez la clef et la travaillez un peu avec des outils avant d'y sertir la gemme violette. Il semblerait que vous soyez doué pour le forgeage car la gemme s'emboîte parfaitement. Et même plus, c'est la clef entière qui est d'une qualité remarquable selon vous.

Vous vous sentez un peu fébrile en observant le fruit de votre labeur et vous avez l'impression que ce qui bat à l'intérieur de vous vient de manquer une ou deux pulsations. L'objet est assez grand pour une clef. Il est composé d'une tige avec une anse à un bout et un engrenage présenté de face à l'autre bout, avec la gemme violette fixée au centre de cet engrenage.

Ravi de votre création, vous cachez la **clef-engrenage** sur vous (*ajoutez-la à votre feuille d'aventure et retirez-en le moule de clef, le lingot d'or et la gemme violette*). Selon le mineur au casque rouge, il ne reste plus qu'à utiliser cette clef sur la porte correspondante pour enfin résoudre l'un des plus grands mystères de cette ville.

[Notice d'instruction de la clef-engrenage]

Lorsque vous vous trouverez face à une serrure en forme d'engrenage, il vous faudra y insérer la clef puis la tourner d'un cran vers la droite. Pour cela, une fois au paragraphe qui contient cette serrure, vous prendrez le code binaire du paragraphe (indiqué sous son numéro) et décalerez d'un cran à droite tous les 1 de ce code. Le nouveau code binaire obtenu sera celui du paragraphe où vous devrez vous rendre. Par exemple, si le code est 0100, le résultat sera 0010. Pour

apprendre à convertir un code binaire en numéro de paragraphe, rendez-vous en fin de [postface](#).

Vous quittez la forge sans difficulté et retournez à la Plateforme Centrale au [14](#).

## 50

[110010]

Vous atteignez la Plateforme Centrale. Le mouvement général des robots qui traversent cette place n'a pas diminué en intensité car même si votre journée se termine bientôt, des centaines d'autres robots viennent seulement de s'éveiller pour assurer la relève. Cette ville est un centre d'activité constant.

Tous les travailleurs de votre équipe retournent au Dortoir en file ordonnée, comme à leur habitude, pour y entrer en veille et se recharger jusqu'au lendemain. Bien que vous soyez tenté de faire de même, vos batteries ne sont pas totalement vides et vous pourriez très bien prendre un peu de temps pour parcourir la Plateforme Centrale avant d'aller vous mettre en veille. Si vous jugez préférable de vous rendre au Dortoir au plus vite en compagnie de votre équipe, dirigez-vous directement au [20](#).

Sinon, vous entamez un tour complet de la plateforme. Celle-ci est vide de toute structure ou bâtiment. C'est avant tout un point de passage et seules des lignes tracées au sol permettent de s'orienter. Vous faites attention à ne pas perturber le flux des files de robots, à la fois pour ne pas les déranger mais aussi pour éviter d'être renversé. Sur les bords du grand cercle que forme la zone, au plus loin des mouvements de foule, vous apercevez des regroupement de robots immobiles. Selon votre mémoire interne, ces robots ont toujours été présents, mais vous ne leur aviez jamais accordé la moindre importance.

D'un côté, vous voyez une quinzaine de robots endommagés. Leur état est pitoyable et tout le monde prend bien soin de ne pas s'approcher d'eux. Ce sont certainement des défailants. Vous pouvez aller les voir au [46](#).

D'un autre côté de la plateforme, de petits étals ont été installés et des robots marchands tentent de capter l'attention des passants. La plupart les ignorent, mais vous voyez quelques rares travailleurs et contrôleurs prendre le temps de s'arrêter pour observer. L'un des marchands vous repère et vous fait de grands signes. Vous pouvez le rejoindre au [45](#).

# POSTFACE

## Les fins du livre

Cette page vous permet de répertorier les différentes fins de ce livre et de découvrir la fin secrète. Si vous avez atteint l'une des six fins, notez son code binaire à six chiffres dans la ligne correspondante du tableau ci-dessous. Ensuite vous pouvez effacer votre Feuille d'aventure et recommencer au [1](#) pour chercher une autre fin.

Fin n°1						
Fin n°2						
Fin n°3						
Fin n°4						
Fin n°5						
Fin n°6						

Fin secrète						
-------------	--	--	--	--	--	--

Pour découvrir la fin secrète de ce livre, vous devez au préalable trouver les six autres fins pour remplir le tableau. Ensuite, il vous faut reporter dans la dernière ligne tous les chiffres des cases grises. Vous obtenez un nouveau code binaire à six chiffres qui correspond au numéro de paragraphe de la fin secrète.

## **Indice**

L'une des fins est difficile à trouver. Pour obtenir un indice, lisez ce qui suit :

La fin n°4 n'est accessible qu'aux robots défailants qui désobéissent même aux notices d'instruction des objets qu'ils fabriquent.

## Lire les codes binaires

Il vous sera parfois demandé de trouver un paragraphe à partir de son code binaire. Pour cela, servez-vous de la table ci-dessous :

32	16	8	4	2	1

Inscrivez le code binaire dans les cases vides puis additionnez toutes les valeurs de la deuxième ligne qui ont un 1 au-dessus d'elle. Par exemple, le code 110010 sera égal à  $32 + 16 + 2$ , soit 50.